

УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ



Интердисциплинарне докторске студије

Теорија уметности и медија

Докторска дисертација

**Музика у видео играма: теоријско и естетско позиционирање
у интердисциплинарном и интермедијалном контексту
проучавања примењене музике**

Кандидаткиња

Катарина Митић Минић

Менторка

др Тијана Поповић Млађеновић, ред. проф.

Коменторка

др Невена Даковић, ред. проф.

Београд,
2024.

Захвалница

Захваљујем се професорки др Тијани Поповић Млађеновић, зато што је од нашег првог сусрета на факултету од ког је прошло шеснаест година, увек била пуна подршке, стрпљења и разумевања и најбоља „менторска лука” коју једна студенткиња може да замисли. Велику захвалност дугујем и професорки др Невени Даковић на охрабрењу, подршци, професионалној свестраности и увек важним и конструктивним саветима који су ми доста помогли у изради ове дисертације. Неизмерну захвалност и љубав дугујем својој другарици и колегиници др Вањи Грбовић, која је пронашла стрпљења, времена и пажње да буде моје „додатне очи” које су пажљиво прочитале текст који сам написала и лекторски му приступила. Текст који је пред вама, захтевао је доста преводачког умећа, те овај задатак не би био могућ без велике подршке и помоћи моје пријатељице Емине Перуничих, на чему сам јој неизмерно захвална. Хвала колегиници др Биљани Митровић, на томе што ме је од првог дана подржала у идеји да се бавим музиком у видео играма и што ми је још у почетној фази истраживања дала врло корисне и практичне савете који су ми помогли у реализацији ове дисертације. Захваљујем се и мојим колегиницама Маријани Дујовић и Марији Вељковић, зато што увек биле ту да ме охрабре и подрже у претходним годинама. Њихово пријатељство (заједно са Вањом Грбовић) једна је од најлепших ствари које су ми се догодиле на академском путу.

Захваљујем се и другим професоркама и професорима са којима сам имала прилику и задовољство да радим током основних, мастер и докторских студија, а посебно се захваљујем професорки др Александри Миловановић и професору др Николи Шуици, зато што су ме разговори и сарадња са њима подстакли да свој академски рад усмерим у правцу истраживања ове дисертације. Хвала им на инспирацији.

Осећам потребу да се захвалим покојној професорки емиритусу Даринки Матић Маровић, зато што сам сигурна да сам кроз дугогодишње искуство рада са њом научила како да превазиђем изазовне периоде на професионалном путу и како да имам више поверења у себе.

Хвала мојој куми Тамари Поповић и куму Живану Недељковићу на љубави, бодрењу и бескомпромисном пријатељству током писања овог истраживања.

Хвала свим другарицама и друговима који су били мој „ветар у леђа” током свих претходних година мојих докторских студија. Захваљујем се и колегиницама и колегама у фирмама у којима сам радила у протеклим годинама (од којих су многи постали и моји пријатељи), зато што сам током целог процеса писања дисертације била у радном односу, што је често изискивало врло интензивне животне периоде, али уз њихову подршку, успела сам да реализујем све замишљено.

Хвала мојим бакама и декама – Љубици Савић, Станку Митићу, Драгољубу Савићу и Смиљани Митић на свему што су урадили за мене, како бих ја, као њихова унука успела да остварим свој сан.

Посебну захвалност дугујем породици Минић – Душану, Славици, Зорану и Анђели Беговић. Хвала им на подршци и љубави коју увек имају за мене.

Неизмерно сам захвална и другим члановима моје породице – Јелици, Николи, Катарини, Немањи и Калини Жунић. Хвала им за сву љубав и сваки осмех.

И на послетку, захваљујем се мојој мами Вери Митић, сестри Александри Митић и мом супругу Сави Минићу на безусловној љубави, подршци и вери у мене. Њима и посвећујем ову дисертацију.

САДРЖАЈ

<i>Анстракт</i>	6
<i>Abstract</i>	7
<i>I Уводна разматрања и општи преглед идеје и методе истраживања</i>	8
1. Идеја	8
2. Тема	10
3. Осврт на литературу	10
4. Предмет истраживања	14
5. Хипотеза	15
6. Структура рада	17
<i>II Нови медији, нове теорије, нови приступи</i>	24
1. Концепти који доприносе обликовању визуелног дигиталног простора	33
2. Видео игре и нови дигитални простори	37
3. Теоријско поље истраживања видео игара	42
4. Од филма до видео игре.....	48
<i>III Лудомузикологија – ново теоријско поље богатог истраживачког потенцијала</i>	58
1. Карен Колинс – зачетница теоријских разматрања звука и музике у видео играма...67	
2. Како приступити анализи музике у видео играма? (Интерактивност која утиче на музику)	69
3. Принцип урањања	72
4. Музика у филмовима и видео играма: сличности и разлике	82
5. Кратка историја звука у видео играма.....	89
6. Почетак примене МИДИ формата у музици за видео игре.....	95
7. Појава Плејстејшна и његов утицај на примену музике у видео играма.....	97
8. Композитори првих мелодија за видео игре које су стекле статус „култних” нумера	100
9. Музика у видео играма: естетско позиционирање.....	103
<i>IV Студије случаја</i>	110
1. Прва студија случаја: Музика у видео игри која гради кинематографски реализам – <i>Ел Еј ноар</i>	111
2. Друга студија случаја: Музика као везивна нит хибридног пројекта – <i>Голф клуб: Пустош</i>	134
2.1. Спој видео игре, радија, филмског наратива и критике друштва	135
3. Трећа студија случаја: Чујем музику, дакле постојим? – <i>Путовање</i>	143
3.1. Херојство у песми <i>Ја сам рођена за ово</i>	147
3.2. Прича испричана музиком која се не заборавља	153

4. Четврта студија случаја: Семиотичко тумачење музике у видео игри – <i>Флоренс</i>	155
<i>V Феномен концертног извођења музике за видео игре: однос публике према новом жанру</i>	167
1. Коичи Сугијама и прво концертно извођење музике из видео игара	167
2. <i>Финална симфонија</i> и Теорија прототипа	171
3. Пројекат <i>Видео игре уживо</i>	174
4. Нова публика у концертним дворанама	176
<i>VI Концерти уживо унутар игара: виртуелни простор нових могућности</i>	184
1. Друштвена акција са дистанце	184
2. Однос индустрије видео игара и музичке индустрије	185
3. Музички наступи унутар видео игре <i>Фортнајт</i>	186
4. <i>Рифт</i> турнеја – виртуелни свет као крајња концертна дестинација?	188
<i>VII Закључна разматрања</i>	193
<i>Прилози</i>	201
Прилог бр. 1	201
Прилог бр. 2	203
Прилог бр. 3	204
Прилог бр. 4	205
Прилог бр. 5	206
<i>Речник мање познатих термина</i>	207
<i>Списак видео игара, филмова и серија наведених у истраживању</i>	210
Видео игре	210
Филмови и серије.....	212
<i>Литература</i>	213
<i>Индекс имена ауторки и аутора</i>	236
<i>Биографија</i>	236

Апстракт

Основна полазишта овог истраживања ослањају се на академски приступ теоретизације музике у видео играма, анализирајући досадашња промишљања и њихов утицај на развој дисциплине лудомузикологије. Полазна хипотеза која се намеће јесте да област теоријских разматрања музике у видео играма додатно може бити истражена у различитим аналитичким смеровима попут испитивања функције музике у контексту грађења и оживљавања света видео игара, постизања максималног наративног потенцијала видео игре или пак креирања потпуно нових наративних линија, које могу произићи из садејства музике и свих осталих елемената у видео игри. У структури садржаја рада, ова хипотеза се сагледава кроз анализу принципа *урањања*, као једног од већ постојећих концепата који су мапираани у дискурсу проучавања музике у видео играма. Теоријска полазишта разрађена су у конкретним студијама случаја *Ej Ej noar*, *Голф клуб: Пустош*, *Путовање* и *Флоренс*. Циљ истраживања статуса музике у одабраним видео играма у овој дисертацији јесте боље разумевање њеног значаја и потенцијала кроз који се манифестује простор за иновације и креативне изразе. У студијама случаја анализом примене музике, покушаћу да апострофирам различите потенцијале и својства музике у видео играма због којих се она може третирати као засебна уметничка форма.

Музика из одређених видео игара поседује велики потенцијал за различите облике ремедијације, као и за осамостаљивање изван првобитног контекста у (за) који је настала. Анализом концертне извођачке праксе музике из видео игара, биће проширена досадашња класификација различитих типова публике. Поред тога, осим што музика из видео игара може бити презентована у различитим контекстима и просторима, и медиј видео игара поседује способност да унутар свог виртуелног света креира могућност за концертне догађаје. У том контексту, детаљније ће бити разрађен поступак којим се освајањем нових концертних простора унутар медија видео игара уводи могућност за учешће глобалне публике, концертну продукцију која није спутавана стварним физичким ограничењима, као и креирање неконвенционалних места за концерте.

Кључне речи: музика у видео играма, лудомузикологија, *урањање*, концерти музике из видео игара, виртуелни свет

Abstract

The main premises of this research are based on an academic approach to the theorization of music in video games, delving into previous considerations and their impact on the development of the ludomusicology discipline. The initial hypothesis that emerges is that the domain of theoretical considerations of music in video games can be further explored in various analytical directions, such as examining the function of music in the context of constructing and bringing life into the world of video games, achieving the maximum narrative potential of a video game, or creating entirely new narrative lines stemming from the interaction of music and other elements in video games. In the structure of the context of this work, this hypothesis is examined through the analysis of *immersion* principles, as one of the existing concepts mapped in the discourse of studying music in video games. Theoretical premises are developed in specific case studies, such as *L.A. Noir*, *Golf Club: Wasteland*, *Journey*, and *Florence*. The aim of researching the status of music in selected video games in this dissertation is to understand better its significance and potential, through which it manifests space for innovations and creative expressions. In case studies, through the analysis of the music application, I will try to address the various potentials and properties of music in video games, which can be considered as a separate art form.

Music from certain video games possesses a great potential for different forms of remediation, as well as emancipation beyond the initial context in which it was created. By analyzing the concert performance practice of music in video games, the existing classification of various types of audiences will be expanded. In addition, besides the possibility of music in video games being presented in different contexts and spaces, the medium of video games also has the ability to create the opportunity for concert events within its virtual world. In this context, the procedure to conquer new concert spaces within the medium of video games, which introduces the possibility of global audience participation, concert production without any physical limitations, and the creation of unconventional concert venues, will be elaborated further.

Keywords: music in video games, ludomusicology, *immersion*, concerts of music from video games, virtual world

I Уводна разматрања и општи преглед идеје и методе истраживања

1. Идеја

Примењена музика предмет је бројних разноврсних истраживања, не само у научно-теоријском дискурсу, већ и у оквиру њеног коришћења – стварања или осмишљавања. Статус примењене музике у 21. веку обележен је жанровском разноликошћу и еволуирањем њене примене у различитим медијима. Технолошки развој медија у којима је заступљена примењена музика, подстакнуо је експериментисање и иновације у погледу прожимања различитих музичких жанрова. Коришћење електронских звукова, синтисајзера и дигиталне продукције јесте нешто што је свеprisутно у многим правцима примењене музике, а развој дигиталних платформи омогућио је њену брзу и једноставно доступну дистрибуцију публици широм света. Независно о којој врсти музике је реч, примена већ постојеће музике и даље је у великој мери заступљена у медијама попут филмова и видео игара, док је сарадња између прослављених филмских редитеља и композитора као и током 20. века знатно присутна у пракси. Област примењене музике је у савременом контексту компоновања и продукције музике врло плодносно тло и оно је директно условљено развојем и напретком различитих медија у којима се музика примењује.

Истраживачка интересовања ка проучавању и анализи примењене музике у мом академском раду појавила су се још током основних студија музикологије на Факултету музичке уметности у Београду. Инспирацију и подстрек за ово академско усмерење добила сам приликом слушања композиције *Соната за флауту, виолу и харфу* (*Sonate en trio, for flute, viola & harp, L. 137, 1915*) Клода Дебисија (Claude Debussy) на Такмичењу музичке омладине у Београду, која ме је због своје специфичности различитих боја звука одређених инструмената, њиховог преклапања и комбиновања навела да о њој размишљам у смеру проучавања примењене музике, као и о потенцијалној вези између монтаже раног немог филма и овог дела (Митић 2014а). Интересовање према примењеној музици задржала сам и на мастер студијама музикологије, те сам за мастер тезу одабрала анализу и истраживање односа музике Клода Дебисија и филма, са идејом да укажем на „филмски” потенцијал који одређена дела овог композитора поседују, као и разлоге због којих им се могу придодати епитети

„модерне” и увек актуелне музике на филмском платну (Митић 2014б). Одређене резултате свог мастер рада презентовала сам и на међународној музиколошкој конференцији *Музика/слика: Транспозиције, превод, трансформације* (Music/image: Transpositions, translation, transformation) 2017. године, у највећој мери бавећи се композицијом *Месечина* (Clair de lune, 1905) Клода Дебисија и њеним различитим транспозицијама, трансформацијама и адаптацијама у аудио-визуелним медијима (Митић 2018). Поред рада на поменутој теми, аналитички сам обрадила сегмент музичког опуса композитора Војислава Костића, са фокусом на остварење *Ко то тамо пева* у филмској и балетској верзији и потенцијалне различите „шешире” (редитељ, сценариста, кореограф) које је Костић „понео” у току рада на поменутих делима (Митић 2014в). Како су моја академска интересовања „ширила” музиколошке оквира, након мастер студија, уписала сам Интердисциплинарне докторске студије Универзитета уметности у Београду са идејом да свој академски рад наставим у сфери примењене филмске музике. Ипак, мотивисана неким новим сазнањима из области нових медија које сам стекла похађајући предавања из различитих предмета у првим годинама докторских студија, одлучила сам да свој фокус преусмерим на примењену музику у видео играма. Јасном дефинисању докторске тезе претходила су моја истраживања која су се тичала нових, хибридних форми медија и позицији музике у њима (Митић 2020), а која сам додатно продубила у овој дисертацији. У протеклих неколико година у истраживачком раду посебну пажњу сам посветила и неким новим медијским формама у којима је музика главни чинилац, а које настају из видео игара, те сам тим поводом имала излагања на међународној конференцији *Нови хоризонти културе, уметности и медија у дигиталном окружењу* 2019. године у Београду на тему феномена концертног извођења музике за видео игре и односа публике према новом жанру, као и на првој националној конференцији *Студије видео игара: нова интердисциплинарна научна област* 2021. године, где сам говорила о концертном простору који се модификује и развија унутар виртуелног света видео игара (Митић Минић 2022). Још један разлог зашто сам се определила баш за ову тему у свом докторском истраживачком раду јесте чињеница да у нашој земљи (али и региону) постоји врло мали број научних радова чије се теме односе на музику у видео играма, те иако је ова област у истраживачком фокусу многих теоретичара у свету у протекле две деценије, уско специјализовано истраживање на ову тему у нашој земљи још није спроведено.

2. Тема

Тема докторске дисертације јесте теоријско и естетско позиционирање музике у видео играма у интердисциплинарном и интермедијалном контексту проучавања примењене музике. Иако имају доста сличности са филмом, видео игре као медиј пружају неке додатне могућности за учесника и отварају једно ново поље истраживања. Њихова форма је стално променљива и у одређеним сегментима оне могу да представљају збир карактеристика других медија. Музика као важан конституент унутар овог медија, пробудила је моју радозналост да детаљније истражим њену функцију, али и различита потенцијална својства, како у, тако и изван видео игара. Својим истраживањем, покушаћу да докажем да у сложенем наративу видео игара музика има једну од најважнијих улога у доживљају и перцепцији овог медија. Поред тога, ослањајући се на теорију нових медија и њихове естетике, покушаћу да укажем на уметнички потенцијал музике која се примењује у одређеним видео играма, као и на одређена својства која ову врсту примењене музике издвајају у односу на примену музике у другим аудио-визуелним делима.

На таласу досадашње литературе и рада страних аутора и ауторки, мишљења сам да ће једно овакво истраживање бити подстрек и свим будућим истраживачима на нашим просторима да део свог академског рада усмере у правцу примењене музике у видео играма, као простору значајног истраживачког потенцијала.

3. Осврт на литературу

За потребе истраживања у овом раду, основно полазиште ми је била литература из области визуелне дигиталне културе, као и из области масмедија и нових медија. Како бих успоставила што шири теоријски контекст разумевања односа визуелне културе и дигиталних медија, а самим тим и видео игара, посебно ми је била значајна књига *Визуелна дигитална култура: Екранска игра и спектакл у новим медијским жанровима* (Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres) Ендруа Дарлија (Andrew Darley) у склопу контекстуализације појма *визуелна дигитална култура*, али и нових дигиталних форми (Дарли 2001). О новим медијама и предлозима на који начин треба да се приступи њиховом проучавању, писали су и Роберт Хасан (Robert Hassan) и Џулијан Томас (Julian Thomas) у књизи *Како читати теорије нових медија* (The New

Media Theory Reader, Хасан и Томас, 2006). Литература Лева Мановича (Lev Manovich) готово је незаобилазна када се кроз теоријску призму разматрају нови медији¹, те је у том контексту књига *Језик нових медија* (Манович 2001, 2015) умногоме допринела бољем разумевању настанка нових медијских облика. О развоју технологије и његовом директном утицају на модерног човек писао је и Маршал Меклуан (Marshall McLuhan) у својој књизи *Разумевање медија: медији као човекови продужеци* (Меклуан 1964, 2008). Иако је књига написана пре више од пола века, Меклуанова разматрања у контексту различитих медија су и даље у неким сегментима врло актуелна и отворена за додатна тумачења. Разматрања Жана Бодријара (Jean Baudrillard) о својеврсној *симулацији живота и хиперреалности* такође могу допринети разумевању нових медија у друштвеним оквирима. Поред поменутих аутора, у овом раду критички сам реферирала на научну и стручну литературу из области масмедија, нових и хипер медија аутора Жан-Лик Годара (Jean-Luc Godard), Хенрија Џенкинса (Henry Jenkins), Чарлија Гира (Charlie Gere), Џеја Дејвида Болтера (Jay David Bolter), Ричарда А. Грусина (Richard A. Grusin), Влатка Илића и других.

Појава интермедијалности кључна је у теоријском приступу анализи видео игара и њених унутарњих чиниоца, а такав приступ је могућ када се има у виду развој технологије и нових медија. Питање повезаности и преплитања различитих медија јесте нешто што се надовезује на разматрања о теорији нових медија, те је у том контексту важно поменути теоретичара уметности Дика Хигинса (Dick Higgins) и његову дефиницију интермедијалности којом је означио однос између различитих уметничких форми и хуманистичких дисциплина (Хигинс 1984: 15–29). Хигинсова разматрања су у великој мери утицала на немачке теоретичаре који су се током деведесетих година прошлог века бавили интермедијалношћу, а међу њима се посебно истиче Јирген Милер (Jürgen Müller) чији је фокус истраживачког рада био на *динамичном процесу* између медија који померају објекат изван граница медијалности (Милер 2015). Интермедијалност према Милеровом мишљењу, конструише концептуалну фузију

¹ Лев Манович у књизи *Језик нових медија* наводи како се под термином нови медији најчешће проналази попис категорија које се могу наћи у популарној штампи: интернет, веб-локације, рачунарски мултимедији, видео игре, ЦД-РОМ и ДВД, виртуелна стварност (Манович 2015: 61). Џесика Пресмен (Jessica Pressman) истиче како термин нови медији „најављује његову релативност” (Пресмен 2014: 365). Ауторка додаје да се значење овог термина конструише у односу на „старе медије” и да је оно што је „старо” увек и „историјски специфично” (исто). Александра Миловановић говори о томе да у виртуелној култури стари и нови медији „остају да коегзистирају” и да се у том погледу, пажљивије мора примењивати термин нови медији (Миловановић 2019: 14). У овом раду ослањаћу се на тумачење Лева Мановича с обзиром на тесну везу видео игара с технологијом.

медија, што резултира *изразито новом димензијом и искуством* који нису присутни у одвојеним медијима (Слудис и Смелек 2009: 178). Развој технологије и нових медија свакодневно утиче и на померање граница у уметности, те није изненађујуће што многи уметници у свом раду теже ка „проширењу оквира” у смеру ка различитим технолошким могућностима, а поготову компјутерским техникама.

Још један важан појам у контексту проучавања видео игара јесте ремедијација. Везе у погледу техничких и наративних сличности између одређених медија (попут филма и видео игара) врло су јаке и неретко једно дело често можемо да погледамо/послушамо, а потом и да анализирамо у/кроз више различитих медија. Управо у том процесу ремедијације, отварају се нова, додатна питања која доприносе да неке релативно младе теоријске дисциплине, попут теоријских разматрања музике у видео играма буду потенцијално допуњене корисним и важним истраживачким промишљањима. Питањем ремедијације, као и на који начин се сви други конституенти медија односе у процесу ремедијације у свом раду бавили су се Афра Кер (Aphra Kerr), Џеј Дејвид Болтер и Ричард Грусин. У поменути корпус аутора, убрајају се и Џаспер Слудис (Jasper Slujs) и Анеке Смелик (Anneke Smelik).

Литература из корпуса теорије популарне културе незаобилазна је када се говори о видео играма, те је у том контексту књига *Увод у теорије о популарној култури* (An introduction to theories of popular culture) Доминика Стринатија (Dominic Strinati) била врло корисна, зато што нуди критичку процену начина на који различите теорије нових медија разумеју и вреднују популарну културу у модерном друштву (Стринати 2004). У контексту проучавања популарне културе важно је поменути и ауторе Дагласа Келнера (Douglas Kellner) и Џона Алена Хендрикса (John Allen Hendricks), зато што су њихова промишљања о индустрији медија 20. и 21. века била корисна допуна у оквиру овог докторског истраживања.

За потребе ове дисертације било је неопходно упознати методологију истраживања коју поставља млада научна дисциплина – теорија видео игара. Поменута теоријска област као предмет свог истраживања поставља видео игру, а кључне фигуре у развоју ове дисциплине су – Бернارد Перон (Bernard Perron), Марк Џ. П. Вулф (Mark J. P. Wolf), Гонзало Фраска (Gonzalo Frasca), Еспен Арсет (Espen Aarseth), Афра Кер, Јеспер Јул (Jesper Juul), Геоф Кинг (Geoff King), Тања Крзивинска (Tanya Krzywinska) и други. Када је реч о домаћим ауторкама и ауторима, важно је поменути рад Манојла Маравића (Маравић 2022) и Биљане Митровић (Митровић 2017). Такође, како би што

боље могла да укажем на сличности и разлике између медија филма и видео игара, а у циљу анализе и компарације начина на који се музика примењује у ова два медија, врло корисна су ми биле критичка промишљања и студије теоретичарке филма Невене Даковић (Даковић 2014, 2019), као и књиге Беле Балаша (Béla Balázs) *Видљиви човек или филмска култура* (Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films) из 1924. године и његов други рад *Дух филма* (Der Geist des Films) из 1930. године.

Литература из области теоријских разматрања музике у видео играма била је кључна у осмишљавању и реализацији ове докторске дисертације. Књига Карен Колинс (Karen Collins) *Звук у играма: Увод у историју, теорију и примену музике и звучног дизајна у видео играма* (Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design) из 2008. године нуди широк осврт на историјски развој примене звука, а потом и музике у видео играма. Својим радом, ауторка је поставила неке од „првих темеља” развоја теоријских разматрања музике у видео играма. Поред истраживања Колинсове, за теоријску област лудомузикологије² подједнако су значајне публикације Тима Самерса (Tim Summers), Мелани Фрич (Melanie Fritsch), Рода Мандеја (Rod Munday), Мајкл Кемпа (Michiel Kamp), Марка Свинија (Mark Sweeney), Кирила Милера (Kiri Miller), Петера Мормана (Peter Moormann), Кевина Џ. Донелија (Kevin J. Donnelly), Најла Лернера (Neil Lerner), Хуана Пабла Фернандез-Кортеса (Juan Pablo Fernández-Cortés) и других.

Како музика у видео играма припада пољу примењене музике, публикације из области теорије филмске музике особито су употпуниле истраживачки рад на овој докторској тези. У том контексту, важно је истаћи публикације и есеје Клаудије Горбман (Claudia Gorbman), Мишела Шиона (Michel Chion), Теодора Адорна (Theodor Adorno) и других.

Када је реч о примењеној музици, није било могуће изоставити музиколошки приступ у анализама студија случаја које су у овом раду обрађене. Посебно ми је било значајна књига Тијане Поповић Млађеновић *Процеси панстилистичког музичког мишљења* у којој ауторка полази од тезе да је „музика облик мишљења” који је заснован на „универзалним процесима”, а што се најбоље може аргументовати на примеру

² Појам лудомузикологија у контексту овог истраживања користим како бих означила теоријска разматрања музике у видео играма. У наставку текста биће више појашњења о томе како је овај појам уведен у употребу од стране истраживача који су се бавили применом музике у видео играма.

фантазије (Поповић Млађеновић 2009) чија примена у музици у видео играма отвара нова аналитичка промишљања.

Значајан оријентир унутар теоријских разматрања музике у видео играма био је онтолошки приступ проучавања музике Роџера Скрутона (Roger Scruton 1997), као и публикације из области (примењене) естетике уметности теоретичара Мишка Шуваковића (2005, 2010).

Важно је поменути да је поред научних и теоријских публикација и есеја, у настајању овог рада врло важан информативни, а неретко и критички ресурс био материјал из новинарских чланака, рецензија, као и блогова који су посвећени видео играма.

4. Предмет истраживања

Почетак седамдесетих година прошлог века везује се за комерцијални развој видео игара (у том тренутку нове аудиовизуелне медијске форме), која ће у деценијама које су уследиле постати простор за убрзани технолошки напредак, развој и иновације. Еволуција видео игара је према мишљењу Ендруа Дарлија уско повезана са развојем дигиталног филма (Дарли 2001: 23). Напредак у домену компјутерске слике, како аутор додаје, довео је до развоја и пораста броја рачунарских игара, које су за кратко време постале врло уочљиви продукт масовне културе (исто).

Према мишљењу Вилијама Гибсона (William Gibson), видео игре су створене у већини случајева за *забаву и комерцијални успех, из дела нејасног, али и уметнички сумњивог царства популарне културе* (Гибсон 2018: 14). Иако одређени филмски критичари и историчари сматрају да видео игре никада неће имати уметничку вредност (Елберт 2010), постоје многи аутори који су у својим теоријским радовима заступали мишљење да одређене видео игре могу да се тумаче као дела с уметничком вредношћу (Гибсон, нав. дело: 14). Ако сагледамо чињеницу да је проблематизација уметничког дела ишла упоредо са *слабљењем разлика/размака између високе уметности и популарне културе* (Шуваковић, 2010: 500), није изненађујуће што се оваква полемика води око једног продукта популарне културе, који уједно припада групи нових медија који у последњих двадесет година бележи невероватан развој и популарност. Уметнички

музеји, укључујући Смитсоњијан институт (Smithsonian Institution)³ у Вашингтону (Ди.Си.) и Њујорку и Музеј савремене уметности у Сан Франциску, имају сталне поставке у којима су изложене видео игре, сугеришући на тај начин да се игре бар до одређеног нивоа могу сматрати *уметничком дестинацијом* (Гибсон 2018: 18). Поред тога, категорија „уметничких видео игара” јесте нешто што је у делима одређених аутора стављено у теоријске оквире и отвара простор за даљу полемику и истраживања (Шарп 2015: 16). Подстакнута управо поменутом „категијом” игара које поседују уметничку вредност, покушаћу да кроз различите студије случаја укажем на разноврсност потенцијала и могућности које музика у овим видео играма поседује, као и на формирање нових хибридних медијских форми у којима музика заузима један од кључних чинилаца. Уколико постоје тенденције и теоријска промишљања да извесне видео игре могу бити означене као медијска дела уметничке вредности, мишљења сам да на том таласу истраживања треба узети у разматрање и да се музици у овом медију придода исти епитет.

5. Хипотеза

У докторској дисертацији *Музика у видео играма: теоријско и естетско позиционирање у интердисциплинарном и интермедијалном контексту проучавања примењене музике* полазим од хипотеза изведених из перспективе теорије нових медија, дигиталних медија, популарне културе, теорије филма, теорије видео игара, музике у филму и теоријских разматрања музике у видео играма.

Видео игре, иако медиј који постоји више од четрдесет година, и даље су релативно ново подручје академског проучавања, те теоретичари нису били у прилици да развију релевантне теорије без спроведених суштински значајних, основних емпиријских истраживања праксе, производње и коришћења видео игара (Колинс 2013: ix). Наиме, видео игре су предмет научних истраживања чији теоријски апарат је заснован на постојећим теоријама, а који данас захтева ревизију, нарочито када је реч о анализи, тумачењу и интерпретацији звука у видео играма. Видео играма приписује се

³ Смитсоновски институт, такође познат једноставно као *Смитсоњијан*, представља групу музеја и истраживачких центара под управом владе Сједињених Америчких Држава. Смитсоњијан институт обухвата деветнаест музеја, двадесет и једну библиотеку, девет истраживачких центара, галерије, баште и зоолошки врт.

уметничка вредност и она се управо огледа у њиховим градивним елементима, међу којима музика заузима посебно место.

Полазне хипотезе овог рада су:

1. Проширење теоријског приступа анализи музике у видео играма, кроз примену концепта *урањања*, а са идејом да се фокус помери са градивне функције музике на целокупан доживљај (играча) унутар света видео игре.
2. Музика у видео играма издваја се као засебна уметничка форма на примеру конкретних видео игара (студије случаја). Због (или поред) потенцијала да буде перципирана као засебно дело, музика у одређеним видео играма пружа чулно уживање и сазнање чиме се дефинише њена естетска вредност (уметничко вредновање).
3. Трећа хипотеза произилази из претходне и полази од тога да се одвајањем музике из видео игара успоставља нова форма конзумирања те музике, условљена другачијим простором.

Теоријско-истраживачки апарат подразумева синтезу различитих метода које ова тема захтева: историјско-прегледни метод који обухвата временски оквир развоја пре свега видео игара, а онда и музике унутар њих, компаративни метод коришћен је кроз призму различитих теоријских разматрања музике у видео играма и на крају је примењен критичко-аналитички-интерпретативни метод сагледавајући целокупни резултат истраживања.

У делу дисертације о феномену концертног извођења музике из видео игара покушаћу да одговорим на следећа питања: На који начин иста музика комуницира са партиципаторима културе док играју видео игру, а како док је слушају у концертном простору? Да ли постоји неки елемент који се истиче када су у питању најпопуларније композиције музике за видео игре у оркестарском извођењу? Да ли се због популарности концертног извођења музике за видео игре мења однос публике према симфонијској музици и да ли су посетиоци оваквих концерата искључиво људи који конзумирају игре? Напоследку, настојаћу да сагледам да ли присутан/установљен уметнички квалитет музике у видео играма утиче на њихов квалитет у целини и распрострањеност/популарност код конзумента (играча).

На основу плана предложене дисертације очекујем да ће крајњи резултат истраживања указати на потенцијал који медиј видео игара има када је у питању функционално разноврсна примена музике. Уколико се видео игре услед своје интертекстуалне и интерактивне форме посматрају као медиј „који сабира све остале”, онда је и простор за примену, али и теоријско тумачење музике у видео играма огроман. Како су теоријска разматрања музике у видео играма још увек млада дисциплина, надам се да ћу својим аргументованим научно-теоријским приступом предочити неке нове могућности које постоје на релацији примењене музике и видео игара, као и да ће овај рад допринети даљем развоју ове теоријске дисциплине. Такође, указујући на феномен као што је концертно извођење музике из видео игара, верујем да ћу сугерисати и на неке друге аспекте и прототипе видео игара који отварају нове просторе за неку будућу концертну публику.

Мишљења сам да ће предложени интердисциплинарни приступ омогућити иновативан и широк увид у примену музике у медију видео игара који је и даље у многим сегментима недовољно истражен, те да ће наведена дисертација бити специфичан допринос и даљи подстицај када је реч о теоријским разматрањима из области примењене музике, а самим тим, и теорије медија.

6. Структура рада

Сложеност тематског поља овог рада условила је његову структуру. Рад је конципиран у више одвојених целина: уводна разматрања; разматрања о новим медијима, теоријама и истраживачким приступима; целина о настанку и развоју лудомузикологије која обухвата део посвећен концепту интерактивности у контексту примене музике у видео играма; о концепту *урањања*; о сличностима и разликама између примене музике у филмовима и видео играма; део посвећен почетку примене музике у видео играма; део о естетском позиционирању музике у видео играма; целина која обухвата четири студије случаја; целина о феномену концертног извођења музике за видео игре и односу публике према новом жанру; у претпоследњој целини обрађује се тема концерата унутар видео игара, док је последња целина посвећена закључним разматрањима.

Након уводног поглавља, друго поглавље ове докторске дисертације посвећено је аналитичком промишљању приступа различитих аутора доживљају и позицији визуелне културе и нових медија у контексту савремене културе. Промене које су се

догодиле унутар поља визуелне културе, отвориле су простор за развој нових медијских форми, али и нових дигиталних области у оквиру којих су видео игре заузеле посебно место. Условљене технолошким развојем, видео игре су за кратко време постале део канона популарне културе, али намеће се питање да ли оне у 21. веку представљају и „нешто више од тога”? Кроз текстове и анализе одређених теоретичара видео игара (Перон и Вулф 2009), провлачи се мисао да област студија видео игара напредује и развија се, као и да је тренутак да се можда више него раније промишља, истражује и пише о њеним потенцијалима. Подстакнута овом идејом, у првом поглављу усредсредила сам се да компаративним приступом укажем на различите „струје” које постоје међу теоретичарима видео игара, као и на који начин се њихова промишљања односе према играчу, односно конзументу видео игара. Поред тога, у овом делу текста, посебну пажњу сам посветила односу између филма и видео игара, због свих сличности, али и разлика које постоје између ова два медија, а која су утицала на формирање теоријског дискурса видео игара. Полазећи од Меклуановог начела да ниједан медиј не делује изоловано од других и да проналазак сваког новог медија *нужно реферише на претходна искуства* (Меклуан 2008), можемо сагледати везу између филма и видео игара и уско повезан однос ова два медија у погледу примене музике у њима.

Почетком 21. века, нова, практична примена музике у видео играма кроз рад истраживача, теоретичара и музиколога добила је прве теоријске обресе. Термин *лудомузикологија* први је у овом контексту применио Гијом Ларош (Guillaume Laroche) 2007. године, а Роџер Мозли (Roger Moseley) 2013. године преузео је овај термин и употребио га у академским круговима (Кемп, Самерс и Свини 2016: 1). У трећем поглављу свог истраживања, на основу интердисциплинарног приступа који омогућава умрежавање теоријских гледишта више научних дисциплина (теорије филма, филмске музике, масмедија, интермедија, хибридни медија, естетике, музикологије, студија културе и теорије видео игара) настојим да детерминишем овај релативно нови термин и да укажем на карактеристике младе теоријске дисциплине, односно теоријских разматрања музике у видео играма, као и на најистакнутије ауторке и ауторе који су допринели њеном развијању и утемељењу. Такође, увид у различите дисциплинарне перспективе умногоме је утицао на одабир студија случаја у овом раду, као и на формирање сопственог теоријског дискурса.

Технологија видео игара омогућила је њиховим креаторима да експериментишу са решавањем изазова *четвртог зида*⁴ тако што су направили интерактивни медиј чија реализација директно зависи од играча (Сматс 2005). С тим у вези, Карен Колинс, зачетница теоријских разматрања о примени музике у видео играма, бави се питањем шта то значи бити интерактиван са звуком и шта интерактивни звук чини другачијим од неинтерактивног звука. Ослањајући се на њена досадашња истраживања, као и на литературу других теоретичара и теоретичарки из области примењене музике у видео играма, а крећући се у кругу различитих дисциплинарних перспектива, укључујући студије филма, студије видео игара, филозофију, музикологију, социологију, теорију културе, психологију и теорију маркетинга, покушаћу да дођем до конклузије у ком су односу различити музички жанрови и њихова примена у видео играма, као и да ли, због своје интерактивности, видео игре нуде нека нова решења и тумачења када је примењена музика у питању. Посебно ћу посветити пажњу принципима за анализу музике у видео играма које је истакао Род Мандеј, а за које верујем да и у садашњем контексту проучавања примене звука и музике у овом медију могу бити итекако релевантни (Мандеј 2007: 51–67). При истраживању теоријских разматрања различитих аутора о приступу анализи музике у видео играма (који се показао јако важан и за само утемељење ове теоријске дисциплине), аутор Род Мандеј нуди врло занимљива и детаљна разматрања у вези са овом проблематиком. Аутор у свом тексту *Музика у видео играма* (Music in video games) представља три различита приступа при анализирању музике у видео играма, а у циљу теоријског разматрања ове дисциплине:

1. Концепт *окружења*: како музика подржава перцепцију света игара
2. Приступ *урањања*: како музика подржава учешће играча у игри⁵
3. *Дијегетички приступ*: како музика подржава наратив игре (Мандеј исто: 52)

⁴ Теоретичар видео игара Ерон Сматс (Aaron Smuths) наводи како се у теоријским разматрањима о филму, често могу наћи изјаве да је филм медиј који може *разбити четврти зид* техником која подразумева директно обраћање публици (Сматс 2005). Ипак, аутор додаје да је за публику филма онтолошки немогуће да тај зид пробије (исто).

⁵ У свом теоријском становишту, Род Мандеј користи енглески термин *immersion*, који се на српски језик може превести као *имерзија*. Ипак, за потребе овог истраживања одлучила сам да Мандејев термин преведем речју *урањање*. С обзиром на то да се имерзија најчешће везује за опште ангажовање појединца током конзумирања видео игара, било је неопходно преиначити Мандејев термин *имерзија* који се односи на музику у термин *урањање* у циљу конзистентности у теоријском промишљању и поставци овог истраживања.

Иако се у свом истраживању бавим и концептима окружења и дијегетичким приступом, у овом раду посебну пажњу сам усмерила на приступ *урањања* који Мандеј констатује, зато што управо он може бити један од кључних за разумевање различитих потенцијала музике у видео играма, али и примењене музике генерално.

Веза између музике у видео играма и музике у филму постоји од почетка њене примене у медију видео игара, те је у том контексту било важно да и поред сличности којима су се бавили многи теоретичари и истраживачице, укажем и на разлике које постоје у својству и потенцијалу музике која се примењује у видео играма у односу на њену примену у филмском медију.

У циљу што бољег увида у то на који начин се, превасходно технолошки, медиј видео игара развијао, а самим тим и примена музике у њему, у оквиру трећег поглавља настало је потпоглавље „Кратка историја звука у видео играма”. Иако су видео игре почеле да попримају „комерцијално својство” већ током седамдесетих година прошлог века, музика у видео играма је по први пут простор за технички развој и унапређење добила тек у периоду осамдесетих година 20. века. Стваралаштво композитора музике у видео играма у том периоду, утемељило је пут за све будуће генерације, а њихов рад је и након неколико деценија и даље инспиративан и представља непресушан извор идеја за неке нове интермедијалне пројекте.

Четврто поглавље чине четири студије случаја. При њиховом одабиру кључна је била лична перцепција, односно искуство музичарке, музикологиње и конзументкиње видео игара. Све игре које су у овом раду анализирани, су првобитно конзумиране и сагледане током тог процеса. Такође, перцепција критичке јавности и реакције других играча, у великој мери су утицали на коначни одабир студија случаја. У овом раду, користећи компаративни приступ при анализи музике која је оригинално написана за одређене видео игре, али и уз помоћ феноменолошког и психолошког сагледавања, покушаћу да укажем и на потенцијалну уметничку вредност оригинално компоноване музике за видео игре. Између осталог, у дисертацији се посебна пажња посвећује анализи музике у видео играма *Ел Еј ноар* (L.A.Noire), *Путовање* (The Journey), *Голф клуб: Пустош* (Golf Club: Wasteland) и *Флоренс* (Florence). Наведене игре су одабране како би се на њиховим примерима што боље показала разноврсност, потенцијал, али и директан утицај музике на крајњи наративни резултат прича које оне доносе. Анализом примене музике у поменутиим играма отвара се простор за дискусију по питању

функције, али и естетске вредности и уметничког квалитета ове музике, и то ће бити једно од водећих питања на које ћу покушати да дам одговоре у следећим поглављима.

Пето и шесто поглавље посвећено је „осамостаљивању” музике из видео игара, као и стварању нових простора унутар видео игара за извођење музике. Дигитална технологија „отворила је врата” новим креативним приступима у различитим уметничким дисциплинама, а самим тим и концертном извођењу музике. У последње две деценије све је присутнији феномен концертног извођења музике за видео игре, што додатно доприноси популарности овог музичког жанра. Још један од циљева овог рада биће и објашњење феномена концертног извођења музике оригинално настале и произашле из видео игара кроз социолошко-психолошку анализу рецепције публике. Овој теми ћу аналитички приступити у поглављу „Феномен концертног извођења музике за видео игре: однос публике према новом жанру”. На примерима концерата *Финална симфонија* (Final Symphony) и *Видео игре уживо* (Video Games Live) покушаћу да одговорим на питање да ли концертна пракса извођења музике из видео игара отвара нека иновативна, мултимедијална поља у којима академски музичари могу да пронађу могућности за нове стваралачке и извођачке ангажмане, као и на који начин овакви концерти утичу на постојећу концертну публику, али и да ли и на који начин, формирају једну потпуно нову публику која у перспективи може да постане конзумент и других жанрова уметничке музике.

Један од „производа” индустрије видео игара, који је све присутнији у протеклих неколико година, јесте одржавање виртуелних концерата унутар светова различитих игара. Готово неограничене технолошке могућности отварају један потпуно нови и неистражен простор како за музичаре, тако и за креаторе видео игара. На који начин се изводи реализација једног виртуелног концерта унутар видео игре, као и које су потенцијалне иновације у овом процесу покушала сам да одговорим у оквиру поглавља „Концерти уживо унутар игара: виртуелни простор нових могућности”.

Како се предмет истраживачког рада ослања на разнородне теоријске приступе у којима се одређени појмови показују доминантним – интермедијалност, интертекстуалност, вишемедијско, трансмедијалност, термин хибридно, ремедијација и конвергенција медија – у наставку текста дат је кратак преглед значења издвојених појмова у циљу њиховог јаснијег разумевања и употребе у овој докторској дисертацији.

Термин **интермедијалност** подразумева преплитање и прожимање односа унутар различитих медија у циљу да се међу њима оствари својеврсна симбиоза (Кружић

2016: 115). Циљ прожимања односа унутар различитих медија није искључиво препознавање одређеног медија и његове структуре, већ он може бити успостављање везе унутар културних контекста (исто).⁶ Термин **интертекстуалност** је шездесетих година 20. века увела Јулија Кристева (Julia Kristeva), тумачећи га као простор у оквиру ког „низ дискурса коегзистира у слози”, али и у „супротстављености, антагонизму и деструкцији” (Даковић 2014: 191).⁷

Вишемедијско је најопштији израз за све творевине изграђене од више медија, чији се видови разликују по врсти значења, по степену узајамне зависности медијских линија и по њиховој детерминисаности.⁸

Хенри Џенскинс понудио је најзаступљеније одређење појама **трансмедиијалност** у академском пољу – аутор дефинише овај појам као репрезентацију једног света приче кроз више медија (Џенскинс 2006). Према Џенкинсу, постоји сијасет начина како би се једна прича испричала у различитим медијима (исто). Аутор појаву трансмедиијалности повезује са културном праксом конвергенције медија и наративним праксама трансмедиијалног приповедања (*transmedia storytelling*) и феноменом трансмедиијалних светова (Џенкинс 2006, 2007).⁹ Термин трансмедиијалност према Александри Миловановић односи се на „наратив као форму и структуру, приповедне стратегије, наратију као и процес излагања наратива, заплет и структуру заплета, начин структурирања текста и његовог обима” (Миловановић 2019: 16–17).

Термин **хибридно** први пут се појавио у дискурсу биологије и означавао је настајање нових биолошких врста укрштањем различитих биљних и животињских врста (Шуваковић 2010: 325). Током 20. века термин хибридно је примењен на различите интердисциплинарне развоје хуманистичких друштвених наука, односно теоријских делатности (исто: 325–326).¹⁰

⁶ Пример интермедиијалних односа зависи од саме природе медија, као и од ауторове намере да одреди „како ће значење, у смислу културолошких веза постићи” (Кружић 2016: 117).

⁷ Кристева у својим теоријским промишљањима под појмом интертекстуалност подразумева да се текст и језик налазе у „конструктивно-деструктивној вези”, те да исказ „указује на знаковни простор где се текстови међусобно испреплићу и прожимају” (Кружић, нав. дело: 98).

⁸ Према Мишку Шуваковићу, вишемедијском уметношћу се најчешће назива мултимедиијална уметност, док се опсег заступљености медија у деловању на различите осећаје креће најмање од два, а њихова коначна комбинација може бити до свих који постоје (Шуваковић 2005: 662).

⁹ Појам трансмедиијалног приповедања Џенкинс тумачи као *уметност стварања света* (Џенкинс 2007), процес у коме се интегрални елементи фикције систематски *расприују кроз више канала испоруке* у циљу стварања јединственог и координисаног доживљаја забаве (исто). У идеалном случају, сваки медиј даје свој јединствени допринос расплету приче (исто).

¹⁰ Хибридни облици уметности и медија повећавају степен ауторереференцијалности (Љунгберг 2010: 90) – пребацивања између различитих медија не само да „приморава публику на гледање” истих, већ је подстиче да учествује и прави поређења међу њима и открива посебности различитих семиотичких

У контексту нових медија, важно је разјаснити појам **ремедијације**. Пол Левинсон (Paul Levinson) је 1997. године први пут употребио термин ремедијација тврдећи да нови медији, попут видео рекордера и првих компјутера, унапређују и на крају смењују старе медијске технологије (Левинсон 1997). Левинсон је под овим термином означио процес којим се нови медији развијају да би потпуније представили људске перцептивне и комуникационе способности: на пример, стерео је побољшање моно звука јер људи имају два уха.¹¹

Конвергенција медија је такође један од важних појмова које је потребно разјаснити у контексту овог рада. Термин конвергенција односи се на проток садржаја кроз више медијских платформи и такође подразумева сарадњу између више медијских индустрија, и миграторно понашање медијске публике која ће премештати своја интересовања у потрази за врстама забавних искустава које желе. Према тумачењу Хенрија Џенкинса, конвергенција је реч која успева да опише технолошке, индустријске, културне и друштвене промене у зависности од тога ко говори и шта мисли да говори (Џенкинс 2006).

система које сваки медиј оличава. Хибридну уметност је могуће тумачити и као савремени уметнички покрет у коме уметници раде са граничним областима науке и технологијама у настајању. Уметници раде са областима као што су роботика, физичке науке, биологија, експерименталне технологије интерфејса (као што су говор, гестови, препознавање лица), вештачка интелигенција и тако даље.

¹¹ Ипак, сам концепт ремедијације је доста старији и њега је поставио Маршал Меклуан 1964. године у књизи *Разумевање медија: медији као човекови продужеци* тврдећи да је садржај сваког медија увек други медиј (Меклуан 1964). Амерички теоретичари нових медија Џеј Дејвид Болтер и Ричард Грузин на темељу Меклуанових раних запажања указују на то да ремедијација на кључан начин карактерише нове дигиталне медије, али се њени принципи могу уочити вековима уназад (Болтер и Грузин 2000). За Болтера и Грузина ремедијација је дефинишућа карактеристика свих нових медија (исто).

II Нови медији, нове теорије, нови приступи

Према мишљењу Едруа Дарлија видео игре, дигитални филм и симулације вожње су постале „опште место културног доживљаја” на почетку 21. века (Дарли 2001: 1). У потрази за прецизним дефинисањем поменутих културних форми и жанрова, Дарли уводи термин *визуелна дигитална култура* (исто). Аутор је мишљења да уколико продукте визуелне дигиталне културе сагледамо као културне феномене, ови облици могу изгледати као „крајње нови”, појавивши се као производи масовне културе у протеклим деценијама (исто). У својој књизи *Визуелна дигитална култура - Екранска игра и спектакл у новим медијским жанровима*, аутор предлаже нову естетску културну евалуацију (исто: 4). Потенцирање разлика између термина *ниска* и *висока* култура аутор сматра *застарелим*, а овакву врсту „етикетирања” приписује *савременим чуварима и критичари естетских и етичких вредности* који су током 19. века са подозрењем и општим презиром гледали на популарне визуелне забаве у том периоду (исто: 4–5). Важно је истаћи да се управо у 19. веку *учврстила* идеја о *уметнику као генију*, а са њом и поменуто „разликовање” између *високих* и *ниских* облика уметности (исто: 5). Како аутор додаје, у оквиру овог *евалуативног оквира*, новији *технолошки информисани и комерцијализовани облици културе* попут фотографије, филма, забавних паркова – почели су да се посматрају као *произведене диверзије, пука ефемера* (исто). Протумачени као *облици чистог спектакла*, поменути облици сматрали су се „најмање вредним” озбиљног критичког разматрања и то је један од главних разлога зашто се на њих гледа као на *тривијалне и естетски стерилне* облике уметности (исто). Продукти визуелне културе често у исто време могу представљати и продукте популарне културе¹² – филм у исто време може припадати и једној и другој културној дефиницији. Самим тим, и предмету истраживања (видео играма) могуће је приступити на различите начине, а двоструки избор тумачења отвара простор и за многострука теоријска промишљања. Теоретичар популарне културе Доминик Стринати указује на погрешно тумачење теорије масовне културе из елитистичког становишта (Стринати 2004: 35). Ова елитистичка теоријска позиција претпоставља да се популарна или масовна култура

¹² У најширем могућем контексту популарна култура се тумачи као култура која је широко распрострањена и доступна већини. У материјалном смислу, популарна култура је скуп опште доступних артефаката, односно масовно распрострањених индустријских забавних и културних (медијских) производа.

може правилно разумети и тумачити само са становишта естетике и да умногоме зависи од укуса културних и интелектуалних елита које формирају *високу културу*, а самим тим и *високу теорију* (Стринати 2004: 35). Како су основе ових принципа и вредности „узете здраво за готово” немогуће је не довести у питање овакав начин тумачења продукта масовне културе. Имајући у виду да ове *елитне вредности* могу бити валидне и ауторитативне и при процени других типова културе, важно је преиспитати поменуте „културолошке судове”. Такође, теорија масовне културе може бити критикована да је елитистичка зато што и сам елитизам почива на скупу неиспитаних вредности које обликују перцепцију популарне културе коју држе њени експоненти (исто: 35–36). Још један недостатак елитизма јесте што *не препознаје* чињеницу да масовну културу могу разумети, тумачити и ценити и друге групе на различитим неелитистичким друштвеним и естетским позицијама унутар друштва (исто: 36). С тим у вези, отуд и „поглед” теорије масовне културе на потрошача масовне културе као пасивног конзумента којим се може манипулисати и који се може искористити у контексту те „манипулације” (исто). Имајући у виду негативну страну елитистичког теоријског приступа теорији популарне културе, треба говорити и о другим начинима поменутог предмета истраживања. Популарна култура је „разнолика” и „отворена” за различите употребе и тумачења различитих група у друштву. Осим тога, популарну културу могуће је посматрати као *разноврстан и разнолик скуп жанрова текстова, слика и репрезентација* које се могу појавити у различитим медијама (исто: 36–37).

Због наведених „одјека” у критичким ставовима према савременој култури, термини „ниска” и „висока” култура према мишљењу Ендру Дарлија захтевају поново преиспитивање и критичко промишљање (Дарли 2001: 5). С тим у вези, аутор се бавио истраживањем поља студија филма Дејвида Бордвелла (David Bordwell), и наводи како је Бродвел изразио забринутост да је унутар поља студија филма *доминантна заокупљеност приступа усмерених на интерпретацију успорила развој алтернативних начина критичког разумевања филма* (Бордвел 1991 цит. у Дарли, исто). Дарли увиђа да хегемонија *херменеутичке претпоставке* коју Бордвел „лоцира у студијама филма” *прожима и доминира у скоро свакој грани широког поља студија културе* (Дарли, исто). Како је Бордвелова *дисциплина парадигме* превасходно била књижевна критика, Дарли сугерише да један од разлога за недостатак алтернативних приступа које Бордел увиђа може бити то што су његове методе дизајниране за разумевање књижевних текстова повезаних у целину, а у контексту разумевања визуелних медија, додајући да ово

запажање нема за циљ да се *руга интерпретативним приступима разумевању културних производа* (Дарли 2001: 5). Аутор додаје да је тумачење (потрага за скривеним значењима) *централно за критички подухват у било којој области хуманистичких наука* (исто: 6). У том контексту, према Дарлијевом мишљењу значајно је препознати да ће и други елементи увек бити присутни у било којој врсти културног изражавања: „Што је још важније, хегемонија приступа усредсређених на значење унутар поља академске критичке студије може допринети како сталном естетском погрешном схватању израза као што су они у центру ове дискусије, тако и, или бар тако сугеришем, њиховом континуираном културном испадању” (исто). То даље имплицира да аутор не подржава хегемонију приступа при анализи значења у визуелној култури и да такав приступ може допринети континуираном погрешном разумевању било ког дела. Осим тога, мишљења сам да у времену у коме је технологија у великој мери неизоставни елемент продукта популарне културе, те су приступи за тумачење и различита схватања ових продукта додатно умножени, а самим тим је и предмет изучавања добио нове додатне облике/могућности, термини као што су „висока” и „ниска” култура могу се сматрати превазиђеним и застарелим. Већ постојеће категоризације које су условљене и одређују се у односу на институционалну контекстуализацију културе се полако губе у пракси и потребно је тежити инклузивнијим приступима који заступају разноликост према различитим облицима уметности и културног израза. Такође, једно од решења би могло бити да се сваки културни израз разматра без претходно утврђених претпоставки о његовој вредности, на коју директно алудирају горе поменути епитети.

У часопису *Октобар* (October) из 1996. године, у ком је у фокусу била савремена критичка теорија, али и уметност и њене различите интерпретације кроз медије попут филма, сликарства, музике и фотографије, објављени су резултати упитника који су попуњавали историчари уметности и архитектуре, теоретичари филма, књижевни критичари и уметници.¹³ Уредници часописа су поентирали неколико закључака: да визуелна култура као „интердисциплинарни пројекат” према мишљењу испитаника више није *организован модел по моделу историје*¹⁴, већ по моделу антропологије; да визуелна култура обухвата *исту ширину праксе која је подстицала мишљење ране генерације историчара уметности*, зато што је тај приступ и повратак на раније моделе

¹³ Svetlana Alpers, Emily Apter, Carol Armstrong, Susan Buck-Morss and others, „Visual Culture Questionnaire”, *October* no. 77, New York, Summer 1996: 25.

¹⁴ Мислећи у овом контексту на дисциплине попут историје уметности, историје архитектуре, историје филма итд.

развишљања окарактерисан као важан у циљу обнављања *различитих дисциплина везаних за визуелне медије*;¹⁵ да су испитаници били мишљења да *нано осмишљена концепција визуелног као слике* настале од тела медија, *ре-креира у виртуелном простору размене знакова и фантазматске пројекције, егзистира као предуслов за визуелне студије*, а кроз њихове одговоре „последично је било наговештено да визуелне студије” у академском контексту, на скроман начин *помажу производњу субјекта за следећи стадијум глобализованог капитала*; и последње, да тежња ка *интердисциплинарно оријентисаној визуелној култури унутар академских студија*, посебно у њеној *антрополошкој димензији* врло подсећа на сличан помак који се одиграо унутар уметничких, архитектонских и филмских пракси.¹⁶ Резултати поменутог упитника указују на то да су тенденције ка промени тумачења и оквира поља визуелне културе унутар теоријског дискурса постојале пре готово три деценије и да су те промене исход различитог збира историјских, технолошких и друштвено-социолошких промена које су претходиле у деценијама пре тога. У одговорима испитаница и испитаника (међу којима су били историчари, филозофи, теоретичари визуелне културе...), како теоретичар и филозоф Алеш Ерјавец увиђа, могла је да се примети одређена „нелагода” у односу на

¹⁵Када се говори о различитим праксама и истраживачким приступима у визуелној култури, потребно је поменути теоретичара Дејвида Бордвела који се бавио неоформализмом у филму. Неоформализам према Бордвеловом мишљењу не представља одређени метод, већ скуп претпоставки, угао хеуристичког приступа и начин постављања питања (Бордвел 1989: 379). Аутор је става да је свака поетика и сваки описни или експланаторни пројекат посвећен *извесном утемељењу у интерсубјективним подацима*. Штавише, чињеница се може сматрати прихваћеном тврдњом о томе шта постоји у свету, укључујући теоријске или невидљиве ентитете – нешто што позитивизам искључује (исто). Неоформализам у исто време претпоставља да се *не могу открити чињенични одговори на питања* о креирању филмова без претходно *пажљивог осмишљавања аналитичких концепата који одговарају овим питањима*. У исто време, неоформализам такође претпоставља да нису сви концепти *подједнако прецизни, кохерентни или релевантни*, па је тако могуће проценити *конкурентне концептуалне шеме*; такође претпоставља да сви концепти не објашњавају податке једнако јасно, богато и економично. И још једна важна претпоставка неоформализма јесте да *нисмо потпуни заробљеници нашег знања*. Укратко, *неоформалистичка поетика износи теоријски дефинисане, отворене, исправљиве тврдње* (исто). Бордвел се у свом раду бавио и историјом филмског стила која за њега представља део онога што се широко сматра *естетском историјом филма*. Ова *крвна категорија* према ауторовом мишљењу такође покрива историју филмских форми (на пример, наративне или ненаративне форме), жанрова (на пример, вестерни) и модуса (на пример, играни филмови, документарни филмови; Бордвел 2018: 4). Како Бордвел истиче, филмски теоретичари обично разликују естетску историју од историје филмске индустрије, историје филмске технологије и историје односа биоскопа са друштвом или културом (Бордвел, исто). Од 1985. Дејвид Бордвел се ослањао на савремену когнитивну психологију да би одговорио на питања о перцепцији и разумевању наративних филмова, чиме је покренуо нову парадигму у теорији филма која је постала позната као когнитивизам. У оквиру свог когнитивистичког приступа студија филма, Дејвид Бордвел заступа мишљење да они који желе да разумеју перцептивне, когнитивне и афективне капацитете којима се бавимо уметношћу треба да одговоре потраже у раду оних који знају нешто о тим капацитетима, наиме, психолога и других научника који их емпиријски проучавају и предлажу теорије о њима у светлу својих открића. Више о томе погледати у: Бордвел 1989: 11–40.

¹⁶Svetlana Alpers, Emily Apter, Carol Armstrong, Susan Buck-Morss and others, „Visual Culture Questionnaire”, *October* no. 77, нав. дело: 25.

дефинисање визуелне културе (Ерјавец 2009: 839). Ауторка Ирит Рогоф (Irit Rogoff) је неколико година касније у раду који је писала за збирку текстова *Студирање визуелне културе* дала коментар на овај готово негативан став који је могао да се протумачи „између редова” испитаника и уредника поводом тумачења визуелне културе у тадашњем контексту (Рогоф 1998:18–19). Рогофова је увидела да су *институционалне формације новог поља изучавања визуелне културе изазвале полемичко узнемиравање*, и да се у њиховим одговорима може протумачити *дубок осећај губитка историјских специфичности и материјалних утемељености*, као и *утврђених идеја о квалитету* (исто). Готово три деценије након што су објављени резултати овог упитника, може се извести закључак да су тенденције и „расветљавања” одређених праваца унутар развоја визуелне културе била тачна и да је било потребно време да се неке од ових хипотеза потврде.

Да је визуелна култура област која оставља простор за додатна преиспитивања, потврђује и однос теоретичара Чарлија Гира према дигиталним жанровима у визуелној уметности. Чарли Гир, директор Института за истраживање културе при универзитету Ланкастер, говори о дигиталним технологијама у контексту савремене културе у својој књизи *Дигитална култура* (Гир 2011: 16). Аутор наводи како се реч *дигитално* користи у техници како би се „означили подаци изражени као дискретне вредности” (исто). Према његовом мишљењу, овај израз би могао да се односи на било који систем, али у протеклих шест, седам деценија он је постао *синоним за технологију која је омогућила електронске бинарне рачунаре* (исто). Гир истиче: „Говорити о дигиталном значи користити га као метонимију за читаву мрежу виртуелних привида, тренутних комуникација, свеприсутних медија и глобалних могућности укључења, који чине добар део нашег савременог искуства” (исто: 16–17). Анализирајући термин *дигитално* аутор говори о *широкој лези примени и медијских облика које омогућује дигитална технологија*, те тако под овим термином подразумева виртуелну стварност, дигитални филм, дигиталну телевизију, електронску музику, видео игре и тако даље (исто: 17). Објашњавајући значење израза, Гир закључује да дигитална култура постоји као посебна култура, где, како наводи, *израз дигитална означава особен начин живљења групе, или група, људи у датом историјском времену* (исто). Аутор додаје да је дигитално могуће прихватити као *ознаку културе*, зато што обухвата *системе означавања и комуникација* који према његовом мишљењу *јасно разликује наш начин живота од живота других* (исто). О термину дигитално и дигиталним жанровима писао је и Ендру Дарли, који

истиче да се дигитални жанрови можда најбоље могу *уклопити* у нешто што у традиционалном уметничком канону називамо *декоративном уметношћу*, или уметношћу која јесте из *нижих* облика уметности (Дарли 2001: 6). Према његовом мишљењу, дигитални жанрови се најчешће доживљавају као спектакуларни и сензационални, што често може бити протумачено тако да они у исто време *разблажују значење и подстичу интелектуално мировање* (исто). Дарли доводи у питање чињеницу да *друга врста естетике* не треба у старту да буде одбачена, „несхваћена”, а често као таква и потцењена:

Јер шта – на први поглед – није у реду са усхићењем, задовољством, узбуђењем, чуђењем, сензацијом и тако даље које доживљавају примаоци таквих облика? Чак и пре него што почнемо да се бавимо идејама да ли се такви савремени гледаоци опиру систему или га избегавају конзумирајући такве текстове, постоји релативно нова и препознатљива (и још увек непрозирна) естетика коју треба препознати и разумети (Дарли, исто).

Аутор истиче да је јако важно признати да се догодио помак или промена *бар унутар важног дела савремене визуелне културе* и то ка естетици која у први план поставља *димензију појављивања, форме и сензације* (исто: 6). *Непрозирна естетика* о којој Дарли говори била једна од покретачких тачака у овом истраживању, зато што она подразумева одбацивање предрасуда и одређених ранијих приступа у истраживачком домену визуелне културе.

Потребу истраживача и теоретичара да свој истраживачки дискурс посвете новим медијима потврђује чињеница да се на многим универзитетима широм света у протеклих неколико година отварају студије које спајају визуелну културу и нове медије.¹⁷ Формирање оваквих студијских програма који у свој фокус стављају однос визуелне културе и студије нових медија (студије визуелне уметности, медија, маркетинга, компјутерског интерфејса, дизајн софтвера, фотографије, моде, дигиталног видеа, видео игара, музичког видеа и многих других мултимедијалних форми) указују на све већу потребу да се специфичан интердисциплинарни приступ у академским круговима „легитимише”, подржи и прихвати у савременом контексту проучавања нових медија. Спајањем ова два дискурса, омогућава се простор за истраживање нових, дигиталних и

¹⁷ Примера ради, Беркли (Berklee College of Music) у оквиру свог програма нуди студијски програм *Визуелна култура и нови медији*, исто као и Универзитет у Тел Авиву у оквиру Интернационалних основних студија из области друштвених наука (International B.A. in Liberal Arts).

мултимедијалних наратива, који су постали неизоставни део говора о медијима генерално у садашњем контексту. Поред тога, кроз нове студијске програме школују се и обликују нове генерације младих теоретичара који ће на темељима досадашњих теоријских ставова и промишљања, а можда и на комплетно новим истраживачким „стубовима” контекстуализовати и теоријски „утемељити” нове медије и визуелну културу који умногоме дефинишу савременог човека у домену културе у протеклим деценијама.

Реченицом „Медијска индустрија је динамична, а иновације су константе” Сем Смит (Sam Smith) и Џон Ален Хендрикс започињу прво поглавље књиге *Индустрија медија 21. века: Економске и менаџерске импликације у доба нових медија* (The Twenty-First-Century Media Industry: Economic and Managerial Implications in the Age of New Media; Смит и Хендрикс 2010: 3). Према њиховом мишљењу, технолошки напредак у различитим медијима доноси револуцију, а нови медији утичу на сваки аспект *традиционалног медијског света* (исто). Аутори преиспитују овај утицај отворено постављајући питање да ли је он увек позитиван, имајући у виду да су нова технологија и традиционални медији увек имали „помало неугодан савез” и да према њиховом мишљењу, овај „савез” понекад ствара изазове (исто). Нови медији, такође се могу односити на *широк спектар промена у медијској продукцији, дистрибуцији и употреби*, те из тог разлога представљају нешто више од саме технолошке револуције – они су такође *текстуални, конвенционални и културни* (исто: 6). То даље имплицира да нови медији не представљају само технологију медија, већ *начин на који потрошачи и публика комуницирају са медијима* (исто). С друге стране, према Хенрију Џенкинсу, активно учешће потрошача у медијима и унутар њих, неопходно је за постојање конвергенције (Џенкинс 2006: 3). Џенкинс наводи: „Ова циркулација медијског садржаја – кроз различите медијске системе, конкурентске медијске економије и националне границе – у великој мери зависи од активног учешћа потрошача.” (исто). Аутор верује да је конвергенција *више од самог технолошког процеса*, и да она представља начин да се људи подстакну да *траже нове информације и успостављају везе са свим врстама широко распрострањених медијских садржаја* (исто). Ослањајући се на Џенкинсова промишљања о новим медијима, могуће је закључити да једна од већих промена које су нови медији донели управо укључивање публике/гледаоца/конзумента у крајњи резултат који медиј постиже, као и да многи нови медијски облици ограничено егзистирају без њиховог асистирања и активног учешћа.

Аутори Роберт Хасан и Џулијан Томас припадају групи теоретичара који заступају став да нови медији захтевају нове теорије. У уводу њихове књиге *Како читати теорије нових медија* аутори истичу како проучавање нових медија отвара нека од *најфасцинантнијих и најизазовнијих питања у савременој култури* попут питања власништва и контроле информација и културних добара и променљивог искуства простора и времена (Хасан и Томас 2006: xvii). Наведене, али и многе друге теме представљају *витална актуелна питања у економском, друштвеном и политичком животу* и зато их је према њиховом мишљењу тешко анализирати и разумети, зато што су технологије *флуидне, исходи су неизвесни, а целу област карактерише брза иновација и прилагођавање* (исто). Њихов предлог јесте да када је у питању тражење дубљег разумевања нових медија, да се не крене од њихове *уредне категоризације* зато што се ретко на овај начин може доћи до оног броја информација које у основи могу допринети истраживачу и због тога нису добро место за почетак теоријског истраживања одређене предметне теме (исто). Осим тога, аутори сматрају да је потребно бити аналитички опрезан у тренутку када се новим технологијама приписује велика моћ - информације и новости које корисници добијају и даље су у својству *привлачења пажње и ресурса*, како у свету академских студија, тако и у комерционално и политички вођеном свету медијске индустрије (исто). С тим у вези, они посебно охрабрују ауторе да као позитивну карактеристику, имају на уму *савремени ентузијазам нових медија*, а у исто време скрећу пажњу читалаца да обрате посебну пажњу на придев *нов* и на многа значења која он доноси (исто). Аутори нове медије виде као историјску, али и савремену појаву – нове технологије имају своју прошлост, а изазови и проблеми са којима се сусрећу такође имају своју историју. Иако је појам *нови медији* сам по себи нов, и уведен у последњих 50 година, питања која се намећу у вези са њиховим истраживањем нису нова (исто). Савремене трансформације до којих су довели мобилни телефони и бенефити интернета, надоградња су претходних *нових технологија* попут штампарске машине, радија и телеграфа. Таквим приступом, долази се до закључка да нас нови медији, „у овом или оном облику” прате вековима (исто: xvii–xviii). Уколико наведено гледиште аутора сагледамо као једну од потенцијалних полазних тачака када је у питању истраживање нових медија, она може бити врло подстицајна у истраживачком и аналитичком процесу, зато што одређени познати модуси, принципи и релације унутар медија са „вишевековном традицијом” олакшавају могућност да се постојеће знање надогради у новом медијском контексту.

Ново медијско поље истраживања јесте специфично, и захтева један нови и другачији приступ. Не постоји једно јединствено језгро теорије нових медија и то јесте нешто што их чини узбудљивим и изазовним предметом истраживања. Нови медији су додатно изазовни истраживачима зато што увек *настају и прилагођавају се из других домена знања* (Хасан и Томас 2006: xviii). Како теоретичари Хасан и Томас наводе, *најзанимљивији, најважнији и најизазовнији аргументи* у овој области укључују рад и истраживање у низу дисциплина које превазилазе *традиционалне границе студија медија и културе* (исто). Ново, „свеже” размишљање о новим медијима захтева примену и прилагођавање, а често и повезивање знања, аргумената и вештина из истраживачких научних поља и дисциплина (исто). Овај својеврсни унапређен аналитички принцип када су нови медији у питању, важно је осветлити, али га и применити и у осталим сегментима теоријских промишљања када су производи визуелне културе у питању. Оно што је потребно истаћи јесте да су модификовани приступи у истраживању нових медија директно повезани и са новим технологијама, које представљају нераздвојив део субјекта, у овом случају нових медија.

Широкој и комплексној области визуелне културе потребна је нова естетска културна евалуација која захтева разматрање нових аспеката, технолошких промена и друштвених динамика које карактеришу савремено доба. Дело визуелне културе често истовремено може представљати и производ популарне културе, која се и даље у највећој мери повезује са културним феноменима који због масовне производње или њиховог представљања кроз медијске стереотипе могу добити негативне конотације, односно завређују „умањену” културну вредност. То сугерише на чињеницу да нека дела не добијају прилику да постану део теоријског дискурса, зато што у својој првој медијској презентацији, због аналитичких стереотипа, постају „дисквалификована”. Савременој визуелној култури је потребна теорија отворена за брза аналитичка прилагођавања, одговоре и реакцију. Како је поље истраживања динамично, а промене се дешавају готово свакодневно, критички начини разумевања и приступа визуелној култури такође треба да прате ту врсту флукутација. Тежње које су се појавиле пре готово три деценије унутар поља критичке теорије имплицирају на то да је у садашњем тренутку промена статуса и перцепције визуелне културе у теоријском дискурсу готово неизоставна. Уколико прихватимо тумачење да је визуелна култура концептуализована по обрасцу антропологије, интердисциплинарни приступ изучавања поменутог

културног реала, може бити понуђен као почетна истраживачка (методолошка) тачка, отварајући врата за богат истраживачки дискурс о овом важном културном феномену.

Дигитална култура, као подскуп визуелне културе који се бави специфичним изразима и праксама који проистичу из дигиталних технологија, још додатно усложњава, али у одређеној мери и надограђује постојеће теоријске праксе које тумачи поље визуелне културе. Како се дигитална култура односи на културне изразе који произлазе из дигиталних технологија, а самим тим и на нове медије, потребно је да теорије које се баве овим пољем истраживања рефлектују сложеност савремених медија и доприносе у разумевању њихових ефеката на друштво, културу, политику и индивидуално понашање. Нове теорије у контексту нових медија су неопходне – потребно им је омогућити простор и пружити шансу јер је предмет истраживања изнова модификован, а често и потпуно нов.

1. Концепти који доприносе обликовању визуелног дигиталног простора

Лев Манович у уводу своје књиге *Језик нових медија*, у делу који носи поднаслов „Теорија садашњости”, наводи пример настанка филма као недовољно искоришћеног и препознатог, у тренутку када је овај медиј настајао, за будућност развоја теорије филма (Манович 2015: 47). Аутор износи запажање да би много бољи пут за теоретизацију овог медија био да су теоретичари и историчари у периоду од 1895. до 1903. године *схватили суштински значај појаве новог медија* и да је о том периоду остављен потпуни писани траг који би, према његовом мишљењу требао да садржи *интервјуе са гледаоцима, систематски приказ наративних стратегија, сценографије и позиције камера које су се мењале из године у годину; анализу веза између језика филма који се тек рађао и разних облика популарних забава које су тада постојале* (исто). Аутор прави паралелу настанка филма са тренутком у ком се „рађа” нови медиј – *метамедиј* дигиталног рачунара и у ком теоретичари и историчари компјутерских медија иако имају искуство од 100 година теоријских разматрања и истраживања, према Мановичевом мишљењу *неће имати ништа више од нечега што би одговарало новинским извештајима и програмима приказивања филмова из првих деценија развоја кинематографије* (исто). Препознавање тренутка, периода или декаде у неким случајевима, када је појава неког новог медија у питању требало би да постане норма у круговима теоретичара и историчара који се баве

проучавањем и истраживањем и систематизацијом нових медија. Како Манович истиче, *запис теорије садашњости* може бити кључан за разумевање нових медија, као и за разумевање логике која *покреће развој језика нових медија*¹⁸:

Ми данас више не размишљамо о историји филма као о праволинијском ходу ка једном једином могућем језику, или као о напретку ка савршеној веродостојности. Напротив, ми смо научили да на ту историју гледамо као на след различитих, али подједнако изражајних језика, при чему сваки од њих поседује своје естетске променљиве, и сваки затвара неку од могућности коју су нудили његови претходници... (Манович 2015: 48–49).

Развој компјутерске технологије је неоспорно имао директан утицај на визуелну маскултуру. Како Мишко Шуваковић наводи, визуелна култура је *актуелна (реална, сада-присутна) и историјска (реализована, некада-присутна, али кроз трагове назначена) визуелна појавност људског друштва и његових предоџбених модуса* (Шуваковић 2005: 668). Нове технологије *усредсређене су на дигитално микропроцесирање* и технолошки програмиране начине трансформације у оквиру којих се визуелна култура производи и прима (Дарли 2001: 35–36). Процес трансформације, визуелна култура превасходно чини на нивоу *техничке модернизације* (исто: 36). У периоду од готово двадесет година, дигиталне технике „напустиле су истраживачке лабораторије и интегрисале се са утврђеним производним и изложбеним средствима” (исто). Појавом компјутера, настао је потпуно нови начини стварања слика, заједно са постојећим начинима устаљених метода и техника, а резултат овог „спајања” јесте да су они постали уобичајени за савремене облике визуелне културне продукције (исто). Штавише, овај процес је такође довео до појаве препознатљивих жанрова у сфери масовне визуелне културе. Међу њима су два која се према мишљењу Ендруа Дарлија посебно издвајају – видео игре и симулационе вожње (исто). Појавили су се нови концепти као што су *симулација* и *интерактивност* који описују оно што се у овим новим медијским облицима препознаје као јединствено и различито, док стари називи попут *реализма*, *илузионизма* и *спектакла* чини се да још увек имају пресудну улогу у дискурзивним праксама које их чине. Такође, важно је поменути да је и један већ познати

¹⁸ Манович у овом контексту користи реч *језик* као неку врсту „општег израза” којом се према његовим речима, труди да „покрије низ различитих конвенција које употребљавају дизајнери ствари нових медија” како би организовали податке и обликовали оно што ће *доживети корисник*. Више о томе погледати у: Манович 2015: 48.

концепт добио на новом значају – у питању је концепт *имерзије* у екранским световима. Имерзија се у контексту екранских уметности дефинише као окружење, искуство које транспортује људе у фикционе светове. Постоји две врсте имерзије – ментална и физичка. Ментална имерзија се приписује оној која настаје из личног искуства и најчешће се јавља када је особа дубоко концентрисана на радњу у којој учествује (гледање филма или играње видео игре на пример). Физичка имерзија подразумева нову перцепцију, виртуелну реалност од 360 степени која се постиже уз помоћ визуелног медија. Мари Лори Рајан (Marie-Laure Ryan) увиђа да је концепт имерзије неправедно запостављен у дискурсу теоретичара који се баве електронским медијима, а из разлога, што према њеном мишљењу, опширније и детаљније бављење овим концептом представља претњу за критичко мишљење (Рајан 2001: 9–10). Препуштање имагинарним световима тумачено је још од 17. века као штетно по здравље ума, те се према концепту имерзије јавио први „револт” још у првим великим романима европске књижевности.¹⁹ С друге стране, када је у питању физичка имерзија у електронским медијама, и ту постоје одређена негативна тумачења – постоји синдром Алтернативног света АВС (AWS Alternate World Syndrome), губитак равнотеже, општа *телесна амнезија* коју је могуће осетити након искуства виртуелне реалности (исто: 10). Ипак, из личног искуства истакла бих аугментовану реалност²⁰ као један врло интересантан и позитиван доживљај у оквиру којег постоје многобројне могућности да корисници искусе угођаје који ће им пријати и који ће их искуствено обогатити. Кроз аугментовану реалност, као један од облика имерзивног искуства, корисник је у прилици да се уз помоћ компјутерски генерисаних кодова и посебно направљених наочара „транспортује” у физичку шетњу у било ком музеју на свету или да се нађе на неком локалитету који одавно жели да посети. Главна разлика у односу на искључиво ВР искуство (искуство виртуелне реалности) у коме је кретање најчешће комплетно ограничено или смањено на минималне покрете у простору, јесте то што се у случају аугментоване реалности корисник креће у простору и стиче веродостојан утисак да је виртуелна реалност коју види заиста „реална” и

¹⁹ Мигел де Сервантес (Miguel de Servantes Saavedra) у *Дон Кихоту* (Don Quijote) пише „Укратко, толико је уронио у то своје читање да су му у читању пролазиле ноћи од светла до светла, и дани од мрака до мрака, те му се тако, од мало спавања и много читања, сасушио мозак и памет је изгубио. Испуни му се уобразиља свим оним што је у књигама читао, како чарањима тако и чаркама, биткама, изазовима, ранама, слатким речима, љубавима, мукама и немогућим безумицама; и толико му се у машту усадило да је истина цела скаламерија оних сновиђења и измишљања о којима је читао, да за њега није било друге тачније повести на свету.” (Сервантес 2011: 38-39).

²⁰ Аугментована, проширена или допуњена реалност јесте концепт који описује корисничко виђење света надограђено компјутерски генерисаним текстом, сликом и звуком.

„стварна”. Позитивно дејство физичке имерзије може се забележити и у случају када су корисници из физичких разлога онемогућени да се крећу, те им у тим ситуацијама овакав вид доживљаја пружа једну посебну могућност да доживе различита искуства за која би иначе били ускраћени (да виртуелно посете неку изложбу, музеј, позоришну представу, концерт).

О критеријумима за постизање успешне имерзије у видео играма писале су и Пенелопа Свитстер (Penelope Sweetster) и Пета Вајет (Peta Wyeth). Ауторке истичу неколико критеријума: играчи би требало да буду мање свесни свог окружења; играчи би требало да буду мање самосвесни и мање забринути за свакодневни живот или себе; играчи треба да доживе измењен осећај времена; играчи треба да се осећају емоционално укључени у игру и играчи треба да се осећају висцерално укључени у игру (Свитсер и Вајет 2005: 10). Сумирајући поменуте констатације двеју ауторки могуће је закључити да у контексту видео игара, имерзија доноси одређену количину бенефита за самог играча и попут „упловљавања” у свет неке позоришне представе, и улаз у свет видео игре може имати своја благотворна дејства за партиципатора културе. У видео играма имерзија се може постићи кроз садејство свих елемената овог медија, при чему музика може имати кључну улогу у том процесу. Музика може значајно утицати на емотивно стање играча, стварајући атмосферу која одговара наративу игре или догађајима на екрану, док кроз пажљиво одабране и примењене звучне пејзаже, композиције и динамичке елементе музике, играчи додатно *урањају* у виртуелни свет игре. У том контексту, ауторка Изабела ван Елферен (Isabella van Elferen) идентификује нешто што се назива „музичка писменост у видео игри” – под претпоставком да су играчи у видео играма на основу пређашњих искуства слушања музике у другим медијима којима су често изложени, развили способност да идентификују одређене конотације које музика може да комуницира (Елферен 2016: 36). То подразумева да је играчу примера ради познато из света филма да звук гудачког оркестра може симболизовати романтичну сцену поновног сусрета двоје љубавника и да јасно може да разграничи чињеницу да такву музику није очекивано чути приликом сусрета двоје љубавника у реалном свету. Како Ван Елферен тврди *медијска писменост је важан означитељ жанра* и да *заправо подударност добро познатих тропа и конвенција помаже публици да тумачи врсту филма, телевизијске емисије или видео игре* са којом су дошли у контакт. Ауторка додаје да комбинујући *аудио-визуелну писменост филмске и телевизијске музике са лудописменошћу*, дизајн *soundtrack*-а привлачи специфичну музичку писменост игре

(исто). То даље имплицира да кроз *интертекстуалне референце на аудио-визуелне идиоме из других медија*, звучни записи игара користе писменост играча како би га „увукли” у свет игре – зато што играчи препознају одређене стилове компоновања они су у стању да „тумаче догађаје у видео играма и осећају се укљученим у играње, светове игара и заплете” (Ван Елферен 2016: 36). Концепт имерзије видим као једну од важнијих карактеристика екранских уметности, посебно због тога што ова специфичност доприноси томе да одређени аудио-визуелни медији добију својства која их чине уникатним, иновативним и погодним за конструисање нових наратива (светова).

Ендру Дарли говори о томе како се у савременој култури отворио нови естетски простор *који своје постојање дугује дигиталној технологији* (Дарли 2001: 36). Ипак, према његовом мишљењу важно је нагласити да овај дуг ни у ком случају није апсолутни – компјутер јесте од виталног значаја за разумевање новог културног простора, али да га он није *естетски обликовао* (исто). Надовезујући се на поменут Дарлијев став, који ми је врло близак уколико говоримо о видео играма, мишљења сам да су додатни фактори попут музике, наратива и семиотичких тумачења, ти који су допринели естетском обликовању новог културног простора. С тим у вези, у наставку текста, кроз поентирање кључних периода техничког развоја, биће објашњено како је за релативно кратак период медиј видео игара постао простор отворен за учитавања естетске вредности.

2. Видео игре и нови дигитални простори

Пре него што наставимо даља теоријска разматрања о видео играма, желела бих да укратко појасним зашто сам у овом истраживању одабрала да користим термин видео игре.²¹ У уводу своје књиге *Тотална историја видео-игара*, теоретичар медија Манојло Маравић говори о томе како у случају игара у теоријским и истраживачким круговима постоји проблематика коришћења термина (Маравић 2022: 14). Неке од варијанти термина које користе теоретичари како би описали игре јесу *интерактивне игре, електронске игре, компјутерске игре и дигиталне игре* и оно што јесте њихова заједничка одлика то је да се сви ови термини везују за њихов технолошки аспект (исто: 16). Термин *видео игре* није општеприхваћен међу теоретичарима и историчарима, иако

²¹ Како су у академској заједници заступљене обе верзије појма, за потребе овог рада користићу верзију без цртице између две речи.

је широко заступљен међу корисницима игара. Главна одлика термина *видео* јесте та да поред описаног технолошког значења, он садржи и *естетске, односно чулне конотације* (Маравић 2022: 16). С тим у вези, уколико имамо у виду поменуте естетске конотације о којима Маравић говори, можда је потенцијално могуће размишљати и о додавању епитета *уметничке видео игре* као потенцијалног назива (категорије) за све оне видео игре које у свом медију садрже комбинацију других медија (филма, радија, видео спота...) са иновативним и креативним решењима у наративном погледу. Назив видео игре искључује аудио елементу видео игара, зато што потенцира видео аспект, те би у том контексту предлог био да се у разматрање узме и назив *аудио-визуелне игре*. За потребе овог истраживања, определила сам се за термин *видео игре* зато што их посматрам у њиховом тоталитету и не раздвајам технолошке, аудио и визуелне аспекте.²² Мишљења сам да сам наратив игре може утицати на термин којим ће одређена компјутерска или онлајн игра бити класификована, те да избору терминологије треба приступити у зависности од студија случаја, односно предмета истраживања.²³

Почетком осамдесетих година 20. века, компјутерске видео игре су већ позициониране и одређене као нове и важне форме популарне културе (Дарли 2001: 23). На почетку 21. века, индустрија видео игара се изједначила са филмском и музичком индустријом, а потом, према најновијим статистичким подацима их је прстигла у погледу распрострањености (заступљености) и финансијског успеха на тржишту.²⁴ Видео игре модерног доба су знатно сложеније у односу на оне из осамдесетих година прошлог века и ангажују играче у „различитим режимима практичне контроле и реаговања на технички софистициране слике, акцију и звук у реалном времену” (исто). У садашњем контексту, успон видео игара као медија у директној је вези са развојем и ширењем софтверских алатки и програма који служе као основни „алат” за развој и продукцију видео игара.²⁵ Такође, глобалној популарности доприноси и доступност и дистрибуција на онлајн платформама као што су Стим (Steam), Плејстејшн (PlayStation

²² Маравић користи верзију термина са цртицом (видео-игре), док сам се ја определила за верзију термина без ње (видео игре).

²³ Такође, играјући видео игре, играч, односно конзумент управља одређеним током приче унутар посебно креираног виртуелног света, па је пожељно узети у разматрање опцију да је за одређене видео игре могуће користити и термин *виртуелне игре*, зато што се термин виртуелно односи на исконструисан свет унутар игара.

²⁴ Више информација о овом податку потражити на: <https://www.cyens.org.cy/en-gb/media/blog/blog-posts/july-2020/the-gaming-industry-is-bigger-than-the-movie-and-m/> (линку приступљено 4.8.2022 у 23:10ч).

²⁵ Примера ради, Јунити (Unity) и Твајн (Twine) су софтверске алатке које су врло заступљене у индустрији видео игара.

Network) и Иксбокс лајв (Xbox Live). Поред тога, индустрија видео игара је у протеклих неколико година својим деловањем „зашла” и у друге индустрије, те тако имамо примере потпуно нових ниша које су настале колаборацијом различитих индустрија. Један од врло успешних примера је е-спорт или електронски спорт (e-sport) који представља такмичења која се одвијају путем електронских система, преваходно видео игара. Е-спортови најчешће имају организовани облик такмичења, такозваних игара у којима учествује више играча, у највећем броју професионалаца. Такмичења овог типа су врло популарна у свету (чак су у Србији основани Савез српских е-спортива²⁶ као и Српска е-спорт асоцијација), а награде, као и све веће учешће спонзора у овој хибридној спортској грани само потврђују њен велики финансијски потенцијал.²⁷ Према мишљењу часописа за видео игре *Гејмпрешур* (Gamepressure), музика је донедавно била елемент који је разликовао *једну генерацију од друге, повезујући људе рођене у сличном времену* (Калдус 2021). Некада су се људи састајали и дружили у клубовима, а данас према студији коју је спровео *Вистл* (Whistle) видео игре преузимају функцију забаве – чак 68% Генерације З²⁸ сматра да је играње велики део њиховог идентитета, док 74% каже да им видео игре помажу да остану у контакту са пријатељима и познаницима (исто). Чак 91% њих видео игре игра свакодневно (исто).²⁹

Важан корак у развоју видео игара био је настанак аркадних игара које су у почетку у погледу *сложености и софистицираности игре и аудио-визуелних елемената* имале велику предност у односу на кућне рачунарске игре, али су се временом ствари промениле (Дарли 2001: 25). Аркадна игра је врста игре која се игра на машинама на јавним местима или у играоницама које су намењене за конзумирање и играње

²⁶ Савез српских е-спортива је кровна е-спорт организација у Србији и главни покретач раста и развоја е-спорта у Србији, успостављајући стандарде за клубове, играче, судије и разна интернационална такмичења у којима учествују државе, организујући међународне турнире, проширујући на нове игре и прикључујући нове чланице. Савез сматра својом дужношћу, али и обавезом, да упозна јавност са свим позитивним аспектима које нуде видео игре, али такође и да их упозори на њихове негативне и потенцијално опасне аспекте. Преузето са сајта: <https://esports.org.rs/about-us/> (сајту приступљено 5.8.2022. у 11:56ч).

²⁷ Још неки од примера унакрсне сарадње индустрије видео игара са другим индустријама јесте индустрија моде. Познати светски бренд *Баленсијага* (Balenciaga) представио је своју колекцију за јесен 2021. године у форми видео игре под називом *Загробни свет: Доба сутрашњице* (Afterworld: The Age of Tomorrow); Гучи (Gucci) у колаборацији са Фнатиком (Fnatic), једном од најбољих европских тимова у *Лиги Легенди* (League of Legends) креирао је лимитирану серију сатова, док је Мек (Mac) осмислио колекцију ружева по узору на игру *Част краљева* (Honour of Kings).

²⁸ Демографски гледано, то су они људи који су рођени између средине деведесетих и раних 2010-тих.

²⁹ *Вистл* је спровео онлајн (online) анкету међу 304 америчка мушкарца старости од 13–34 година, Анкета је спроведена од 3. до 6. децембра 2018. године. Резултате анкете можете погледати на овом линку: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2021/jan/11/video-games-music-youth-culture> (сајту приступљено 16.3.2024. у 00:15ч).

различитих игара, а које садрже игре механичког или електронског типа, као што су флипер или видео игре које се могу играти у замену за новац.³⁰ Неке од првих најпознатнијих аркадних игара су *Пекмен* (Pacman), *Лунар лендер* (Lunar Lander) и *Донки конг* (Donkey Kong).³¹ Паралелно са развојем аркадних игара, дешавао се и процес развоја кућних игара, које ће временом постати видео игре (Дарли 2001: 26). У почетку су се користиле тако што су се конзоле повезивале са телевизором и корисници су били ограничени само на играње оних игара које су кодиране са фиксним чиповима који се налазе у конзоли. Кључна година за технолошки напредак у овом погледу била је 1971. година када је компанија Интел (Intel) развила микропроцесор, а недуго потом је таква технологија инсталирана и на кућним играма конзоле (исто). Како истиче Ендрју Дарли, важан исход преласка на микропроцесоре средином осме деценије 20. века био је тај што је подстакао веће раздвајање између развоја софтвера и хардвера (исто: 27). То је резултирало тиме да су крајем седамдесетих година прошлог века и друге компаније поред Атарија почеле да дизајнирају софтвер за игре (исто). Почеле су да се појављују независне компаније и путем уговора о лиценцирању, развијале су софтвер за игре за произвођаче машина. Временом, ови клијентски произвођачи нису производили само софтвер за наменске машине за игре, већ све више и за произвођаче личних рачунара као што су Епл (Apple), Комодор (Commodore), Танди (Tandy), па чак и сам Атари (Дарли, исто).

Главна одлика аркадних игара и кућних конзола јесу жанрови који су подразумевали акцију – различите симулације, док је употреба кућних рачунара омогућила и конзумирање игара другачијих жанрова, попут оних у којима играчи иду у потрагу за откривањем авантура и решавања загонетки. Како Ендрју Дарли објашњава, ова разноврсност жанрова је сигурно била повезана с временским ограничењем у току играња, зато што се ове игре на кућним рачунарима нису ослањале на брзи физички

³⁰ У жаргону познате су и као игре са аутомата, а места за игру као играонице или флиперане. Аркадне игре се могу посматрати као игре које се играју на аркадним машинама (аркадна машина означава било коју механичку машину за игру или електронску машину за игру укључујући флипер машину) или као игре с нивоима и једноставном контролном шемом. Историјски гледано, аркадне игре су игре које се играју на машинама које раде на жетоне; жетон се убади у аутомат (аркадну машину) како би игра могла да почне, или како би се игра наставила након што је играчев лик побеђен, односно ако је изгубио живот. Аркадне игре су међу најстаријима у историји видео игара. Крајем седамдесетих до почетка осамдесетих година прошлог века било је златно доба аркадних игара. Уживали су одређену популарност чак и током раних деведесетих. Популарност ове платформе полако је опадала, како су игре на конзоли и рачунару долазиле до изражаја. Данас се могу наћи и на интернету, а могу се играти и на рачунару помоћу аркадних емулятора. Више о томе прочитати на: <https://www.techopedia.com/definition/1903/arcade-game> (сајту приступљено 25.12.2022. у 14:39ч).

³¹ *Донки конг* је пример аркадне игре која је једна од првих доживела енормни успех.

рефлекс, већ су често захтевале дуге периоде размишљања и процене информација пре опција да се на њих делује преко тастатуре (Дарли 2001: 27). Временом, како су могућности машина напредовале, све је више било посвећених играча који су заменили оне кориснике који су игре играли само из хобија, а ова промена је утицала и на промену тржишта – софтверске компаније почеле су да се баве новим потрошачима, онима који су много више времена проводили играјући игре (исто). Индустрија видео игара је расла и почела да показује потенцијал за стабилно стварање профита, па су се полако, али сигурно, велике мултимедијалне корпорације укључивале у њихов прогрес, улажући инвестиције у развој хардвера и софтвера, као и у уносне уговоре о лиценцирању (исто: 28). До краја осамдесетих година 20. века, организовани тимови програмера, тон-мајстора, графичара, аниматора су углавном заменили слободног програмера (исто). Развој видео игара условио је директну промену развоја индустрије, али и кадра који је унутар ње био ангажован. Ендру Дарли овакав развој индустрије видео игара упоређује са индустријским развојем Холивуда (Hollywood) и поп музике *као културних облика и институција* (исто). Како он наводи, рачунарске игре су врло брзо постале *стабилна медијска форма* са ограниченим бројем жанрова или врста игара. Производња видео игара укључује процес *пречишћавања, побољшавања и иновирања* унутар низа формалних параметара који остају стабилни од самог почетка, само се мењају и модификују, што је такође Дарли узео као пример при компарацији са филмом (исто). Након филмске и музичке индустрије, видео игре као облик популарне културе постале су неизоставан део данашњег модерног друштва. Џон Фиск (John Fiske) говори о томе да видео игре реплицирају структуре друштвеног система и да играјући игре, играчи *остварују друштвене односе подређених уз једну кључну инверзију - у видео аркади вештина, учинак и самопоштовање подређеног добијају награде и признања које никада не добијају у друштву* (Фиск 1989: 140). И након четрдесет година, партиципатори културе у видео играма остварују исте личне потенцијале, који су у протеклим деценијама само још више надограђени комплексним системом знакова, односа и веза који овај медиј може да понуди.

Готово мање од једне деценије након што су настале, видео игре су постале нова културна индустрија, а двадесет година касније и једна од главних такозваних *институција савремене визуелне културе* (Дарли нав. дело: 30). Напредак и успон ове индустрије утицао је и на само тржиште и формирање неких нових компанија и дистрибутера у *добро успостављеним областима популарне визуелне забаве* (Дарли,

2001: 30). Као и у случају „старијег рођака”, филма, видео игре су неколико деценија након свог настанка дошле у фазу естетске процене визуелног и концептуалног идентитета и на то се, према мишљењу Ендруа Дарлија гледа као на главни знак успеха и напретка у овој области (исто: 31).³² Као што смо претходно поменули у тексту, развој видео игара је уско повезан са развојем дигиталног филма, и из тог разлога може се пронаћи доста сличности са преовладавајућом естетиком дигиталне кинематографије, посебно у погледу илузионистичких циљева који подстичу напоре учесника, односно гледалаца (исто). Главна разлика између ова два продукта *визуелне културе* јесте у томе што видео игре, за разлику од филма, укључују елемент *интеракције* (исто). То значи да играч има контролу до одређене границе на наративни ток игре, као и да може директно да реагује на оно што се појављује у „аудио-визуелном пољу екрана”. Овај елемент ће бити један од кључних при разумевању примене музике у видео играма и о томе ће бити речи у наредним поглављима. У контексту видео игре, интерактивност као *дефинишући елемент облика* постала је додатни фактор у све већој потреби играча да конзумирајући видео игре доживе што већи *степен илузије* (исто). С тим у вези, није изненађујућа све чешћа интеграција видео игара са осталим медијима у индустрији забаве – интеракција је постала посебно „тражени” елемент у медијској форми, те сада можемо наћи и примере интерактивних епизода серијског програма, или филмова у којима се она појављује.³³

3. Теоријско поље истраживања видео игара

У уводу другог тома ридера *Ридер теорије видео игара 2*, Бернارد Перон и Марк Ц. П. Вулф праве генерални осврт на тадашње стање у теорији видео игара:

Сувишно би било рећи да област студија видео игара не напредује и да је сада успешна. Експлозија нових књига, периодичних публикација, онлајн места и конференција током протекле деценије потврдила је популарност, одрживост и виталност ове области, на начин који је можда мало ко изван ње очекивао. Дошло је време да се запитамо не

³² У рецензијама се неретко оцењује и технички аспект видео игара, те у одређеним случајевима, рецензенти могу позитивно оценити једну компоненту, док, примера ради, други чиниоци могу добити лошије критике. Давање предности одређеним елементима у креирању видео игре неретко проузрокује неспоразуме између програмера и дигиталних уметника, који иако раде на истом пројекту, потенцијално могу имати другачије визије и замисли када је у питању финални производ.

³³ Пример за то су кратки филм *Посибила* (Posibila) из 2014. године и епизода серије *Црно огледало* (Black Mirror) *Бендерснеч* (Bandersnatch) из 2018. године.

само како поље расте, већ у којим правцима би могло или требало да иде (Перон и Вулф, 2009: 1).

Перон и Вулф сматрају да су се студије видео игара помериле у *другу фазу* када је у питању теоријски дискурс, зато што су „постављени” темељи када је у питању академско поље студија (Перон и Вулф, исто: 4). Ова *друга фаза* може да представља покушај тачне „артикулације” као и *класификације алата и терминологије*, а све у светлу организације студије видео игара у *кохерентну дисциплину* (исто). Посебно је занимљиво да аутори нову фазу развоја студије видео игара виде као *испуњење услова* које је 2005. године „поставио” Франс Мајра (Frans Mäyrä) тадашњи председник Удружења за истраживање дигиталних игара (ДиГРА). Мајра је ове услове, или прецизније речено, правце развоја тада врло младе теоријске дисциплине мапирао, након што је увидео огромну *популарност и друштвени утицај видео игара за разлику од њиховог слабог присуства на универзитетима или образовном систему* (исто). Мајра је истакао три тезе, а то су: теза да је потребно да постоји академска дисциплина за проучавање видео игара; да нова дисциплина треба да има *активан дијалог који треба да буде надовезујући на постојеће, као и да има свој основни идентитет* и трећа да образовне и истраживачке праксе које се примењују у студијама игара треба да остану *верне суштинским играчким квалитетима свог предмета* (Мајра 2005). Готово две деценије након што је Мајра изрекао наведене тезе, сведоци смо времена у коме су његове претпоставке потврђене. Академска дисциплина истраживања видео игара никада није била активнија и иновативнија, а у прилог томе сведоче годишње конференције широм света, као и студијски смерови који се отварају на универзитетима од САД-а, преко Европе, па све до земаља на Истоку. Како Франс Мајра увиђа, појављује се једна нова генерација младих академских чланова који су одрасли у окружењу у ком су видео игре биле опште присутне и *чији су ставови према животу формиран истовременим променама у култури и друштву*, а који ће донети промену у контексту даљег усмерења и развоја научне дисциплине проучавања видео игара (исто). Мајра додаје да су управо студије игара дисциплина која ће *играти улогу у овој промени*, усмеравајући пажњу и на начине на које организујемо *сопствени истраживачки рад* (исто). Према његовом мишљењу, *координирањем истраживачког рада и курикулама на начин који ће задржати квалитативно језгро игара и играња видљивим истраживачима, новинарима и студентима*, ова дисциплина ће бити иновативна, али страствено и бескомпромисно вођена област у којој има простора за даљи развој и напредовање (Мајра 2005).

Континуирани раст и напредак индустрије видео игара утиче на пораст истраживачких радова и публикација које у свој фокус стављају видео игре, али и њихове конститутивне елементе. У садашњем тренутку, простор за проучавање видео игара врло је инспиративан за младе истраживаче, али и за оне које се баве проучавањем нових медија.

Што се тиче друге тезе коју је Мајра поставио 2005. године, а која се односи на то да нова дисциплина треба да има активан дијалог са већ постојећим пољима истраживања, она је потврђена тиме што је теоријско поље истраживања видео игара кренуло да се развија, „комуницира” и надовезује на већ постојеће медијске жанрове. Разумевање већ постојећих облика и откривање њихових карактеристика може да нам помогне при откривању карактеристика и специфичности нових медија. Доминик Стринати оцењује позитивно интердисциплинарни карактер процеса анализе, приступа и истраживања који је карактеристичан за поље теорије популарне културе, зато што долази до *интелектуалне и унакрсне оплодње*, која се на основу његовог искуства показала као корисна у успостављању нове области проучавања, и у *подстицању концептуалних иновација, емпиријских истраживања и теоријских спорова* (Стринати 2004: xii.). С тим у вези, студије видео игара су имале, али и даље имају снажно утемељење у већ постојећим дисциплинама попут студија филма, театра, дигиталног филма, сликарства, књижевности и многих других чији се елементи, али и одређени процеси у настанку, а касније и самој анализи могу пронаћи у овом пољу.

Аутори Гонзало Фраска и Еспен Арсет, између осталих, упозоравају да морамо бити свесни *теоријског империјализма и колонизације студија игара из других теоријских поља* (Кер 2006: 33). Фраска и Арсет припадају групи аутора који се називају лудолози (*ludus* на латинском значи игра) и који заговарају да постоји потреба за *развојем нових теорија и модела ако желимо да разумемо шта је јединствено у дигиталним играма као интерактивним текстовима* (исто). Лудолози су се окупили крајем деведесетих година прошлог века, и према речима Афра Кера представљали су својеврсну *контратежу* теоретичарима и ауторима који су свој теоријски рад у оквиру анализе видео игара фокусирали око наратије (исто). У том контексту, Еспен Арсет се стално трудио да *развије сопствене моделе* одређених приступа, те тако за њега видео игре нису биле, или барем не примарно *текстуалне* (исто). Арсет тврди да би теоретичари требали да проучавају *лабиринт у свету игара* (game-world-labyrinth)

димензију сајбертекста (cybertexts)³⁴, односно у још савременијем контексту, аутор истиче да се свака игра састоји од три аспекта – правила, материјалног/семиотичког система (свет игара) и тока игре или догађаја који су резултат примене правила у свету игара (Кер 2006: 33). Врло слично њему, Фраска заступа мишљење да би сајбертекстове и видео игре требало анализирати као игре, као и да би се требало *удаљити* од репрезентације ка семиотици симулације. За Фраску кључна чињеница јесте да игре симулирају и моделирају понашања, а не да их представљају.³⁵

Јеспер Јул је још једна кључна фигура која припада поменутој групи лудолога. Јул је још у својим раним истраживачким радовима заступао мишљење да су дигиталне игре *више игра него прича* и да се у томе налази њихова специфичност и „снага” (Јул 1999). У својим новијим радовима, Јул се бави односом фикције и правила у видео играма (Јул 2003), развојем и трансформацијом видео игара током раздобља када су постале доступније и популарније међу различитим типовима играча (Јул 2010) и видео играма независних студија и њиховом потребом за аутентичношћу (Јул 2019). Поред професорске каријере коју гради у Данској, Јул је један од најангажованијих и најплодоноснијих теоретичара видео игара, а аутор је и блога *Лудолог* (The Ludologist)³⁶ у оквиру ког редовно објављује новости из поља теорије видео игара.

Насупрот лудолозима, постоји читава једна друга струја аутора и теоретичара за које наратив представља само један, најчешће „мањи” елемент који чини „комплексно мулти-сензорно искуство” играња видео игара (Кер, нав. дело: 35). Према речима Афра Кера, све је већи број оних теоретичара који покушавају да *уђу у траг* утицају постојећих аудиовизуелних традиција на телевизији и у филму на видео игре, као и утицају визуелних конвенција у видео играма на друге аудиовизуелне медије (исто). Примера ради, аутори Џеј Дејвид Болтер и Ричард Грусин у својој књизи *Ремедијација: Разумевање нових медија* (Remediation: Understanding New Media) заступају став да

³⁴ Дефиницију сајбертекста увео је Еспен Арсет 1997. године. Према његовом мишљењу, сајбертекст је организација текста у циљу анализе утицаја медија као саставног дела књижевне динамике. Арсет је сајбертекст дефинисао као врсту *ергодичке литературе* у којој корисник прелази кроз текст имајући нетривијални рад – рад који знатно прелази границе једноставног окретања странице или покрета очију који су карактерисали традиционалне текстове писане културе. Ергодичка књижевност је термин који је такође сковао Еспен Арсет у својој књизи *Сајбертекст - Перспективе ергодичке литературе* (Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature, 1997). Термин је изведен од грчких речи *ergon*, што значи *рад*, и *hodos*, што значи *пут*. Повезан је са концептом сајбертекста и описује сајбертекстуални процес који укључује семиотичку перцепцију коју концепти „читања” не узимају у обзир.

³⁵ Фраска води веб страницу о лудологији и један је од теоретичара који су заслужни за формирање термина лудологија.

³⁶ Линк ка блогу *Лудолог*: <http://www.jesperjuul.net/ludologist/> (сајту приступљено 21.7.2023. у 16ч).

дигиталне игре *ремедијацијом* унапређују филм и телевизију (Болтер и Грусин 2000: 89–98). У својим истраживањима они долазе до закључка да медиј видео игара *покушава да побољша филм редефинисањем стандарда којим оцењујемо филм* (исто: 97). Према њиховом мишљењу, у многим случајевима ремедијација, нови медиј мора да *покуша да убеди гледаоца* да прихвати нови стандард из разлога што је *старији медиј неизбежно супериорнији* уколико се „суди” на основу његове традиције (исто).

Премда су различите струје горе поменутих аутора који се баве проучавањем видео игара, осетно чврсто позиционирани у својим ставовима, мишљења сам да када је у питању теоријски приступ анализе видео игара, он зависи и од самог предмета истраживања и да не треба нужно следити само један истраживачки модалитет. Можда би идеални приступ био онај који је отворен за различита тумачења исте ствари, зато што светови који се граде унутар видео игара остављају могућност да читавања буду различита, а самим тим и да схема тог читавања буде другачије истраживачки и аналитички скројена.

Како Бернард Перон и Марк Вулф закључују, видео игре представљају заиста комплексан предмет изучавања, посебно имајући у виду да у извесној мери, при анализи, оне захтевају и одређену активност (Перон и Вулф 2009: 11). У том контексту, Еспен Арсет у тексту *Истраживање играња: Методолошки приступ анализи игара* (Playing Research: Methodological approaches to game analysis) наводи како стручњаци и истраживачи који се баве анализом видео игара не треба нужно и да буду они који конзумирају, односно играју видео игре (Арсет 2003). Иако је аутор мишљења да истраживачи видео игара „имају обавезу” да разумеју начин играња видео игара, а понекад се то најбоље постиже кроз саму игру, она ипак поентира да је у контексту проучавања најважнија истраживачка етика (исто). Уколико *коментаришемо* игре или користимо игре у нашој културној или естетској анализи, према мишљењу Арсета те игре бисмо требали да играмо *у толикој мери да се тежина коју дајемо у нашим примерима барем поклапа са слојевима које достижемо у нашој игри* (исто). Саобразно томе, Перон и Вулф истичу:

Појам интертекстуалности помогао је у разумевању сложених међусобних односа између текстова и како они утичу на значења у тексту. Док су интертекстуална разматрања релевантна за студије видео игара, само испитивање текста је кључно, јер се анализа „мора ослањати на есенцијалну компаративну студију ин-текстуалног, то јест, из самог текста”. Уз мултилинеарне, отворене и појавне димензије видео игара, играње се ретко дешава, а да играчи не

размотре могуће алтернативе у акцијама и причама (Перон и Вулф 2009: 11).

Закључак који је могуће истаћи јесте да је читање *текста* видео игара могуће извести на два различита начина – кроз призму играча и призму посматрача. Иако се његово искуство разликује у односу на играча, посматрач видео игара такође може да доживи различите аспекте и емоционалне реакције. Посматрач може да ужива у причи и визуелном доживљају, да доживи емотивну реакцију на радњу видео игре и да осети емотивну повезаност са ликовима и догађајима унутар игре, да објективно сагледа играчку механику, као и вештине и способности играча. Неки од ових аспеката, попут сагледавања свих визуелних елемената или детаљног слушања музике јесу нешто што играч због превелике фокусираности на саму активност игре често не може да уочи или испрати. С тим у вези, посматрачев приступ видео играма подједнако може бити значајан у процесу испитивања и ишчитавања текста. Различити приступи могу зависити и од тога шта тачно унутар видео игара анализирамо – причу, креирање светова, музику и тако даље, зато што је за разумевање примене одређених елемената унутар овог медија понекад од изузетне важности да кроз искуство видео игре прођемо као играч или у другом случају као пажљиви посматрач.

Имајућу у виду различите истраживачке перспективе које у свој фокус анализе стављају видео игре, али и континуирани развој и пораст интересовања за теоријску дисциплину видео игара, поставља се питање одакле кренути у нека нова промишљања о овом медију. Еспен Арсет упозорава на често понављане грешке које налази у недавним приступима дигиталним медијима када су у питању различите истраживачке перспективе (Арсет 1999: 31–32). Он увиђа својеврсну „трку” у *освајању и колонизацији* нових територија за већ постојеће парадигме и теорије, и то најчешће у облику „теоријских перспектива” (исто). Његов предлог јесте *повлачење* од постојећих теорија како бисмо *видели нешто што још није већ уписано у њих* (исто). С друге стране, Геоф Кинг и Тања Крзивинска нису у потпуности сагласни са ставом Еспена Арсета о новом истраживачком приступу и грађењу нових теорија медија. Њихов став јесте да *комбинаторна игра* у оквиру већ постојећих теоријских парадигми помаже да се *легитимише пракса и теорија дигиталног изражавања унутар уметности и хуманистичких наука, које мање скептично гледају на дигитализацију кроз сочиво успостављених парадигми и теорија* (Кинг и Крзивинска 2002: 35). Према њиховом мишљењу, у садашњем тренутку, најчешће *перспективе примењене на интерактивне*

мултимедије налазе своју основу у постструктуралистичким теоријама лингвистике и наратива, теоријама развијеним углавном унутар контекста или писаног и вербалног текста (Кинг и Крзивинска 2002: 35). Уредници додају да се са „свим проблемима” који могу настати услед *примене теорија писаног или вербалног текста* на интерактивне медијске облике – са комбинацијом различитих типова медија и *редовним нагласком на невербалним елементима* умногоме може олакшати настанак и формирање новог теоријског простора за истраживање, као и стварање *признате области академског истраживања* (исто). Супротно теоријским промишљањима Еспен Арсета, Кинг и Крзивинска заступају мишљење да је из постојећих теорија могуће извести нове методе, теорије и поставке када је у питању теорија видео игара. Како су видео игре аудио-визуелни медиј који је преузео одређене принципе из медија филма и са њим као медијским продуктом можда дели највише сличности, верујем да при аналитичком приступу може бити врло корисно уколико се уваже нека већ постојећа теоријска разматрања из области филма. Теорија филма припада корпусу постојећих дисциплина које су неоспорно утицале на формирање теорије видео игара, те у том смислу, у тексту који следи, говорићемо о теоријским промишљањима која потенцијално могу допринети да се постави један шири теоријски оквир овог истраживања, а све у циљу подобнијег разумевања самих видео игара, њиховог утицаја и уметничког потенцијала.

4. Од филма до видео игре

У свом тексту *Реквијем за медије* (Requiem for the media) Жан Бодријар наводи како је погрешно становиште да се у садашњем поретку медији третирају као *чисто и једноставно средство дистрибуције* (Бодријар 1972, 1981: 169). Такође наводи да медији нису *кофицијенти*, већ *ефектори* идеологије, и да они никако нису *неутрални и неидеолошки*, додајући да је то уједно и *фантазма њиховог техничког статуса или њихове употребне друштвене вредности* (Бодријар, исто). Његов термин *trompe l'oeil* (оптичка варка) представља слике симулације, играња игре са стварним и *откривање да је стварност конструисана, крхка, нестабилна и релативна* (Дарли 2001: 64). Такође, Бодријар истиче да су заступљеније слике које долазе од *технолошки заснованих медија* (фотографија, филм, телевизија), зато што су *технолошке слике* централни елементи у стварању и одржавању општег стања *разочаране симулације* односно *хиперреалности* која свуда представља савремени свет (исто). Бодријар користи термин *trompe l'oeils*

како би објаснио све већу *аналогну природу* технолошког развоја слике, под чиме подразумева све већи фотореализам савремених слика (Дарли, 2001: 63). Када говори о модерним медијским сликама, Бодријар посебно истиче филм, као медиј који не представља само екран и визуални израз *већ мит, нешто што припада сфери двојника, фантазми, огледалу, сну* (исто: 65). За разлику од Меклуана, Бодријар тврди да је филм *много већи медиј од телевизије*:

Наша жеља сеже до ових нових кинетичких, нумеричких, фракталних, вештачких и синтетичких слика, јер су оне најосновније дефиниције. Готово би се могло рећи да су кроз технички вишак добре воље асексуални, попут порнографских слика. Међутим, на овим сликама не тражимо разумевање или богатство маште: тражимо превртљивост њихове површности, за измишљотину детаља, интимност њихове технике. Оно што заиста желимо је њихова техничка извештаченост и ништа више (Бодријар 1988: 43–44).

Надовезујући се на Бодријаров доживљај филма, Дарли истиче да „упориште” анализе визуелних медија јесте у филму, и да то није изненађујућа чињеница:

Од свих облика естетског визуелног представљања заснованих на новим технологијама које су се појавиле у периоду индустријске модернизације, чини се да је кинематографија истовремено врхунац и амблем: не само најнапреднија у погледу своје технолошке софистицираности, већ представља синтезу технолошких проналазака у протекла два века у служби визуелног представљања. Коначна појава филма као (хетерогене) културне институције установила је да ће дистинктивни модалитет визуелне репрезентације будућности бити покретне слике. Филм је можда изгубио део своје хегемонистичке моћи као облик популарне забаве, изазван телевизијом, видео записом и сада, наравно, новијим дигиталним облицима - а ипак филм и даље изгледа да одјекује у свим овим каснијим облицима забаве. Питање је, међутим, који филм и на које начине? (Дарли, нав. дело, 38)

Однос између медија филма и видео игара био је тема четвртог издања магазина *Игра* (G|A|M|E). У овом броју магазина, аутори су испитивали сложене односе између видео игара и филма, „ревидирајући и осврћући се на тему о којој се контроверзно расправљало у последњих десет година” (Фасоне, Ђордано и Гирина 2015: 5). Аутори текста *Ре-кадрирање видео игара из филмске перспективе* (Re-framing video games in the light of cinema) истичу да је однос између ова два медија слојевит и да су они међусобно

повезани не само кроз своје *текстуално ткиво* (мислећи на међусобни утицај када је у питању облик и садржај), већ и у праксама и теоријама које примењују (Фасоне, Ђордано и Гирина 2015: 5). Марк Вулф указује на однос између филма и видео игара који је изван *ликова и заплета*, а који укључује естетику, визуелне кодове, иконографију, практичну примену и друштвене просторе (Вулф 1997: 11–23). У том контексту, везу између видео игара и филма, тачније традиције аудиовизуелних медија, *концептуално се одражава сложеност именицом која даје име медију – видео*, али ова два медија поред тога *показују и сличне моделе производње и познато потрошачко понашање* (Фасоне, Ђордано и Гирина нав. дело: 5). Узимајући наведене чињенице у обзир, однос између филма и видео игара је комплексан, базичан када је у питању развој теоријске дисциплине видео игара, али и врло важан у даљем развијању и ширењу академског изучавања видео игара.

Чини се да у садашњем контексту, дистрибуција филма као медија никад није поседовала више могућности и опција – од биоскопског платна, као „најстаријег” дистрибутивног простора, преко малих екрана, па све до мобилних телефона и других малих уређаја који поседују екран. Са видео играма је слична ситуација, осим што је такође присутно извесно и константно гашење и настајање нових конзола за конзумирање различитих игара – компаније које производе конзоле за игре у континуитету осмишљавају и развијају нове уређаје, неретко инспирисане неким старијим конзолама, само са унапређеним опцијама, на којима је могуће играти неке од најновијих наслова из индустрије видео игара. Попут филма, који је могуће гледати на више различитих уређаја, и многе видео игре могуће је конзумирати на различитим уређајима. Одређени аутори сматрају да ремедијација медија није почела увођењем дигиталног медија. Џеј Дејвид Болтер и Ричард А. Грусин идентификују исти процес током више од једног века *западног визуелног представљања* (Болтер и Грусин 2000: 11). Прве видео игре су се конзумирале на „преуређеном телевизору” са прикљученом контролном јединицом која трансформише екран у другачији медиј (исто: 91). У односу на конвенционалну телевизију, видео игре су донеле *интерактивност* као напредак (исто: 92). Како Болтер и Грусин истичу:

Иако даљински управљач за конвенционални сет омогућава гледаоцу само да мења канале, смањује звук и прави друге релативно мање измене у видео стриму, џојстици, тастатуре и куглице за праћење игара преобликују и увећавају осећај контроле играча (Болтер и Грусин, исто).

Због своје интерактивности и потребе за партиципирањем играча, видео игре за разлику од филма, омогућавају већи простор за различите технолошке додатке и надоградње на већ постојећим дистрибутивним уређајима. Осим тога, како су опције за жанровска одређења видео игара врло флуидне, као и простор за различита „жанровска укрштања”, чињеница јесте да постоје небројане могућности и за развијање неких нових конзола, али и дистрибутивних простора који ће у садејству са новонасталим видео играма пружити једно другачије корисничко искуство. Нове конзоле и уређаји представљају нове медије за симулацију приче. У тој интерактивној моторичкој димензији искуства приче, управо ови технолошки уређаји додају моћну нову димензију могућности искуства симулације из првог лица. С тим у вези, нису само ухо и око повезани са активацијом премоторног кортекса (као у претходним медијима), већ у случају видео игара укључена је активација пуног моторног кортекса и мишића (Гродал 2003: 139). На екрану видео игара, као и у случају филма, симулирају се перцепције простора и објеката који су присутни чулима и на њих може утицати радња. Видео игре, су у неколико аспеката, медији који је најближи отелотворном искуству приче (исто) и то је нешто што такође карактерише посебност, али и аналитички потенцијал овог медија. Поред тога, важно је поменути да је у случају видео игара дошло до проширења дистрибутивног простора за њихово пласирање (попут мобилног телефона) те је ова чињеница утицала на то да креатори игара улажу додатне напоре за постизање високог степена имерзије. Иако за разлику од филма, играч директно утиче на крајњи исход видео игре, екрански простор у оквиру ког се пласира виртуелни свет видео игара физички јесте мањих димензија. Смањење екрана утицало је на унапређење техника визуелне презентације, примене музике и интерактивних елеманата који дубље увлаче играча у свет игре, те у том контексту и то би могло бити протумачено као један корак испред онога што је филм до сада могао да понуди.

Иако већина теоретичара медија заступа мишљење да је теоријско „упориште” за развијање нове теоријске дисциплине видео игара било искључиво у филму, неки аутори тврде другачије. Доминик Арсен (Dominic Arsenault) и Бернард Перон „провокативно” доводе у питање „могућност и неопходност коришћења” биоскопских и филмских студија као оквира за разумевање видео игара (Фасоне, Ђордано и Гирина 2015: 10). Арсен и Перон сматрају да је овај „филмски” приступ у великој мери утицао на проучавање медија видео игара, те чак увиђају да су одређени аутори, попут Андреа Годроа (Andrè Gaudreault) и Филипа Мариона (Philippe Marion) читаву интерпретацију

видео игара „изградили” на основу културолошке серије филма (Фасоне, Ђордано и Гирина, 2015: 10). Ову „искључиво” филмску интерпретацију Годроа и Мариона би кориговали, узимајући у обзир да је анимација врло блиско повезана са видео играма, те предлажу да се додатно истраже алтернативни приступи изучавања када је у питању филмски централизована методологија изучавања видео игара (исто). Мишљења сам да је при грађењу корелације између теорије филма и видео игара важно имати на уму временски контекст у коме се тај однос успоставља. У тренутку када је теоријска дисциплина видео игара била у зачетку, „ослањање” на већ постојећу истраживачку и теоријску грађу и радове аутора у чијем је истраживачком фокусу био филм, аудио-визуелни медиј који има доста сличности са видео играма, можемо тумачити као логичан след околности. Очекивано је да са порастом истраживачких приступа у теорији видео игара у протеклим деценијама однос између медија видео игара и филма више није фокусу већине истраживача који делају у поменутом пољу. Током година, видео игре су показале да поседују могућност да комуницирајући са партиципаторима културе са својим често комплексним односом конструктивних чиниоца и да из тог разлога може бити успостављена паралела између њих и неких других медија, концепата и културолошких феномена. У случају ове докторске дисертације, изабрала сам, да између осталих, користим и методолошке поступке теорије филма и теорије филмске музике како бих истражила развојну линију примене музике у видео играма. Верујем да се ослањањем на ове већ постојеће теорије може значајно унапредити позиционирање музике у (ван) видео играма. Овај приступ омогућава нам да применимо познате методолошке принципе и концепте у једном другачијем медијском контексту. Ослањајући се на теоријске оквири који су већ утемељени у проучавању филма и филмске музике, можемо дубље разумети како музика функционише унутар света видео игара и како може допринети имерзивном искуству играча. На тај начин, можемо идентификовати потенцијалне иновације и унапређења у коришћењу музике у видео играма, нудећи нове перспективе и приступе који доприносе развоју теорије видео игара.

Једна од заједничких карактеристика и медија филма и видео игара јесте „простор на екрану” који представља подручје различитих могућности. Аутор Марк Вулф сматра да је филмски простор на екрану неминовно утицао на видео игре, али да је кроз *комбинације* различитих просторних структура, простор видео игара превазишао филмски простор на екрану, што се према његовом мишљењу огледа у различитим могућностима за *организовање простора у оквиру дијегетичког света*, као и ширење

осећаја шта тај свет може бити (Вулф 1997: 22). Како Вулф истиче, *структурирање дијегетичког простора* у видео играма на много начина је почело да прати „преседане” које поставља филм, а такође је *открило нове могућности бављења простором на екрану и ван њега* (исто). Константан прогрес видео игара у технолошком аспекту, њихово превазилажење у могућностима и потенцијалима простора на екрану, као и прелазак филма у област компјутерске графике, може довести до тога да филм, на одређени начин, почне да „прати преседане” (узоре) које постављају видео игре (исто). Једно је сигурно – доста теоријских разматрања и промишљања која се односе на „филмске дијегетичке светове” могу се применити и на светове видео игара, а у исто време, дијегетички светови видео игара могу открити нове могућности за филм:

Унакрсна оплодња између ова два медија се догодила комерцијално, естетски и технолошки, и ова два настављају да се приближавају. Док је филм нудио прозор и позиционирао гледаоца у свету који је приказао, видео игре иду даље, омогућавајући гледаоцу да истражује свет и преузме активну улогу у његовим догађајима (Вулф, исто).

С тим у вези, није изненађујућ податак да видео игре подстичу редитеље да креирају филмска остварења инспирисана причама које су оригинално настале за овај медиј. Само неки од примера су филмови *Лара Крофт: Тум рејдер* (Lara Croft: Tomb Raider, 2001) и *Притајено зло* (Resident Evil, 2002). Наведене видео игре направљене су за конзоле и рачунаре, али у протеклих неколико година чак и одређене андроид (Android) и ајос (IOS) видео игре, због невероватног креативног потенцијала светова које креирају, отварају простор за ремедијацију, „преношење” прича у други виртуелни простор и на другом медију.³⁷

У поглављу *Игра која те вози: јахање на таласу слике* (Games and rides: surfing the image) Едру Дарли наводи како се жанр видео игара не може приписати само новим технологијама, зато што, према његовом мишљењу много дугује *претходним и суседним културним облицима* (Дарли 2001: 147). Аутор такође додаје да су имитација и симулација витални за свако разумевање видео игара, и то је нешто чиме ћу се детаљније бавити у даљем тексту. Са посебном пажњом бих указала на то да аутор као једну од потенцијално отворених тачака за дискусију када су у питању видео игре, види

³⁷ Као пример за то јесте видео игра *Моњумент вели* (Monument Valley) за коју је 2018. године објављено да ће доживети своју филмску адаптацију.

разматрање естетске форме, односно одређивање где почињу и завршавају се границе између естетике и искуства гледалаца:

Упркос јасном осећају да су у многим аспектима укључене различите ствари, конвенционални и кодирани карактер културалних пракси подразумева да се мора обавити добар део дискурзивног делања (и прећутног и на неки други начин) између произвођача и потрошача културе у смислу о коме овде расправљамо. Из ове перспективе разумевања естетски или формални карактер визуелног жанра такође преноси важне информације о томе како су гледаоци позвани или подстакнути да се ангажују или приме тај жанр. Наравно, гледаоци можда неће успети да се ангажују на начин на који одређено дело (или жанр) то од њих тражи, али без обзира да ли то чине или не, карактер естетске форме која је укључена остаје пресудан за свако разумевање онога што се (или не) дешава у сфери рецепције. (Дарли 2001: 147)

Позивајући се на наведено Дарлијево тумачење искуства конзумента, преиспитујемо и однос филмског гледаоца и играча видео игре. Њихове позиције су суштински различите, иако у оба случаја учесници користе чуло вида и слуха како би били ангажовани током гледања филма, односно играња видео игре. У теоријском дискурсу најчешће се говори о самим крајњим продуктима – филму и видео игри, истакла бих да је угао гледаоца, односно играча врло важан у поређењу односа ова два медија. У том процесу истраживања и анализе, откривамо тачке симиларности и различитости, истовремено унапређујући искуства оних који се упуштају у гледање филмова или играње видео игара.

Ерик Цимерман (Eric Zimmerman) је у свом *Манифесту за лудолошки век* (Manifesto for a Ludic Century) написао како су у 20. веку покретне слике биле доминантна културна форма и да су оне директно допринеле значају дигиталних медија у 21. веку, у ком су популарност линераних медија преузели они интерактивни – видео игре (Цимерман 2013: 19–22.). Сам медиј видео игара јесте врло специфичан, зато што се и даље мења, трансформише и отвара нове уметничке просторе великом брзином. Примера ради, упоређујући видео игру *Понг* са 64-битним играма заснованим на ЦД-РОМ-у, тешко је претпоставити шта ће поље видео игара донети чак и у наредних пет година, а још мање можемо претпоставити какви ће бити ефекти такве будуће технологије (Перон и Вулф 2009). У свом брзом технолошком развоју, видео игре и њихова култура нам омогућавају да разумемо шира друштвена питања. Процес

проучавања видео игара како би се разумело савремено друштво и „трансформације које га дефинишу” према речима Данијела Мјуријела (Daniel Muriel) и Герија Крофорда (Garry Crawford) заснива се на четири кључне хипотезе:

1. Видео игре су несумњиво савремена реалност;
2. Видео игре оличавају неке од најважнијих аспеката савременог друштва;
3. Видео игре су етаблирани културни производи;
4. Култура видео игара расте и консолидује се. (Мјуријел и Крофорд 2018: 3)

Из наведених разматрања Мјуријела и Крофорда, могуће је закључити да су видео игре савремена реалност, а да је њиховом анализом и проучавањем могуће „расветлити кључне аспекте савремености” са становишта социолошких и културних и медијских студија (Мјуријел и Крофорд, исто). Видео игре су постале део савременог друштва и културе и њихов утицај и присуство у данашњем свету су неоспорни. Медиј видео игара може рефлектовати и обликовати кључне аспекте савременог друштва, а поред тога поседује потенцијал да иформише, инспирише и обликује перцепцију људи у друштву.³⁸ Из тог разлога, важно је разумети како медиј видео игара функционише, односно у ком статусу су његови чиниоци (попут музике примењене у њему) и на који начин овај медиј постиже свој утицај на друштво у савременом контексту.

Како Обри Анабл (Aubrey Anable) увиђа, видео игре представљају *емоционалне системе* (Анабл 2018: xii). Када отворимо програм видео игре на компјутеру, телефону, видео конзоли, ми отварамо *облик односа* према *естетским и наративним својствима игре, рачунарским операцијама софтвера, механичким и материјалним својствима хардвера на којем играмо игру, идејама о слободном времену и игри, идеја о раду, нашим телима, другим играчима* као и о читавом низу културних значења и импликација које *круже око видео игара* (исто). Од тренутка када „притиснемо дугме” на контролору, преко *навигације кроз виртуелни свет*, видео игре дају *боју, ритам, облик и звук* свакодневном провођењу времена у рачунарским системима (исто). Као такве, видео игре траже од играча да разумеју, на когнитивном нивоу, оно што је у основи *логика*

³⁸ Пракса у којој се у видео играма рефлектују културно-друштвена дешавања, није изолована и преузета је из филмског медија. Примера ради, поменута пракса може се поистоветити са популарношћу научно-фантастичних филмова у другој половини 20. века, и њиховом повезаношћу са тадашњим актуелним дебатама о етичким питањима која су упућивалиа на критичке елементе о друштву, технологији и будућности.

њихових система, али такође корисника ангажују и уплићу у круг осећања између својих рачунарских система и ширих система са којима су повезани: идеологије, наратива, естетике и тела (Анабл 2018: xii). Како Анаблова увиђа, на овај начин видео игре као свеприсутни и популарни медиј су јединствено прилагођени да дају нови доживљај садашњости (исто), и имају јединствену способност да изразе начине како људи доживљавају своја осећања и свет око себе у данашњем времену, користећи дигиталну технологију као посредника. Кроз видео игре, можемо боље разумети савремене обрасце мишљења, осећања и понашања које карактерише дигитално доба. Управо у овој специфичној способности (карактеристици), видео игре превазилазе оквире филма и њихово дејство на конзумента постаје знатно другачије у односу на оно које пружа седма уметност. Те „тачке разилажења” између медија филма и видео игара јесу простор у којем истраживачи потенцијално могу да пронађу нова сазнања и тумачења о дигиталном медију који по свему судећи у 21. веку тек треба да достигне свој врхунац развоја.

У првом делу ове дисертације направила сам кратки осврт на различита теоријска тумачења видео игара, које, као што смо то могли да закључимо, према мишљењу многих теоретичара, представљају доминантни културни медиј у 21. веку који отвара нове могућности и просторе за различита тумачења свих његових компоненти које га чине јединственим и иновативним. Вођена теоријским промишљањима одређених теоретичара видео игара, међу којима се истичу Ендру Дарли, Геоф Кинг, Тања Крзивинска, а који заступају мишљење да се у оквиру постојећих теоријских парадигми могу формирати нови теоријски приступи када су у питању видео игре, покушала сам да укажем на везу која постоји између филма и видео игара када је у питању „преплитање” одређених тачака унутар њихових теоријских дискурса (као на пример технолошки развој, сличност употребе музике...). Током последње деценије, веза између филма и видео игара је процветала у пракси и стварању, истовремено остајући изазовна за теоријску анализу. Управо овај блиски однос између два аудио-визуелна медија (од којих овај старији, филм поседује стаж дужи од једног века) оставља простор за нова читавања и промишљања када је у питању развој и тумачење видео игара.

Иако је могуће успоставити аналогне везе између видео игара и других медија, у првом поглављу дисертације можемо резимирати једно, а то је да видео игре поседују један сигнификантан чинилац који их одваја од других аудио-визуелних медија, а то је

интерактивност и висок степен имерзије. У вези са тим, важно је узети у обзир и све конститутивне компоненте који доприносе поменутој интерактивности и имерзији. Једна од тих неодвојивих компоненти када говоримо о анализи, естетском и теоријском позиционирању видео игара јесте музика, те сматрам да је пре детаљнијег уплива у проучавање примене музике, било важно разјаснити и позиционирати видео игре у комплексном свету нових медија. Из корпуса теорије о видео играма отворио се простор за настанак још једне области – теоријских разматрања музике у видео играма, познатије и као лудомузикологија, чије је поље истраживања било готово кључно у настанку овог рада. У поглављу које следи биће објашњено како је настао појам лудомузикологија, како се ова теоријска дисциплина формирала, али и како се данас развија и у ком правцу иду њена савремена истраживачка усмерења која директно утичу на саму перцепцију и разумевање видео игара. Особеност поглавља које ће уследити огледа се и у томе што до сада у домаћој литератури није писано о теоријским промишљањима примене музике у видео играма.

III Лудомузикологија – ново теоријско поље богатог истраживачког потенцијала

Иако је музика у видео играма по први пут била предмет истраживања почетком 2000-тих година, и то врло често у негативном контексту уколико говоримо о теоријском дискурсу (Фрич и Самерс 2021: 2), прва академска истраживања и текстови о овој дисциплини потичу са краја поменуте декаде. Према речима Мелани Фрич и Тима Самерса, упркос неким значајним текстовима који су настали до 2003. године, у периоду од 2004. до 2008. године настао је велики број публикација које су биле основ за проучавање музике у видео играма (исто). У почетку су то биле студије које су се бавиле играма у којима је музика била нераскидиви елемент наратива – *Плес, Плесна револуција* (Dance, Dance Revolution), *Гранд тефт ауто 2* (Grand Theft Auto 2) и *Гитарски херој* (Guitar Hero; Фрич и Самерс, исто). Временом, музика као предмет изучавања у видео играма постаје све атрактивнија област у академским круговима, толико да убрзо ова област добија и званичан назив – лудомузикологија. Појам је први пут 2007. године увео Гијом Ларош, истраживач видео игара и музички теоретичар (Мозли 2013: 283). Ларош је први пут овај термин употребио у оквиру пројекта који је реализовао у лето 2007. године (Там 2007), а који се односио на музику у видео игри *Легенда о Зелди* (The Legend of Zelda). Његов колега, Николас Там (Nicholas Tam) објашњава како је Ларош „дошао” до ове нове речи, имајући на уму да су у том тренутку неки академски чланови област видео игара (посебно у уметничким и хуманистичким наукама) већ називали лудологијом (ludology; Там, исто). Према речима Николаса Тама, Ларош је термин лудомузикологија употребио да би означио проучавање музике у видео играма.³⁹

Како наводе Ларошове колеге, творац појма лудомузикологија Гијом Ларош увек је имао посебан и посвећен однос према музици и видео играма. Ташним Карбани (Tasneem Karbani) је у свом тексту *Летњи истраживачки пројекат је био музика за уши студената: игре не нуде само визуелни садржај* (Summer research project was music to student's ears: There's more to games than meets the eye) из 2007. године објаснио Ларошов однос према видео играма у две суштинске реченице: „Нови студенти ће добити упозорења да неће много учити ако њихов цимер игра видео игре. Али то не би био

³⁹ Николас Там у овом тексту наводи како је он лично суделовао у стварању новог термина и да је први Ларошов предлог био реч лудолошка музикологија, али да му је Там из лингвистичких разлога предложио реч лудомузикологија, што је он и прихватио (Там 2007).

случај да сте се дружили са Гијом Ларошом” (Карбани 2007). Карбанијев текст описује истраживачки пут творца појма лудомузикологија, али и на неки начин указује на то како је Ларош дошао до креирања овог појма. Према Карбанијевим речима, Ларош је сматрао да се кроз академску призму може проучавати, како филмска музика, тако и све друге врсте музике. То је уједно било и његово полазно гледиште када је дошао до идеје да би проучавање музике у видео играма требало да постане посебна област изучавања, посебно зато што су композитори који су компоновали ову врсту музике, према његовом мишљењу, имали за циљ да утичу на проживљено искуство у игри и да на овај начин допринесу читавом доживљају играња видео игре (исто).

Ларош је за лудомузикологију истакао да *открива много о савременим техникама компоновања у области која брзо добија велику популарност* и додао да постоји много више музике за видео игре него што је то било пре двадесет година и да је то нешто што се неће променити (Карбани, исто). За њега је лудомузикологија представљала још један аспект „разумевања људске културе” (Карбани, исто), али и нову дисциплину са великим истраживачким потенцијалом. Између осталог, именовање одређене истраживачке области, доприноси и њеном препознатљивом идентитету унутар различитих академских заједница, те је уједно и то један од потенцијалних предиспозиција да се нека теоријска област брже идентификује, позиционира и развије.

Роџер Мозли у садашњем контексту третира лудомузикологију као проучавање *музички разиграног и разиграног музичког* (musically playful and the playfully musical) (Мозли 2013: 283). Аутор је мишљења да довођење музике и видео игара у контакт на овај начин нуди *приступ недокументованим средствима* помоћу којих композитори, дизајнери, програмери, извођачи и публика *комуницирају са музиком, играма и једни са другима* (исто). Мелани Фрич, професорка на студијама медија и културе, са фокусом на студије видео игара, на Хајнрих-Хајне универзитету (Heinrich-Heine-Universität) у Дизелдорфу, у интервјуу који је дала 2018. године, на питање да читаоцима објасни шта је лудомузиколигија, одговорила је да је лудомузикологија у основи истраживање музике у видео играма (Дадли 2018). Фричова даље у одговору наводи да се у односу на тренутак када се појам појавио, фокус истраживања осим на музику у видео играма проширио и на музичке игре и сродне феномене, као што су култура обожавалица (конзумера и пратиоца) и култура обожавалица музичке праксе, концерте уживо и утицај музике из видео игара на друге музичке жанрове (исто). Поред тога, Фричова додаје да се у савременом контексту у оквиру лудомузикологије о самој музици размишља као о

игривом феномену што јесте супротно досадашњем традиционалном схватању да се музика углавном проучавала кроз различите облике писаног текста (Дадли 2018). За потребе проучавања музике, истраживачи су до сада у највећој мери могли да дођу до информација тако што су читали одређене текстове о музици. У случају проучавања музике у видео играма, истраживачи и кроз играње игара могу да дођу до нових закључака у вези са применом и употребом музике. На тај начин и сам истраживачки приступ постаје на одређени начин интерактиван. Према речима Фричове, *лудомузикологија сада додаје још једну димензију томе како размишљамо и проучавамо музику*, а оно што јесте новина јесте то да је кроз призму ове дисциплине доживљавамо као *облик игре* (исто).

У контексту овог истраживања, термин лудомузикологија употребљавам како бих њиме означила теоријска разматрања музике у видео играма. Иако постоје теоретичари који сматрају да овај термин може бити „проблематичан”, да поседује одређену дозу „искључивости” и „елитизма”, много је више оних који истичу да је термин сам по себи послужио као „добар идентификатор” који доприноси да истраживања у овој области буду што видљивија (Фрич и Самерс 2021: 3).

У 2008. години, истраживачица Карен Колинс објављује своју прву студију *Звук у играма: Увод у историју, теорију и примену музике и звучног дизајна у видео играма* (Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design), која уједно представља издање које је својеврсни „камен темељац” за почетак развоја теоријских разматрања о музици у видео играма (Колинс 2008а). Ова књига је многим ауторима, између осталог и мени лично, доста помогла у дефинисању потенцијалних отворених питања и даљих истраживачких корака који би могли да допринесу овој теоријској области. У поменутој првој књизи Колинсове представљена/уведена је кључна терминологија и „дотакнут” је велики број полазних разматрања о музици у видео играма. Исте године објављена је и публикација *Од Пекмпена до популарне музике - интерактивни аудио садржај у играма и новим медијима* (From Pac-man to Pop music - Interactive Audio in Games and New Media), колекција текстова које је такође уређивала Колинсова (Колинс 2008б). Ова публикација је „интегрисала дискурс музике у видео играма” у ширу дискусију о интерактивном звуку, укључујући у то и студије о мелодијама звона на различитим уређајима, музичком маркетингу и чипованој музици. Поред ове две публикације, књига Марка Гримшова (Mark Grimshaw) *Технологија звука у видео играма и интеракција играча: концепт и*

развој (Game Sound Technology and Player Interaction: Concept and development) једна је од првих опсежнијих и важнијих студија у овом пољу (Гримшо 2011). Гримшо се у својој књизи више фокусира на звучне ефекте и технологију, али такође истражује звучне пејзаже, дијегетичку музику и процедурални звук (Кемп, Самерс и Свини 2016: 1).

Поред теоретичара и истраживача, и композитори музике за видео игре су такође допринели формирању ове теоријске дисциплине тако што су записивали и објављивали своја искуства током стварања музике за видео игре.⁴⁰ Такође, дискурс о музици у видео играма не би био потпун и без узимања у обзир и других медија и медијских форми кроз које су аутори такође допринели истраживању ове теоријске области. Само један од сјајних примера јесу документарни филмови *Бип: Документована историја звука у видео играма* (Беер: A Documentary History of Game Sound, 2016) који потписује Карен Колинс и *Копанье по кутијама* (Diggin' in the Carts, 2014) Ника Двајера (Nick Dwyer) и Ту Нила (Tu Neill). Према мишљењу Мелани Фрич и Тима Самерса, академске студије музике видео игара постоје као део ширег екосистема дискусија о музици за видео игре, од којих свака црпи и доприноси другима (Фрич и Самерс 2021: 4). Отвореност ове теоријске дисциплине према изворима информација попут рецензија, блогова, различитих видео садржаја и текстова које креирају не само теоретичари медија, већ и новинари, али у највећој мери љубитељи и поштоваоци музике у видео играма, омогућава једну нову димензију приступачности истраживања и широк спектар перспектива, мишљења и анализа о музици у видео играма. Оваква разнообразна заједница указује и на утицај и значај музике у овом медију, чиме доприноси размени идеја и дискусија о различитим аспектима музичког искуства у видео играма.

Према речима Мајкл Кемпа, Тима Самерса и Марка Свинија, од 2012. године број студената који желе да се усаврше и стекну диплому из области музике у видео играма се из године у годину повећава, као што се с друге стране и број музиколошких истраживања на ову тему такође константно умножава (Кемп, Самерс и Свини нав. дело: 2). Поменути аутори књигу Кири Милера *Све о игрању: дигиталне игре, Јутјуб и виртуелни наступ* (Playing Along: Digital Games, You Tube and Virtual Performance) која прави осврт на културу музике у видео играма и садржи две кључне студије случаја

⁴⁰ У својој књизи Мелани Фрич и Тим Самерс наводе књигу Џорџа Санџера (George Sanger) у којој је аутор извео јасну категоризацију различитих области којима се бавио током писања музике за видео игре. Видети више у: Фрич и Самерс 2021: 3.

музичких игара (*Гитарски Херој* и *Рокерски бенд*, 2005), као и студију случаја серије игара *Гранд тефт ауто* (1997), сматрају првим *етнографским походима* унутар овог поља (Кемп, Самерс и Свини 2016: 2). Милер се у својој књизи ослања на методолошке и теоријске праксе етномузикологије, извођачке студије, студије популарне музике, као и на већи број студија које су посвећене интердисциплинарном приступу учења о дигиталним медијима (Милер 2012). Такође, свакој студији случаја у књизи *Све о игрању: дигиталне игре, Јутјуб и виртуелни наступ*, аутор приступа користећи „различите истраживачке алате”, а све под претпоставком да је „играње заједно” игара са практичарима (practitioners) најбољи начин да се разумеју „сложена и различита искуства” видео игара у дигиталним медијима (исто: 27).

Поред повећаног броја публикација и истраживања, приметан је и пораст конференција које су посвећене примењеној музици у видео играма. Први интернационални симпозијум истраживача лудомузиколога, посвећен музици у видео играма одржан је 2012. године на колеџу Света Катарина (St Catherine) на Оксфорду (Кемп, Самерс и Свини нав. дело: 2). Након тога је овај догађај постао годишња конференција. Две године касније, 2014. године покренута је Северно Америчка конференција музике у видео играма на Јангстаун универзитету (Youngstown State University), и то је такође постао догађај са традицијом који се одржава сваке године (исто). На таласу ових догађаја унутар академске заједнице, крајем 2016. године основано је прво међународно Друштво за проучавање звука и музике у играма (Society for the Study of Sound and Music in Games - SSSMG). Поменути организација је годинама расла, те данас броји преко 200 чланова, а посебан успех који је Друштво за проучавање звука и музике у играма остварило јесте објављивање публикације *Магазин за звук и музику у играма* (Journal of Sound and Music in Games) у јануару 2020. године.

У периоду када су покренуте прве научне конференције посвећене музици и звуку у видео играма, Карен Колинс је 2013. године објавила своју другу, фундаменталну студију *Играње са звуком: Теорија интеракције са звуком и музиком у видео играма* (Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games) у којој испитује звук у видео играма из перспективе играча, односно начине на које играчи ступају у интеракцију са звучним аспектима игре, што не укључују само музику већ и звучне ефекте, амбијентални звук, дијалог и звукове интерфејса унутар игре (Колинс 2013). Колинсова у овој књизи истражује начине на које играчи проналазе, отелотворују, стварају, евоцирају значење у простору интерактивног звука у видео

играма. Поред Колинсове књиге из 2013. године, у другој декади новог миленијума, још два издања се узимају као важне референце када је у питању формирање теоријске дисциплине музике у видео играма. То су књиге Петера Мормана *Музика и игра* (Music and Game; Морман 2013) и студија *Музика у видео играма: студирање игара* (Music in Video Games: Studying Play) из 2014. године коју су уредили К.Џ. Донели (К. J. Donnelly), Вилијам Гибсон и Најл Лернер. Ова студија је такође врло важна, зато што се аутори у њој баве естетиком, анализом и херменеутиком музике у видео играма, кроз различите студије случаја.

Тим Самерс указује на то да је академско проучавање музике у видео играма у *прелазној фази свог постојања* (Самерс 2016: 8). Према његовим речима, ова област се *развија од проицљивог малолетног научног дошљака у адолесцента обележеног саморефлексином критичком забринутости око сврхе, терминологије и методологије* (исто). Полемичка питања која су се истицала на почетку формирања теоријских разматрања музике у видео играма, попут „Зашто се ова музика занемарује?” уступиле су место „зрелијим питањима” попут оних како би токови истраживања могли да напредују или на који начин се може испитати музика у видео играма (исто). Увођење нових хипотеза је свакако позитивна ствар, зато што је ова промена у теоријским круговима отворила неке нове просторе за истраживачки рад у области која је иновативна и и даље расте и развија се. Један од задатака теоретичарки и теоретичара музике у видео играма требао би да буде шта је то иновативно што ова теоријска дисциплина може да допринесе уколико се теоријски простор медија посматра у најширем контексту његовог проучавања.

Један од аспеката који се посебно намећу када је у питању музика у видео играма јесте питање на који начин треба проучавати ову врсту примењене музике. Питање истраживачког приступа у исто време представља и врло убедљиво, али и врло изазовно питање (Фрич и Самерс 2021: 131). Како музика у видео играма има сличности и са другим врстама примењене музике, методологија која се користи за анализу музике у видео играма се може применити из већ постојећих, утврђених области – теорије филма, музикологије и филмске музике. С друге стране, музика за видео игре „постоји самостално”, као „медиј са посебним квалитетима”, те различити аспекти видео игара, посебно њихова интерактивност, „компликују” поступак да се анализи музике у видео играма може прићи „једноставно” и на начин на који је то до сада рађено у области примењене музике. Музичка анализа је традиционално могла „да се ослони” на

чињеницу да ће се сваки пут када се свира одређено музичка дело музички догађаји одвијати истим редоследом и трајати приближено истог трајања (Фрич и Самерс 2021: 133). Фричова и Самерс скрећу пажњу на то да су аналитичари музике одувек били свесни проблема као што су опциона понављања, различита издања, замењени делови и различите праксе извођења, али да су упркос томе, при анализи уметничке музике често имали тенденцију да третирају музичко дело као веома *конзистентно* између различитих извођења (исто):

Интерактивна природа игара, међутим, значи да музика која прати одређени део игре може звучати радикално различито од једне до друге сесије играња. Степен варијације зависи од музичког програмирања игре, али начин на који је музика из игре подстакнута и реагује на радњу играча тражи од нас да преиспитамо како разумемо наше односе са музиком у интерактивном окружењу (исто).

Поучени пређашњим искуством, истраживачи музике у видео играма могу бити у предности на претходне приступе истраживања из области примењене музике. Уколико се интерактивност и неконзистентност мапирају као два готово неизоставна елемента, и сам аналитички приступ биће олакшан, а непознати „чиниоци” у истраживачкој једначини добиће своје јасно својство.

Иако је музика део видео игре и на њу утиче интерактивна природа игара, њеној анализи се у одређеним случајевима може приступити и неовисно од њене примене у видео игри. О потреби за новим научним приступима музици, писала је и Тијана Поповић Млађеновић у својој књизи *Процеси панстилистичког музичког мишљења* (Поповић Млађеновић 2009). Ауторка увиђа да је спој истраживања музикологије и психологије музике у циљу заједничког предмета проучавања – музике, био логичан след, сходно томе да је, како Поповић Млађеновић наводи, постојао један посебни, *заједнички простор*, својеврсно место *преклапања тесно спојених и испреплетаних компетенција ове две науке* (исто: 85). С тим у вези, ауторка указује на поље *психомузикологије*, научне дисциплине коју је дефинисао Ото Ласке (Otto Laske), са циљем да редефинише музикологију, музичку теорију, музичку анализу, психологију музике и теорију музичког компоновања (исто). Оно што се истиче у Ласкеовом раду на успостављању нове дисциплине јесте да је тај процес био резултат вишегодишњег *интезивног бављења феноменом компјутера у музици*, односно *његовог сопственог искуства у коришћењу компјутера у процесу компоновања* (исто). Уплитање технологије (у Ласкеовом случају и вештачке интелигенције) у процес проучавања

музике и *иницирање нове науке психомузикологије*, требало је, према његовом мишљењу да води ка једној *новој музикологији за 20. век* (Поповић Млађеновић 2009: 86). Према је Ласке у свом раду био усмерен на поље музикологије, мишљења сам да је својим промишљањима и истраживањем аутор потенцијално понудио одређене смернице за формирање дисциплине која ће настати неколико деценија касније – лудомузикологије. Отвара се питање да ли и у којој мери постоји веза између све три дисциплине (музикологије – психомузикологије – лудомузикологије), као и на који начин се може третирати психомузикологија у контексту проучавања музике у интерактивном медију. Иако врло истраживачки занимљива и инспиративна, поменути питањима се нећу бавити у овом раду и одлажем их за нека будућа истраживања.

Лудомузикологија је омогућила истраживачима да на различите начине приступе анализи музике у интерактивном аудио-визуелном окружењу. Тим Самерс наводи да би *најједноставнији* приступ био кроз разматрање и испитивање материјала који су доступни аналитичарима (Самерс 2016: 8). Самерс такође истиче да се за *традиционалну музикологију* оправдано сматра да се *превише ослања на писану партитуру као крајњу ауторитативну инкарнацију* музичког дела, као и да ову врсту наслеђа нису „пренеле” студије музике у видео играма (исто). Такво стање ствари може се сматрати генерално позитивним аспектом новог поља истраживања, али се такође поставља питање како ће се у „новом истраживачком окружењу” снаћи аналитичари који су се ослањали на пређашњи приступ анализе који се заснивао само на писаној партитури (исто). Како Самерс наводи, аналитичару је стога препуштено питање: „Шта је предмет анализе и како се анализира?” и то јесте један од аспеката којим ћу се бавити кроз различите студије случаја у овом раду поред анализе метода помоћу којих се извори музике за видео игре могу испитивати и тумачења одређених питања са којима се аналитичари суочавају. Самерс сматра да је једно од првих питања на које је потребно одговорити при анализи музике у видео играма следеће питање: „Шта је то што испитујемо када анализирамо музику из видео игара?” (исто: 9). Како аутор предочава, *видео игре су сложени, вишедимензионални текстови* (исто). С тим у вези, можемо закључити да постоје и различити начини уз помоћ којих музика у видео играма може испитати. Тим Самерс истиче да се извори за музику из видео игара могу разматрати кроз два различита сегмента – оних који су генерисани из текста игре и технологије (извори у игри), као што

су код игре и музички подаци⁴¹, и оних који су изван граница одређеног објекта видео игре (сателитски извори) као што су интервјуи, продукцијски документи и тако даље (Самерс 2016: 9). Према мишљењу аутора, сваки од ових извора има потенцијал да пружи информације одређеног типа о музици игара, у зависности од предности и недостатака одређеног курса и приступа који су у питању. У овом раду биће примењени неки од Самерсових начина анализе, при томе, неће се спровести анализа музике као изолованог конституента видео игре, већ ће се музика разматрати у целокупном контексту онога што чини феномен видео игара. Резултат досадашње истраживачке личне праксе у пољу музике у видео играма показао је да је приступ у коме се комбинују аналитичка сазнања која се добијају из саме видео игре, као и разговори са ауторима, рецензије, али и коментари конзументата, врло плодносан и да чине истраживачки процес додатно узбудљивим и инспиративним.

Сумирајући развој лудомузикологије као науке, можемо закључити да анализирање музике у видео играма не представља једносмеран процес са само једним циљем. Како музиколог Хуан Пабло Фернандез-Кортес увиђа, различити аналитички, истраживачки и теоријски аспекти омогућавају да се истакну неки доприноси лудомузикологије у *реструктурирању категорија*, концепата, метода и аналитичких техника потребних да би се приступило *разумевању улоге музике у новим облицима уметничког изражавања проистеклим из дигиталне културе* (Фернандез-Кортес 2021: 31–32). Фернандез-Кортес разумевање поступка, али и контекста како музика у видео играма достиже сложене нивое значења кроз процес лудомузичке литературе, или укључивање концепата као што су „перформативност уобичајених истраживачких алата”, види као ефективну методу доприноса озбиљној ревизији музикологије (исто: 32). Сложен предмет истраживања захтева и комплексан приступ анализи. Музика у видео играма еволуира у нове облике и открива потенцијал кроз различите приступе у анализи, али многи аспекти те анализе још чекају да буду истражени.

На основу наведених, упоређених, идентификованих и критички сагледаних теоријских промишљања различитих аутора, могуће је закључити да је поље лудомузикологије једна врло „жива и инспиративна” област за истраживаче у садашњем тренутку. Такође, неизбежно је приметити да се лудомузикологија из године у годину

⁴¹ Музички подаци представљају датотеку песме. Дефиниција метаподатака у контексту музике је информација *уграђена* у аудио датотеку која се користи за идентификацију садржаја. Ако сама датотека песме представља податке, метаподаци су наслов песме или име извођача, дужина нумере, БПМ (Beats Per Minutes) или жанр.

као наука мења, напредује и проширује своје критичке распоне, и да је очекивати да ће будући лудолози, музиколози и сви остали истраживачи који се у свом истраживачком раду буду бавили теоријским разматрањима музике у видео играма имати задатак да допринесу „расветљавању” свих потенцијала које овај теоријски дискурс има да понуди. У том контексту, важно је потцртати и неке од најважнијих теоријских промишљања и закључака до којих су одређени лудолози већ дошли. Како је Карен Колинс једна од првих ауторки које су се бавиле звуком и музиком у видео играма и њиховим проучавањем, у наставку текста осврнућемо се детаљније на њен истраживачки рад, као и допринос који је постигла у пољу лудомузикологије, а који је отворио пут за многе будуће истраживаче.

1. Карен Колинс – зачетница теоријских разматрања звука и музике у видео играма

Као што је већ споменуто, Карен Колинс је једна од првих ауторки која је теоријски приступила анализи музике у видео играма.⁴² Она је учила важност индустрије видео игара у контексту економске вредности, демографије и културног утицаја (Колинс 2008: 1). Њено искуство са концерта *Видео игре уживо* подстакло ме је да напишем читаво поглавље о концертном извођењу музике из видео игара, феномену који завређује пажњу и у аналитичком контексту, а све у циљу позиционирања и јаснијег разумевања нових облика примењене музике, као и њеног односа са публиком. Према мишљењу ауторке, видео игре нуде ново и јединствено поље истраживања које захтева ревизију старијих теорија и нови приступ звуку у медијима (исто). Истраживања у њеној књизи *Звук у играма: Увод у историју, теорију и примену музике и звучног дизајна у видео играма*

⁴² Карен Колинс је професорка на Универзитету Ватерлу, а предмети на којима је ангажована су дигитални медији, продукција звука и развој видео игара. У фокусу њеног истраживања јесте начин на који нове технологије утичу на звучно искуство, као и проучавање улоге звука у видео играма, слот машинама, мобилним телефонима и осталим модерним технолошким уређајима. На Универзитету Ватерлу била је једна од оснивачица Института за игре, истраживачког центра који истражује све аспекте видео игара. Објавила је једанаест књига, укључујући шест књига о звуку у видео играма. Колинсова је добитница награде Гугл за предаваче на најпрестижнијим факултетима на свету (Google Faculty Research Award) за свој рад на звуку Андроид телефона, а недавно је примљена у Краљевско друштво Канадског колеџа нових научника. Иако иза себе има невероватна постигнућа, Колинсова се и даље усавршава и образује – тренутно је на студијама музике и машинског учења и ради на књизи о историји вештачке интелигенције. Именована је за једну од 50 најинспиративнијих жена у свету технологије у Канади од стране глобалне иницијативе Инспиришућих 50 (InspiringFifty). Каријеру је започела као програмерка, а једно од првих постигнућа у каријери било је њено учешће у развоју прве онлајн здравствене клинике у Канади. Колинсова је активна предузетница, те је развила и објавила софтвер за музику у видео играма. Креаторка је филма *Бип: Документована историја звука у видео играма* из 2016. године.

результат су прикупљених и тумачених података из различитих извора, попут оних који су спроведени у области индустрије видео игара (подаци о композиторима, инжењерима звука, гласовним глумцима, програмерима, инжењерима и издавачима видео игара; Колинс 2008: 1). Она је такође податке за своју студију прикупљала са интернет и фан сајтова, конференција, магазина и, наравно, у пољу самих видео игара и то је сазнање које је било подстицајно и у приступу грађе за ово истраживање. У овом раду ћемо, попут Колинсове, користити термин *видео игре* за све игре на компјутерским мониторима, мобилним телефонима, ручним уређајима, телевизорима или аркадним конзолама (исто: 2).

У тренутку када је писала своје прве фундаменталне студије, Карен Колинс, је заступала мишљење да је проучавање видео игара као дисциплина било још у „повојима због неслагања у терминологији и теоријском приступу” (исто: 3). Ауторкин став је био да такво *неслагање* ствара *узбудљиво академско поље*, али да постоји опасност да се „заглиби у проучавање игара у жаргону, отуђујући људе који стварају и користе игре” (исто). То је један од разлога зашто се она није упуштала у веће „расправе” око терминологије или теоријске несугласице у проучавању игара уопште, али је својим истраживањем допринела да се поставе „темељи” једне нове области – теоријских разматрања музике у видео играма.

Колинсова кроз свој теоријски дискурс заступа став да је веза и утицај између технологије и естетике у видео играма обострана и да не постоји доминација једног елемента (исто: 6). Ослањајући се на низ различитих извора, Колинсова покушава да направи широк историјски преглед теорије и производне праксе аудио игара. У својој књизи *Звук у играма: Увод у историју, теорију и примену музике и звучног дизајна у видео играма* ауторка даје детаљан преглед историје звука у индустрији видео игара од њеног настанка до почетка 21. века, са посебним освртом и на технолошке аспекте овог медија (исто: 7–106). Поред историјског прегледа, Колинсова прави осврт и на примену популарне музике у видео играма, а уједно се дотиче и кореспонденција које постоје између филмске музике и музике у видео играма (исто: 107 –122), као и музике у различитим жанровима видео игара, зато што је према њеном мишљењу жанр у видео играма веома важан, зато што омогућава играчу да на основу жанровске одреднице зна какав развој игре и правила у игри може да очекује (исто: 123). Иако је прошло више од петнаест година од неких истраживања и закључака Карен Колинс, већина њих задржала је своју релевантност и актуелност за садашње теоријске предвиђања. На трагу

ауторкиних запажања о позицији музике у видео играма, у наставку овог рада кроз анализу студије случаја, додатно су истражена и продубљена нека од питања којима се Колинсова бавила у свом досадашњем раду, а у циљу да се тиме додатно испита улога и функција музике у видео играма.

2. Како приступити анализи музике у видео играма?

(Интерактивност која утиче на музику)

Реч „интерактивност” не представља само давање избора играчима; она готово у потпуности дефинише медиј игре.

Ворен Спектор (Warren Spector)⁴³

Током развоја дисциплине теорије видео игара, истраживачи и теоретичари су врло брзо уочили да у дефинисању и тумачењу видео игара, два појма имају велику важност – интерактивност и нелинеарност. Ричард Роуз (Richard Rouse) у својој књизи *Дизајн игара – Теорија и пракса* (Game Design - Theory and practise) користи термин *нелинеарно* и истиче га као још један популаран појам у индустрији видео игара, који као појава додаје доста важности самом концепту видео игара (Роуз 2005: 119). Према његовом мишљењу, *нелинеарност даје интерактивности смисао, а без нелинеарности, програмери игара би заправо могли да раде на филмовима*, и то је једна од главних одлика које разликује ова два медија (исто)⁴⁴. Роуз термином *нелинеарност*⁴⁵ алудира на то да видео игре пружају различите изборе играчима, што даље имплицира да ће и сама музика пратити развој радње и даљих корака које ће играч да начини, што и њој самој додаје овај исти епитет. Овим избором, играчима се пружа могућност „смишеног”

⁴³ Преузето из: Сален и Зимерман 2003: 57.

⁴⁴ Могуће је направити везу између одреднице *нелинеарно* и термина *ергодичка литература*, који је сковао Еспен Арсет. Термин је настао спајањем две грчке речи *ergon* и *hodos*, које значе рад, односно пут. Према Арсету, у *ергодичкој литератури*, потребан је *нетривијалан напор да би се читаоцу омогућило да пређе преко текста*. Сајбертекст је подкатегија ергодичке литературе коју Арсет дефинише као *текстове који укључују рачунање у њиховој производњи скриптона*. Скриптони су низови који постоје у тексту, док су текстони низови који се указују читаоцу његовим радом на тексту. Концепт сајбертекста се фокусира на *механичку организацију текста*, постављајући на тај начин замршеност медија као саставни део књижевне размене. Више о томе видети у: Арсет 1997: 1–2.

⁴⁵ Роуз прави категоризацију неколико врста нелинеарности које се примењују у видео играма: *storytelling* (приповедање, нарација), вишеструки избор, одређивање и селекција. Више о томе погледати у: Роуз 2005: 119–120.

ауторства у начину на који играју игру (Роуз 2005: 123). Како аутор додаје, *нелинеарност* је добар разлог да играчи понове игру и да је реализују са комплетно другачијим крајњим исходом (исто: 124).

Видео игре јесу интерактиван медиј, а у контексту примене музике у њему, поменута интерактивност има важну улогу на који начин ће садејство слике, тона и акције бити реализовано. Када је у питању појашњење термина *интерактивно* у контексту нових медија, неке од првих дефиниција понудио је Лев Манович који се бавио *митом о интерактивности* (Манович 2015: 97). Аутор се у случају концепта који подразумева интерактивност позива на низ других концепата као што су *интерактивност заснована на менијима, променљивост, симулација, слика–интерфејс и слика–инструмент* како би описао разне врсте интерактивних устројства и операција (исто). Такође, Манович је мишљења да је *свака класична, а још више модерна уметност интерактивна на неколико начина* и да различити облици уметности у модерном контексту константно захтевају (траже) да буду *допуњени* (исто). Јуха Арасвури (Juha Ahrasvuori), у односу на Мановича, тврди да *видео игра не може бити интерактивна јер не може предвидети поступке својих играча*, те у том смислу, према Арасвуријевом мишљењу *видео игре су активне, али не интерактивне, зато што не могу да антиципирају акцију играча* (Арасвури 2006: 132). С друге стране, уколико посматрамо да видео игре захтевају активност играча и да ће ток игре, као и крајњи резултат зависити баш од њихове активности, Арасвуријева констатација може бити доведена у преиспитивање – без акције играча унутар отвореног света игре који оставља простор за интеракцију, видео игре као медиј губе своје главно својство. Да интерактивност јесте свакако једна од појава која покреће различита тумачења и приступе када је у питању теоретизација видео игара потврђује и тумачење Доминик Мекајвер Лопез (Dominic McIver Lopes) који истиче значење ове речи, које као и многих других „популарних речи” изгледа очигледно, иако га је заправо „тешко дефинисати” (Лопез 2010: 35). Лопез истиче да је *проблем* са интерактивношћу тај што овај појам представља више различитих ствари у различитим ситуацијама, те је тешко доћи до једне свеобухватне дефиниције (исто: 36). Оно што Лопез предлаже јесте теорија интерактивности, која би била посебно прилагођена компјутерској уметности (исто). Иако се у савременом контексту компјутерска интеракција дефинише на начине који се углавном *фокусирају на појам избора корисника*, Лопез сугерише да *интерактивност у компјутерској уметности можда уопште не одговара рачунарској интеракцији* (Лопез,

2010: 36). С тим у вези, Лопез још једном наглашава да теорија интерактивности није *обавезна да покрије интерактивност у сваком домену, иако би требало да одговара свим делима компјутерске уметности* (Лопез, исто). Уколико играјући видео игру *Флоренс* (2018) кликнете на будилник који звони, главна протагонисткиња ће се пробудити и започети нови дан (ново поглавље) у игри. У игри *Њена прича* (Her Story, 2015) укуцавајући различите појмове у прозор за претрагу, отварају нам се нови снимци у којима можете да саслушате главну осумњичену и уједно јединог сведока у случају који се догодио, како бисте открили причу која се крије иза свега. Према Лопезовом мишљењу, ниједна уметност не реагује у тој мери на оно што радимо осим интерактивне уметности, те он „саставља” и нуди формулу која каже да је *уметничко дело интерактивно само у случају када прописује деловање његових корисника које помаже у генерисању његовог приказа* (исто). Ова формула указује на то да су према Лопезовом мишљењу нека дела интерактивна, а нека нису. Позитивни контекст Лопезових теорија није у „повлачењу оштрих граница” већ у „постављању темеља” који су потребни за разумевање интерактивности у циљу проучавања музике у видео играма.

Како интерактивност може бити заступљена на различитим нивоима (од физичке реакције, до неког психолошког процеса у коме се нешто допуњује), и примена музике унутар тог процеса може бити манифестована на различите начине и дати различите перцептивне резултате. Овакво полазиште потврђује и гледиште Зека Вејлен (Zach Whalen) који заступа став да редослед интеракција, али не и сама правила интеракције чине садржај игре (Вејлен 2007: 73). Музика у таквој врсти структуре која настаје у процесу, свој финални облик добија настављањем различитих интерактивних делова унутар једне игре. На овакво гледиште се надовезује запажање аутора Роберта Бовена (Robert Bowen) који тврди да се *секвенцијала производња звукова* током игре може сматрати неком врстом алеаторне композиције и да се на тај начин играње игре генерише као музички производ (Вејлен, исто). То даље имплицира да у току играња видео игре настаје нов музички продукт који потенцијално може да се пласира новој публици, оној која не учествује у конзумирању игре и која може бити други учесник, независни слушалац новог производа. Тиме што се музички садржај игре може тумачити као нека врста додатне производње и додатног садржаја, сама анализа музике се усложњава и критичарима и истраживачима учитава просторе за додатна истраживања експресивних квалитета, али и указује на сложеност музике у видео играма.

За разлику од слушања музике у многим другим медијима, где је публика доста пасивнија када је „пријемник звучног сигнала у питању”, играчи у видео играма имају активну улогу у покретању звучних догађаја у игри, укључујући дијалог, амбијенталне звукове, звучне ефекте, па чак и музичке догађаје (Колинс 2008: 4). Ово је једно од главних полазишта због којих сматрам да је анализи музике у видео играма могуће приступити другачије у односу на све друге постојеће аудио-визуелне медије. Интерактивност у контексту музике у видео играма јесте један од најпосебнијих елемената, који заправо доприносе томе да одређене видео игре, али и музика која је примењена у њима добије једну нову димензију чији сви потенцијали и даље нису откривени. Унаточ томе, поред интерактивности, постоје и додатне карактеристике које су део контекстуалног (концептуалног) оквира видео игара, а које утичу на перцепцију музике у овом медију. На том трагу, у тексту који предстоји, аналитички ћу обрадити принцип *урањања* који уочава Род Мандеј у циљу анализе музике у видео играма, а за који верујем да може бити врло користан приликом анализе и обрађивања различитих студија случаја у истраживачком пољу музике у видео играма.

3. Принцип урањања

У протеклих петнаест година, у периоду константног развоја и напретка теоријских разматрања музике у видео играма, различити аутори су понудили другачије приступе анализи музике у видео играма. Очекивано, многи од ових приступа имали су доста сличности са принципима који су већ били примењивани у музици у филму. Ипак, због природе медија видео игара, издвојили су неки облици примене музике својствени специфично за овај медиј. Између осталог, аутор Род Мандеј је у свом раду понудио три различита приступа анализи музике у видео играма, међу којима су и концепт окружења и дијегетички приступ анализе музике познати из филмске праксе, али и принцип *урањања* који у контексту примене музике у видео играма добија једну нову димензију.⁴⁶

У контексту анализе музике у видео играма из концепта окружења, Мандеј истиче виђење Тревора Висхарта (Trevor Wishart) који наводи да је *човеково чулно*

⁴⁶ Као што сам навела на почетку дисертације, за потребе овог рада, а у контексту примене музике у видео играма, Мандејев термин *immerison* преводим као *урањање* уместо буквалног превода имерзија, ради доследности у теоријској поставци овог истраживања.

искуство околине увек мултимедијално (Мандеј 2007: 52). Иако се чуло вида према Мандејевом мишљењу често истиче као најважније чуло за доживљај околине и окружења, чуло слуха је оно за које аутор сматра да поседује одређене предности (исто). Како је звук нешто што окружује слушаоца, у контексту *посредоване комуникације* он је тај који веродостојније може пренети одређено искуство (исто). Чињеница којом аутор то потврђује јесте да су стерео снимци вероватно чинили прву *електронски генерисану виртуелну стварност* и при том истицању цитира Висхарта који тврди да *звучници стварају имерзивни акустични простор, у којем се може пројектовати звучна репрезентација било ког стварног или имагинарног окружења* (исто, 53). Теоретичарка игара Су Морис (Sue Morris) сматра да је *главна сврха звучног записа у видео играма да имплицира простор кроз звук* (исто). Као пример за то наводи игре *Дум* (Doom) и *Хало* (Halo), пуцачке игре из првог лица у којима „успешни играчи увек перципирају свет игре у 360 степени”, при чему већину информација „изван визуелног оквира” добијају уз помоћ звучне подлоге (исто). Карактеристика видео игара јесте та да *компјутерски генерисана окружења не стварају природне звукове*, што према Мандејевом мишљењу додатно истиче *важност музике и звучних ефеката* у контексту овог медија (исто). На почетку развоја видео игара, способност звука је коришћена како би *представила* и осликала окружење. У својој анализи игре *Супер Марио брос*, Зек Вејлен (Zach Whalen) уочава како музика Који Кондоа (Који Kondo) служи за *карактеризацију различитих нивоа игре* (исто). Примера ради, *срећна тема* карактеристична је за „надземне” нивое, док је тема која осликава „подземље” атмосферски „мрачнија” (исто). Овакав принцип музичког контраста који је директно у функцији осликавања окружења био је врло популаран осамдесетих и деведесетих година прошлог века, али и до данас је задржан у одређеном броју игара. Примера ради, глобално популарна игра *Хоумескејпс* (Homescapes) која припада врсти игара у којој играч има за циљ да споји иста три појма, у споредним акцијама које се појављују и које доносе нове паралелне, најчешће мистичне и загонетне приче које играч треба да одгонетне, музика готово увек доприноси тој атмосфери, са „школским” примерима у којој једноставне мелодије имају за циљ да још више потцртају атмосферу наратива.⁴⁷ С друге стране, примена музике у видео играма је напредовала у односу на тај период, те у садашњем контексту можемо

⁴⁷ Музику у једној таквој споредној акцији можете послушати и погледати на овом линку: https://www.youtube.com/watch?v=mbjmVq6ohkw&ab_channel=GGEZ0508 (сајту приступљено 20.8.2022. у 17ч).

говорити о врло сложенијем утицају музике на концепт окружења, што ћу покушати да потврдим на примеру студија случаја у овом истраживању.

Дијегетички принцип примене музике у аудио-визуелном медију познат је и пренесен из теорије филмске музике. Појмови *диегезис* и *мимезис* потичу још из античког периода, а увели су их филозофи Аристотел (Αριστοτέλης) и Платон (Πλάτων). Диегеза преведено са грчког значи *приповедање*, док мимезис значи имитација, опонашење. Ова два појма су од свог настанка у „супротстављеном” контексту. Термин мимезис представља широк спектар значења као што су имитација, представљање, мимикрија и слично. Диегезис представља причање приче од стране наратора. У том контексту, приповедач може бити одређени лик, може бити невидљиви приповедач, чак и свезнајући приповедач који говори „споља” у облику коментарисања радње и ликова. У области примењене музике термин дијегетичко први пут уводи Клаудија Горбман у својој студији *Нечујне мелодије: наративна филмска музика* (Unheard Melodies: Narrative Film Music) 1987. године (Горбман 1987). У контексту видео игара, Мандеј дијегетички принцип доживљава као принцип кроз који видео игре имају способност да испричају причу (Мандеј 2007: 60). Како аутор истиче, музика *додаје* значење различитим причама, *било потврђивањем визуелне поруке, било решавањем нејасноћа у нејасној поруци* (исто). Ипак, упркос многим сличностима, важно је истаћи да Мандеј сматра да постоји фундаментална разлика у дијегетичком принципу и приступу када су у питању музика у видео играма и у филму (исто). Аутор сматра да би дефиниција Теодора Адорна који дефинише уметничку музику *као структурирану око специфичног дела* која се хронолошки бави узроцима и последицама могла *добро да опише и структуру наратива* (исто). На ову дефиницију, могуће је надовезати мишљење Мишел Шиона, који тврди да музика допуњује филмску нарацију, легитимишући овај поступак тиме да су и један и други елемент *узрочно унапред одређени*, додајући да *сваки аудио елемент улази у истовремени вертикални однос са наративним елементом садржаним у слици* (Шион 1994: 40). Мандеј у контексту поменутих релација између музике и нарације у видео играма закључује да у већини случајева количина наратива видео игара није узрочно одређена, јер се генерише *у ходу* у радњама играча (Мандеј, нав. дело: 62). С тим у вези, могуће је закључити да ће музика неретко, као и наратив видео игре бити „непредвидива” и да је однос који постоји између радње игре у одређеним сегментима и музике нешто што се накнадно креира. Видео игре нису у могућности да креирају *исте вертикалне кореспонденције* између њихових музичких тема и наративних догађаја

(Бесел 2002: 141) и то јесте нешто што њихов однос чини другачијим у односу на примену музике у другим аудио-визуелним медијима. Музика у видео играма на тај начин „посуштаје” у својим „покушајима да имитира филм”, али с друге стране простори за „игру” са музиком унутар видео игре су безбројни.

У овом раду, на линији теоријских предвиђања Рода Мандеја, али и неких других аутора, пажњу ћу посветити принципу *урањања* као моделу који у дискурсу примењене музике у видео играма завређује аналитички простор, зато што се потенцијално у њему могу пронаћи одговори за дефинисање неких нових истраживачких модалитета у овој области.

Према мишљењу Рода Мандеја, била би грешка приступити анализи музике у видео играма искључиво из музиколошке перспективе (Мандеј 2007: 54). У том контексту, слажем се са аутором и зато заступам гледиште да је неопходна технолошко перцептивна и наративна/дијегетичка визура при анализи музике у видео играма, зато што се ова врста примењене музике користи у различитима околностима и контекстима у овом медију, који поседује себи својствене карактеристике. Како Мандеј наводи, у случају видео игара то би „укључивало” анализирање *амбијенталних звукова, звучних ефеката, тишине, па чак и одређених звукова говора* као дела *композиције* (исто). Мандејеву замисао „допуњене методологије” при анализи музике у видео играма видим као позитиван приступ у проучавању примењене музике и као нешто што истраживачи потенцијално треба да имају на уму када приступају предмету истраживања музике у аудио-визуелним медијима.

Са оваквом истраживачким приступом упоредива је анализа односа који постоји између звука, музике и окружења кроз призму теорије Жила Делеза (Gill Deleuze) и Феликса Гатарија (Felix Guattari) у њиховој књизи *Хиљаду платоа: капитализам и шизофренија* (A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia; Делез и Гатари: 1987). У том контексту, Делез и Гатари уводе појам *рефрен* одређујући га као *групу карактеристичних звукова*, који нужно не морају бити тонски, а који *служе за означавање територије* (исто: 331). У вези са поменутиим теоријским разматрањем Делеза и Гатарија, Мандеј додаје да у том случају рефрен представља *знак* који каже „овде сам” и „ово место је моје” (Мандеј, нав. дело: 54). Према Делезовом и Гатаријевом мишљењу, *сваки звук се може протумачити као рефрен*, те тако и песма птица и крикови животиња могу бити рефрени (Делез и Гатари, нав. дело: 331). У музици која се примењује у видео играма *рефрен* поседује специфичне карактеристике – он јесте

означитељ и мелодијски сигнализатор и није могуће поистоветити га Делезовим и Гатаријевим тумачењем. Мандеј у контексту разматрања поменутих француских теоретичара коментарише да је функција музике с једне стране *да одбије инвазију процесом детериторијализације* (Мандеј 2007: 54). Аутор додаје да *музика не чува рефрен већ га изражава*, а да Делез и Гатари покушавају да укажу да *ове категорије нису стабилне ни монолитне* и ту чињеницу потврђује цитат који следи:

Рефрен стога делује као нека врста магичног круга који људи цртају око себе како би спречили да „музика” споља упадне (стр. 343), или, обрнуто, музика може деловати као магични круг који спречава рефрен. Отуда је популарност личних музичких плејера и њихова способност да дефинишу утврђени лични простор око слушаоца блокирањем звукова споља. Музика из видео игара вероватно обавља сличну функцију, правећи неку врсту чауре и зону звучне заштите за играче, где могу да забораве на прекиде и изгубе себе у игри (Мандеј, исто: 55).

Према Мандејевом мишљењу, занимљиво је приметити да Делезова и Гатаријева теорија *не оповргава тврдњу да моћ музике може да потиче из конвенционалног извора* (Мандеј, исто). Кроз њихово тумачење, Мандеј примећује да је сам рефрен у датом окружењу већ музика, па сагледано кроз ту призму људи унапред постају *део оркестра* као слушаоци и као играчи (исто). Аутор додаје да је ово *концептуална основа* на којој почива идеја музике (исто). Оно што се може дефинисати као потенцијална проблематика код искључиво музиколошког сагледавања и анализе музике у видео играма јесте то што се кроз дефиницију музике потенцијално може апстраховати музика *од њеног референтног окружења*, што даље имплицира да *уместо да разјашњава мистериозне моћи музике, она води ка њеној даљој мистификацији* (исто). То би било погрешно тумачење, с обзиром да музика у видео играма представља интегрални део искуства играња. Потреба учесника јесте да, као и у случају када слуша музику на свом личном музичком плејеру с слушалицама у ушима и дефинише утврђени лични простор, да и приликом играња видео игре перципира музику тако да га потпуно „обузме”. Ово указује на то да је принцип *урањања* када је у питању примена музике у видео играма, а о којем ће бити више речи у наставку текста, настао као готово неизбежан концепт с обзиром на природу овог медија, али и на сам доживљај који корисници граде док му активно приступају.

Приступ *урањања* у случају музике у видео играма јесте принцип који Мандеј посебно истиче у анализи музике у овом медију. Суштински, овај концепт се може

објаснити једном једноставном констатацијом - уз помоћ музике, играчи урањају у светове игара (Мандеј 2007: 56). Наведено *урањање*, према ауторовом мишљењу, може имати два значења:

Први описује буквални осећај потпуног потапања у воду, као у церемонији крштења, где је латинска реч *immergere* или „потопити” први пут ушла у уобичајену употребу (СОЕД 1973: 1025). Друго значење је метафоричка примена првог. Овде урањање описује или појачан осећај одређеног аспекта нечијег непосредног окружења или осећај да смо премештени у посредовану алтернативну стварност (Мандеј, исто).

Да би дошло до *урањања*, потребно је да активност или стимуланс буду *довољно атрактивни да блокирају нормалне чулне утиске нечије околине* (Мандеј, исто). У овом случају, то *имплицира да урањање има и одузимајући аспект као и стимулативни*, све у контексту *имерзивних медија*, што значи да *стварни свет мора бити затамњен да би посредовани био осветљен* (исто). Осећај *урањања* у видео игру *може произаћи из било ког фактора*, што укључује активност играња, повезаност са задатком, или осећајем да смо премештени у причу (исто). Због субјективне природе ових искустава и различитих контекста у којима делују, Мандеј сматра да се *урањање* не може дефинисати *са било каквом концептуалном прецизношћу* (исто). Ипак, додаје да је израз *урањања* користан израз, јер је према његовом мишљењу *уживање у видео игри*, у великој мери, засновано на *дубокој укључености играча* (исто). Спој физичке акције (притискања тастера, дугмића или тастатуре) и чулних опажања по први пут је омогућио принцип *урањања* у контексту примене музике у видео играма, с тим што свако *урањање*, односно покретање видео игре, за сваког играча представља крајње лично и субјективно искуство. Ова индивидуалност у доживљају игре додатно наглашава значај музике као кључног фактора који доприноси формирању јединственог искуства за сваког играча, истовремено стварајући емоционалну повезаност и ангажованост током играња.

Када је принцип *урањања* у питању⁴⁸, Мандеј мапира два главна процеса које назива *когнитивним* и *митским урањањем* (исто). Први, *когнитивни приступ* се фокусира на *начин на који се одређени неуропсихолошки аспекти мозга стимулишу*

⁴⁸ О концепту *урањања* у контексту когнитивне нартологије пише и Снежана Милосављевић Милић, која у свом тексту *Виртуелна претприповест и феномен урањања* говори о томе како овај феномен представља *основни предуслов* за когнитивне нартологе, при тумачењу наратива. Ауторка истиче како је *свако читање повезано са искуством урањања, насељавања света приче*. Више о томе погледати у: Милосављевић Милић 2014: 20–21.

музиком из видео игара како би се промовисало учешће играча у игри (Мандеј 2007: 56). До овог закључка Мандеј долази зато што је једина ствар која разликује аудио перцепцију од визуелне перцепције *способност мозга да перципира било који број звукова истовремено, а да се ипак фокусира на одређени звук искључујући друге*” (исто). С тим у вези, Мандеј истиче:

Овај феномен је познат као *ефекат коктел журке* (Алтман 1992: 29). Музика користи способност људских бића да препознају полифони звук на посебно редак и сложен начин. Међутим, у контексту видео игара, музика је само један од мноштва извора информација, који истовремено ангажују низ чулних канала. (Мандеј, исто: 56–57)

Урањање играча у атмосферу или светове које ствара музика може се према Мандејевом мишљењу објаснити чињеницом да музика доприноси тиме што *окупира* делове мозга у којима се налазе рецептори за звукове који не подразумевају говорни језик (Мандеј, исто: 57). Музика на овај начин онемогућава поменути рецепторима да *траже друге стимулансе*, те с тим у вези когнитивно *урањање* када је звук у видео играма у питању функционише попут „звучног зида” који има улогу да спречи потенцијално ометајуће звукове који би могли да поремете доживљај током играња (исто). Аутор додаје да се у *контексту нормалног играња*, поменуте когнитивне операције „изводе у позадини”, а *свесна пажња играча је усмерена на графику и саму игру* (исто). То даље имплицира да музика представља „границу” између реалног и виртуелног света – она је та која сигнализира да играч док активно игра игру улази у нови простор који настаје у његовој свести. Иако је звучна компонента, музика у видео играма когнитивним *урањањем* реалан свет и простор који је опипљив поставља у други план и на тај начин током играња игре, виртуелни простор постоје доминантан.

Особито је занимљив други тип процеса урањања који Мандеј дефинише, а то је *митско урањање* (исто: 58). Разлог томе проналази у чињеници да многе видео игре (посебно оне са играњем улога) причају митске приче (исто). Рожеа Кајоа (Roger Caillois) заступа мишљење да задовољство играња игара са митским долази од играча који се претвара да је неко други (Кајоа 2001: 19). Теоретичар филмске музике Ројал Браун (Royal Brown) *дефинише степен* у коме нешто постаје *митско* као *степен до којег лик, предмет или догађај измичу свом узрочном или историјском одређењу* (Браун 1994: 9). С тим у вези, Род Мандеј закључује да *што је сценарио игре митскији* играчи имају мање простора за задржавање у „истраживању одређених аспеката” свог имагинарног

карактера (Мандеј, 2007: 58). Ипак, према његовом мишљењу, ово не објашњава зашто музика има посебну важност у видео играма у којима играч добија одређену улогу, посебно што овај жанр видео игара није захтевао никакву музичку пратњу (исто). Аутор нуди један вид објашњења за посебан статус музике у поменутом жанру видео игара – он уочава везу игара са играњем улога са *митском драмом*, оном коју можемо видети у опери или на филму (исто). И заиста неретко на почетку видео игара које су инспирисане митском тематиком у експозицији играчи могу да сазнају заплет радње света у који „улазе”, као и са чиме је потребно да се суоче у том свету.⁴⁹ У том контексту, музици се често *приписује моћна митска функција*, те тако Кевин Донели (Kevin Donnelly) заступа мишљење да *апстрактна природа музике* заобилази људске рационалне одбрамбене механизме (Донели 2005: 9), док Клаудија Горбман истиче да богато нотирана, касноромантичарска музика ствара *епски осећај* (Горбман 1987: 81). Када је у питању однос између мита и музике, гледиште композитора Рихарда Вагнера (Richard Wagner) готово да је незаобилазно у том погледу, те с тим у вези и Род Мандеј се посебно осврће на Вагнерово схватање поменутог односа (Мандеј, нав. дело, 58). Вагнер је у оквиру својих теоријских разматрања посебно истицао *функцију музике у вези са митом*:

Оркестар је такорећи иловача бескрајног универзалног осећања, из којег индивидуално осећање појединачног глумца црпи снагу... У том смислу, [музика] раствара тврдо непокретно тло стварне науке у течан, еластичан, упечатљив етар, чије је неизмерено дно велико море самог осећања. (Вагнер 1895: 190–1).

Вагнерова композициона техника омогућила је слушаоцу да одређене ликове, предмете, догађаје и идеје у слушаочевој свести повеже са музичким мотивима који су у музичкој терминологији познати као *лајтмотиви*. Принцип лајтмотива је постао присутан и у музици других композитора, а са појавом аудио-визуелних медија добија додатно нови облик у својству примењене музике. У филмској музици, ова идеја је преузета од Вагнера (Мандеј нав. дело: 58), а уколико имамо у виду да је принцип коришћења лајтмотива задржан и примењен у музици у видео играма, такође у циљу „означавања” одређених ликова, предмета и ситуација, могуће је извести закључак да је Вагнерова идеја пренешена на још један медиј. Концепт *лајтмотива*, иако утемељен пре више од

⁴⁹ Само неке од таквих игара су *Раџи: древна епика* (Raji: An Ancient Epic) из 2020 која је инспирисана индијским боговима и богињама, затим *Доба митологије* (Age of mythology, 2002), видео игра у којој играчи имају могућност да изаберу божанстава из различитих пантеона, укључујући грчке, нордијске и египатске бесмртнике и видео игра *Оками* (Okami, 2006) инспирисана јапанском митологијом.

једног и по века, и даље се позиционира као један од неизоставних чиниоца када се говори симболици музике коју она потенцијално може да означава у садејству са визуелним медијима. Принцип лајтмотива одолева времену промене стилова и техника компоновања и сада се већ као одређени „код” преноси у контексту примене музике из једног окружења у друго. Његова функција се умножава, модификује, обликује и прилагођава новим медијским просторима и новим наративима. У примерима који ће бити анализирани у овом истраживању, ту хипотезу ћемо покушати и да потврдимо.

Мандеј при разматрању анализе музике у видео играма, додатну пажњу посвећује и нечему што назива *естетиком кинематографског реализма*:

У филму, апстрактна природа музике, када се комбинује са објективном природом фотографије, производи снажну тензију: музика наизглед митологизира фотографску слику, док фотографска слика реализује митске аспекте музике. Када вешт филмски стваралац ове алате користи у служби наратива, постиже се снажан ефекат. Ово називам естетиком кинематографског реализма (Мандеј, исто: 59).

Мандејово запажање и дефиниција естетике кинематографског реализма јесте нешто што учавам као посебно важно у контексту предмета истраживања. Аутор сматра да је поменута дефиниција утицала на естетику видео игара до те мере да дизајнери савремених видео игара „не покушавају да представе непосредан осећај стварности”, већ појачан доживљај филмског искуства (Мандеј, исто). Оно што он увиђа јесте да многи који раде на музици у видео играма, често наводе филмску музику као модел за постизање овог циља. Аутор цитира Лијема Брнеа (Liam Neugebauer) који каже: „Желимо да искористимо искуство које сви имају у биоскопима и претворимо га у нешто што ви контролишете” алудирајући на то да је „моћ музике” јако велика и често одлучујућа и пресудна у самом доживљају искуства које овај медиј пружа (исто). С тим у вези, Мандеј додаје да му се чини да је тим креатора видео игара који су били инспирисани филмовима *Звезданих ратова* (Star Wars) и *Господара прстенова* (Lord of the Rings) имао крајњи циљ да *играча не сместе у свет филмских прича, већ у свет самих филмова* (исто) – да играчи доживе право имерзивно искуство. Комплетно окупирање играчеве пажње у случају видео игара постиже се и чулом слуха и музиком и звуковима које чује у току играња видео игре. Иако се у овом раду нећу бавити звуковима и звучним ефектима, већ ће мој истраживачки фокус бити усмерен на музику у видео играма, важно је поменути да и одређени звукови, па чак и тишина могу створити искуство *урањања*. Кинематографски реализам у видео играма добија нови облик, својствен видео играма,

те ће овај принцип који настаје у садејству са музиком бити тема прве студије случаја у овом истраживању.

Поред графике и визуелних ефеката, примена музике јесте нешто што је напредовало и усавршило се у периоду од протекле четири деценије, те се из тог разлога комплексност и развој креирања општег имерзивног искуства у видео играма повезују директно са развојем музике у овом медију. Анализирајући принцип *урањања*, Род Мандеј долази до закључка да би било погрешно проценити да музика у видео играма нема никакву естетску функцију *осим блокирања звукова из реалног живота* (околине) и да се нада да ће његово теоријско разматрање бити доживљено као изазов за оне који желе да проучавају естетику музике у видео играма (Мандеј 2007: 64). У видео игри *Гранд тефт ауто* (Grand Teaf Auto) играч заиста стиче утисак да када чује музику са радија између различитих акција он дела у том свету у којем чује музику, свет ГТА постаје његов свет, а позната популарна музика са радија коју чује у игри то додатно потврђује; с друге стране у видео игри *Принцип Талоса* (The Talos Principle) музика нас увлачи у мистичан и филозофски свет у ком све зависи од нашег деловања – игру играмо из првог лица и то „обузимање” музиком се дешава постепено, толико да оно прераста у препуштање свету који је изграђен садејством слике и звука, а у коме играч добија прилику да „оствари вечност”. То су само неки од примера у коме је имерзивно искуство немогуће без принципа музичког *урањања*. У филму имерзивно искуство није једино ка коме се тежи, те је у том погледу и музика третирана тако да садржи више функција у служби видео садржаја на екрану. Ипак, постизање имерзивног искуства уз помоћ примене одговарајуће музике у видео игри јесте то које покреће емоције и ствара нова, односно трајна сећања. Музика којом је могуће постићи принцип *урањања* представља кључан фактор који нас води кроз виртуелна путовања која доживљавамо у видео играма. У току игре музика нас „увлачи” у креирани свет, а након што престанемо са играчким искуством, музика нас подсећа на виртуелни свет чији смо били део. Чак и ако жмуримо и чујемо музику из видео игре која нас је потпуно обузела, ми видимо слике, а самим тим и свет чији смо били део. Сврха овог дела текста јесте да назначи позицију музике у видео играма, као и да укаже зашто је принцип *урањања* музички аспект који у овом медију апострофира свеобухватни ефекат *имерзије*. За даље истраживање концепта *урањања* било је кључно разумети улогу музике у постизању одређених ефеката и дејства у видео играма. У складу с тим, сматрам да је медиј видео игара многе концепте који су јој омогућили да се принцип *урањања* уопште постави у његов

теоријски дискурс, преузео из медија филма. Док су видео игре апсорбовале одређене концепте из филма, оне су кроз свој медиј оствариле напредак који је био недоступан у филму, посебно у погледу примене музике.

4. Музика у филмовима и видео играма: сличности и разлике

Бела Балаш (Béla Balázs) је о настанку звучног филма говорио да је управо он прекинуо даљи развој немог филма који, према његовом мишљењу, тек у двадесетим годинама прошлог века добио *замах* у уметничком развоју (Балаш 2010: 183). Наиме, према његовим речима, неми филм је тада *био на путу да стекне психолошку суптилност, креативну моћ готово без преседана у уметности*, али је технички проналазак, односно звучни филм *избио на сцену са невероватном снагом* (исто). Балаш није подржавао овај технолошки напредак на филму, и сматрао је да је *богата култура визуелног изражавања* овим технолошким проналаском била у „великој опасности” (исто).⁵⁰ У медију видео игара, у коме су такође постепено увођени звук и музика, ситуација је била нешто другачија – на почетак примене звука се није гледало као на нешто што ће умањити функцију и општи утисак визуелне презентације видео игара, већ је само допунити и појачати. У односу на филм, звук у видео играма се није доживљавао као елемент који ће нарушити њихову дотадашњу безвучну верзију. Звук је третиран као крајње секундарна ствар и у почетку примене није био од пресудног значаја за сам доживљај игре, али су креатори видео игара у исто време били свесни да је његова употреба могла да га побољша. Према речима Делеза и Гатарија, звук има моћ да

⁵⁰ У контексту појаве звучног филма, важно је поменути Монтажну школу у СССР-у која се појавила у доба немог филма, а која је такође подржавала технолошки напредак филма. Ова школа представља скуп учења о филму као медију чија се изражајност заснива на повезивању кадрова, а значење филма настаје као резултат тих веза. Недостатак филмске траке након револуције у Русији 1917. године подстакло је ствараоце филма у СССР-у да размишљају иновативно, те почињу да експериментишу са постојећим филмским материјалом и могућностима његове рекомбинације, а са таквим организационим променама у кинематографији јавила се и потреба да се ове промене идентификује са идеологијом и естетиком филма. Представници ове школе у монтажи виде суштину процеса настанка филма – њихова теза јесте да је „филм уметност конструкције”. Најпознатији представници Монтажне школе у СССР-у били су Сергеј Михајлович Ајзенштајн (Сергей Михайлович Эйзенштейн) и Лав Куљешов (Лев Владимирович Кулешов). За разлику од њих, Рудолф Арнхајм (Rudolf Arnheim) немачко-амерички психолог, есејиста, проучавалац уметности, филмски критичар и теоретичар посебну важност видео је у самом кадру, независно од његове позиције у монтажи. Арнхајм је био мишљења да је технолошки напредак филма јако важан, и да када тај напредак буде омогућио да опажај филмске слике постане још реалнији стварности укључивањем звука, боје и треће димензије, као и других чулних канала, да ће тек тада доћи до остварења потпуног филма, који ће „представљати крај могућности креације коју је неми филм обезбеђивао” (Стојановић 1991: 16). Једно од његових најпознатијих дела из области филмске теорије јесте књига *Филм као уметност* (Film als Kunst, 1932), односно у Америчкој измењеној верзији *Film as Art* (1957).

конзумента *окупира, подстиче, вуче, пробија*, а самим тим доноси један облик *детериторијализације* који додатно подстиче његову важност у садејству са аудио-визуелним делима (Делез и Гатари 1987: 348), те у том контексту, почетак примене звука у видео играма се доживљавао као једна позитивна ствар за развој овог медија.

У специјалном издању које представља спој две књиге Беле Балаша *Рана теорија филма* и *Видљив човек и дух филма*, у поглављу *Звучни филм* (Sound film), Бела Балаш истиче да је технолошки развој дијалектичан, и да техничке иновације подстичу *идеју нове уметности* (Балаш 2010: 184). Идеја се након њеног настанка врло брзо „развија у простору” настављајући да инспирише саме техничке иновације „дајући им смер и суочавајући их са одређеним задацима” (исто). Према Балашовом тумачењу, први звучни филмови из данашње перспективе делују сирово и „кичасто”, а разлог томе јесте њихово *мерење* према ономе што ће филмска уметност постати неколико деценија након настанка звучног филма. Балаш наводи да *наша одбојност не значи одбацавање већ високих стандарда које смо поставили* (исто). Стандарди који су постављени за звучни филм, легитимисали су га као нову и важну уметност (исто). За разлику од филма, прве видео игре у којима је примењен звук не делују кичасто, како Балаш описује прве звучне филмове, већ оне из садашњег контекста делују *ретро*, као нешто на шта се гледа „са симпатијама” уколико се у обзир узму технолошке иновације које су тада примењиване, а захваљујући којима је звук уопште добио прилику да постане део овог медија.⁵¹ Џејмс Кук (James Cook) тврди да историја у контексту нових медија није нешто откривено, већ нешто направљено (Кук 2021: 344). Према његовом мишљењу, *то је место са којег извиру нови наративи, условљени и обојени перспективама и технологијама тог доба* (исто). Поред тога, Кук сматра да се *аутентичним музичким изразом временског периода* временом мења и културни контекст, а „на њега утичу технолошка ограничења и могућности” (исто). Он додаје да је потребно имати на уму *популарну концепцију историје*, на коју често утичу различити унакрсни жанрови, пре него што она резултира као запис историчара или музиколога (исто). Аутор истиче да је овај однос „сложен у филму”, али да је можда „додатно проблематизован” у видео играма (исто). Као разлог за то наводи различите могућности технологије које су укључене у саме видео игре, зато што оне могу деловати као ограничавајућа и мотивишућа сила приликом компоновања музике, на начин за који се често сматра јединственим за медиј (Кук 2021: 344). Аутор

⁵¹ У наставку текста у делу *Кратка историја звука у видео играма*, говорићемо детаљније о овим технолошким иновацијама.

додаје да је ова јединственост у великој мери *илузорна* и да је сама чињеница *свеприсутног коришћења недијегетске музике у филму* заснована на *аналогном уметничком одговору* и на технолошким ограничењима доба немог филма (исто). Према његовом мишљењу, у оба медија, присутна је „борба” са наслеђем естетских вредности ранијих периода и њихових технолошких ограничења, иако та ограничења нису више присутна (исто). У видео играма превазилажење тих „ограничења” је директно повезано и са напретком саме технологије можда и више него када је у питању звук на филму, а временски рок „превазилажења” је трајао краће него када је у питању медиј филма. У случају видео игара, креатори су од почетка настанка овог медија тежили ка томе да када конзумент започне играње видео игре, да му што више чула буде заокупљено у том процесу. Звук је брзо позициониран као један од „најкориснијих алата” у креирању имерзивног искуства, тако да су размишљања креатора игара, али и технолошки напредак медија заједно ишли ка што бољој и квалитетнијој примени звука, а временом и музике у видео играма. Отпор према примени звука није постојао, већ само техничка ограниченост, што прави разлику у односу на почетак примене звука на филму и отпор одређених филмских европских школа ка оваквој врсти иновације.

Када је у питању поређење теоријских дискурса музике на филму и у видео играма, корисно је поменути да је теоријска дисциплина проучавања музике у филму, која је старија од теоријских разматрања музике у видео играма, настала између осталог, због његових уметничких квалитета, али након вишедеценијских истраживања о примењеној музици и утицају који она има на доживљај или експозицију филма (Вејлен 2007: 69). Иако је тешко сагледати целокупан дискурс из области теорије филмске музике, намеће се неколико доминантних приступа. Један од њих тумачи *филмски звук као елемент семиотичког система који чини укупно филмско искуство* (исто). У том смислу, *звук се односи на подскуп у основи језичких знакова* – од којих један може бити музика – *који заједно чине сам филм*, који се потом може интерпретирати (исто). С друге стране, у свом најширем контексту, проучавање филмске музике *покушава да разуме начине на које музика утиче или учествује у наративи филма* (исто: 70).⁵² Постоје такође

⁵² Копозитор Ерон Копленд (Aaron Copland) описује пет сврха филмске музике: Стварање убедљиве атмосфере времена и места; истицање психолошких префињености – неизговорене мисли карактера; служи као нека врста неутралног *пунила позадине*; изградња осећаја континуитета; подстицање позоришне изградње сцене и њено заокруживање са осећајем коначности. (Копланд 1957, 2002: 214–215). Зек Вејлен увиђа да је оно што је заједничко за све ове функције музике у филму, које иако у својим „дефиницијама” имају речи попут *континуитет*, *позадина*, *напетост* и *коначност* које се могу користити за описивање

и алтернативни модели теоријског приступа филмској музици. Између осталог, музику у филму могуће је тумачити као једну *компоненту у систему који генерише значење кроз заједничко учење својих делова* (Вејлен 2007: 71), а овај правац ће се показати далеко плоднијим у дискусији о музици у видео играма.

Мартин Милер Маркс (Martin Miler Marks) говори о томе како музика у звучним филмовима представља *саставни део непромењеног звучног записа* и она је у том контексту *недвосмислено причвршћена за филм*, што доводи до тога да вредност партитуре као основе за проучавање, према Милеровом мишљењу донекле може бити умањена интегралним карактером филма (Милер 1997: 6). Питање проучавања партитуре Тијана Поповић Млађеновић види као *увек интересантно и провокативно питање* које захтева *сагледавање различитих интерпретација феномена појављивања музичког дела у писаној форми* или, како ауторка додаје, *захтева анализу музике записане као једног од начина на који музика може да постоји* (Поповић Млађеновић 2017: 243). Према мишљењу Поповић Млађеновић, анализа музике која је у писаној форми представља важан моменат у *одлуци сваког појединачног музичког мислиоца* (исто: 244). Специфичност тог *модуса* у ком музика може постојати у писаној форми јесте што је он *независан од свести историјског субјекта*, што како Поповић Млађеновић имплицира да у том модусу *музика носи своју вредност у себи*, односно *да је има у самом свом саставу и супстанцији* (исто). Ипак, ауторка оставља простор за питање и промишљања да ли је музика можда и у овом модусу такође зависна од било ког слушаоца, као и да ли су њена вредност и само постојање *историјски конституисани и променљиво условљени* (исто: 244). У контексту проучавања музике у видео играма ово може врло подстицајна тема за даља истраживања и анализе.

Чињеница јесте да су неки композициони принципи, па и усмерења условљени и произишли из технолошки карактеристика својствених играма, док с друге стране многи *историјски тропи* у видео играма потичу од оних који су већ постојали и били доминантни у филмској музици (Кук 2021: 344–345). Оно што је важно истаћи јесте да између примене музике у филму и видео играма постоји доста сличности, али и разлика. Лајтмотиви, мелодијске целине, звучни ефекти који подржавају одређене реакције

музике, њихово суштинско значење се односи на *функције или феномене нарације* (Вејлен 2007: 70). Како аутор додаје, *степен у којем ови термини ефикасно описују музику, може одражавати утицај наративног заокрета у теорији музике, зато што она користи граматику наратологије за карактеристике музике које је иначе тешко описати* (исто).

ликова у игри, употреба различитих музичких жанрова – све су то упоредиви и слични принципи које композитори музике користе при компоновању и стварању и када су у питању филм и видео игре. Упркос томе, постоје и одређене функције које музика у видео играма може да постигне, а које музика у филму не може и обрнуто, попут оних у којима музика директно „одговара” на реакцију играча. Када говоримо о терминологији која се користи у филмској музици, исто врло често можемо применити и на музику у видео играма, уз задршку да постоје одређене функције које музика у видео играма постиже, а које су везане за сам ток игре. За разлику од музике у филму, музика у видео играма се може доживети интерактивно и интертекстуално. Према мишљењу Ијана Џејмса Тимотија Харта (Iain James Timothy Hart), значења музике у видео играма могу бити врло сложена, а комуникација са играчем може бити *изненађујуће брза* (Тимоти Харт 2018: 10). Аутор додаје да иако постоје неке контекстуалне сличности са филмском или телевизијском музиком, ефекат интерактивности у музици видео игара доноси *радикално другачију врсту искуства* и, стога, сасвим другачију врсту анализе (исто). Заправо, музика у видео играма врло често може имати одређене сегменте и делове који уколико се изместе из контекста видео игре, могу се слушати и перципирати линеарно, али уколико су део видео игре имају, потпуно другачију функцију и поседује одређени потенцијал да постане интерактивна. С тим у вези, потребно је анализирати значења у музици видео игара, како се она може модификовати, као и њене функције у контексту перцепције других елемената у видео играма.

Колинсова истиче како игре често садрже оно што се назива *cinematics* или уметност прављења покретних слика, видео запис са пуним покретом ФМВ (Full Motion Videos – FMV) или неинтерактивне секвенце, које представљају линеарне анимиране исечке унутар игре у којима играч нема контролу или учешће (Колинс 2008: 5). Важно је додати да је реализација и продукција звука за ове секвенце врло слична продукцији филмског звука.⁵³ Према Мандејевом мишљењу, „прича видео игара” се најизраженије манифестује у њеним *међусценама*, које се „најбоље могу разумети коришћењем техника традиционалне филмске анализе” (Мандеј 2007: 60–61).⁵⁴ Ипак, Мандеј додаје да примена такве врсте анализе аудио-визуелног медија не значи да су видео игре

⁵³ За потребе овог рада неинтерактивне секвенце називам међусценама.

⁵⁴ Род Мандеј се при овој констатацији позива на Зека Вејлена који је у свом раду *Играјмо заједно: приступ музици за видео игре* (Play Along - An Approach to Videogame Music) посебно осврнуо на међусцене у видео играма и указао на то да је њиховој анализи погодно приступити из перспективе теорије филма или наралотологије видео игара. Погледати више у: Вејлен 2004.

„лишене наративног садржаја”, зато што приче допиру дубље у „основни слој људског искуства из којег се нарације извлаче” (Мандеј 2007: 61). Уколико сагледамо контекст и количину нарације, видео игре су како Мандеј наводи, *много више шематске* у односу на филм или књижевност (исто). Музика и примена звука у међусценама јесу место које отвара простор за додатну анализу – иако рађене техником која готово у свим аспектима подсећа на филмску (начин монтирања ових сцена, реализације дијалога, примене музике и тако даље) њихова улога у видео играма доноси једну нову димензију. Међусцене јесу најчешће место унутар игре на ком се играчу пружа могућност да још „дубље” разуме читаву причу која му је понуђена – оне могу бити место заплета, али такође и расплета радње као и емоционалних врхунаца.⁵⁵ Примена музике у овим секвенцама често има пресудну улогу у крајњем резултату доживљаја комплетног искуства играња неке видео игре, као и у грађењу наративног изобилља, што ћу покушати да прикажем у студијама случаја. У овим сценама се, имерзивно искуство које се постиже музиком у интерактивним деловима игре, наставља кроз још веће продубљивање наратива и допуњавање информација у вези са причом или заплетом који је развија у видео игри, појачавањем емоција. Креативно и уметнички кохерентно осмишљена музика која је употребљена у међусценама неке видео игре може играче учинити само још повезанијим са светом игре, што сигнализира да музичко *урањање* у погледу континуитета његове примене (и у интерактивним деловима игре, као и у међусценама) у видео играма представља принцип који има више утицаја на самог конзумента, од интерактивног музичког аспекта.

Према мишљењу Зека Вејлена, стварање осећаја атмосфере је важна улога филмске музике и у том погледу „уско је везан за одвијање дијегезе филма” (Вејлен 2007: 71). За Вејлена дијегеза, или *свет приче* филма обухвата *цео замислиени простор у коме се дешавају филмски догађаји*, те управо тај простор пружа *витални семантички садржај, а у истом тренутку имплицира феноменолошки однос између публике и филмског света* (Вејлен исто). У оквиру *света приче* укључени су елементи који се појављују на екрану, као и догађаји, објекти или звукови са којима ликови филма комуницирају или на које се позивају, а који према речима аутора могу бити ван екрана

⁵⁵ Високо квалитетни визуелни прикази и сложено приповедње које је омогућено кроз међусцене врло су погодни за трејлере видео игра који се мало разликују од филмских трејлера и који омогућавају да истакну карактер игре, али и додатне неке специфичности везане за сваку игру посебно, приказивањем кратких секвенци из видео игара или креирањем потпуно новог материјала за овај формат.

или привремено уклоњени (исто). У контексту поређења употребе музике на филму и у видео играма Вејлен истиче:

Уобичајена употреба недијегетичке музике у филму јесте да истакне догађаје или емоције које доживљавају ликови иако сами ликови заправо не чују музику. Другим речима, то је својеврсно посредовање између простора филма и публике, и на тај начин музика може остварити неке од најдраматичнијих емотивних аспеката имерзивног доживљаја филма, све време глумећи највећим делом, а да гледалац тога није свестан. Чињеница да се овај суптилни ефекат може описати терминима изведеним из семиотике, надаље, сугерише посебан онтолошки статус филмског простора у томе како се он односи према гледаоцу, а разликовање овог статуса од статуса света игре представља важну полазну тачку када се приближава музици игре. (Вејлен исто: 71)

Разумевање тога на који начин (и зашто) се игре разликују од филмских или „других линеарних аудиовизуелних медија” или у којој мери су им сличне у погледу „продукције и потрошње” јесте заправо један од најбољих могућих начина да се разуме звук, али и примена музике у видео играма генерално (Колинс 2008: 5). Утицај филма на игре је према мишљењу Тима Самерса компликованији од „једноставне имитације” (Самерс 2016: 143). Самерс додаје да музика у видео играма представља *микрокосмос ове међумедијске међусобне игре* и да заправо она понекад *усваја материјале, процесе и естетику модела филмске музике, иако и је даље потребно да „води рачуна о својим својствима специфичним за медиј који према ауторовом мишљењу обезбеђују привлачност видео игара* као изразитог специфичне и другачије медијске форме (исто).

Претходно наведена теоријских разматрања односа филма и видео игара, могу се сумирати закључком Зека Вејлена који истиче да у филму виртуелни свет може бити представљен, али да за разлику од видео игара, гледалац филма није *приморан да креира модел фиктивног простора* на начин на који то чине играчи (Вејлен нав. дело: 79). Аутор у односу *између играча и објекта игре* проналази простор у који могу да се „упишу” сопствена читавања играча. Самерс у овом контексту карактерише игре као медиј који *ствара сложене фикције са динамичким системима* који су променљиви у односу на то шта играч њима доприноси или уноси, што нас према његовом мишљењу доводи до једног од најважнијих принципа видео игара – интерактивности (Самерс 2016: 154). Торбен Гродал (Torben Grodal) овакав процес назива *активном интерактивношћу*, за разлику од *пасивне интерактивности* филма (Гродал 2000: 201–202). У пракси, то значи

да се ток игре мења у односу на радње играча, исто као што и играч обраћа пажњу на „ефекте” својих акција у *виртуелном свету игре* (Самерс, нав. дело: 157). Како би се активна интерактивност постигла, потребна је континуирана акција, која се уједно везује и за развој и прогрес тока игре, те је из тог разлога у играма присутно константно подстицање *одржавања пажње и концентрације играча* (исто). Уз одређени степен ангажовања када је наратив у питању који је дат играчу, они постају *екстремно свесни* да су ток игре, као и различити исходи повезани са њиховим *сопственим капацитетима* да се „носе” са изазовима који су им постављени.⁵⁶ Читав овај „фокус на сопствену компетенцију” код играча ствара „изузетно лично емоционално искуство” (исто). Музика у видео играма треба да успостави „пажљиву равнотежу” између *активног учешћа у подржавању и артикулисању* различитих аспеката медија који су карактеристични за видео игре, док у исто време, треба да тежи „усклађивању” са „музичким очекивањима” играча како би била „компатибилна” са већ постојећим, готово канонизованим начином на који се разумева музика у медијима који садрже „покретну слику” (исто: 157–158). У тој ситуацији музика за видео игре може се наћи „ухваћена” између „значајног преседана холивудске филмске музике и медија који се на много значајних начина јасно разликује од филмова” (исто). Интерактивна природа медија видео игара омогућава да примена музике у њиховом случају буде одређена управо овом главном карактеристиком коју филм, у већини случајева, не поседује.

5. Кратка историја звука у видео играма

У циљу бољег разумевања и мапирања уметничког потенцијала музике у видео играма, верујем да је потребно направити осврт и на почетке примене звука у овом медију, како би се испратио развој и употреба, у почетку само звукова и ефеката, а касније и примењене музике која у садашњем контексту у видео играма осваја неке нове медијске просторе. Почети примене звука у видео играма веома подсећају на почетке коришћење музике у филмовима. Прве аркадне игре нису садржале звук, као ни први неми филмови. Неке од њих, попут игре *Понг* (Pong, 1972) и *Компјутерски свемир* (Computer Space,

⁵⁶ Самерс говори о томе да играч има исти емотивни однос током овог процеса, чак и ако контролише аватара, зато што је свестан тога да је његова сопствена способност да *прецизно манипулише контролором* и да реагује на ситуације у игри, одлучујући фактор за играчеву победу или пораз. Више о томе погледати у: Самерс 2016: 157.

1971) имале су минималне звучне ефекте, али не и музику. У првој аркадној игри *Понг*⁵⁷ коју је објавила Корпорација Атари (Atari Corporation), а која је стекла велику популарност, употреба звука је дошла сасвим случајно (Колинс 2008: 8). Према мишљењу Карен Колинс, игра *Понг* је допринела да звук у видео играма добије на значају.⁵⁸ Примена звука код *Понга* је као и у многим видео играма на почетку развоја овог медија била „сплет случајних околности”, а о томе сведочи и дизајнер звука који је радио на овој игри:

Истина је, понестајало ми је делова на табли. Нолан (Бушнел [Bushnell], оснивач Атарија) желео је урлик хиљаду људи - одобравајући урлик навијача када освојите поен. Тед Дабнеј (Ted Dabney) ми је рекао да направим буку и звиждање када се изгуби поен, јер за сваког победника постоји поражен. Рекао сам „Не знам како да произведем било који од тих звукова. Ионако немам довољно делова”. Пошто сам имао жицу намотану на калем, боцкао сам око генератора синхронизације да бих пронашао одговарајућу фреквенцију или тон. Дакле, ти звуци су направљени за пола дана. Били су то звуци који су већ били у машини (Кент 2001: 42).

Неколико година касније, 1977. године објављен је Атари видео компјутер систем (Atari Video Computer System, VCS), заједно са девет компатибилних кетрица за игре, а приликом рекламирања за овај нови систем, било је истакнуто да поседује чип који омогућава дигитално бодовање на екрану и „атрактиван звук” (Фиш 2003: 7). У реалности, звук који је коришћен за овај систем био је непроменљив, оштар, а врло често и монотон, али без обзира на ове ограничене могућности, употреба звука у видео играма је на Атари видео компјутер систему „оцењена” као атрактивна. Сагледано из данашње перспективе аудио инжењера, оваква примена звука биће увек цењена као иновативна и револуциона основа за сложене звучне записе које данас познајемо (исто).

Када су аркадне игре у питању, звук се доста разликовао од машине до машине. У водичу за програмирање аутомата за игре из 1976. године описане су техничке специфичности које су покретале звук на машинама и обрнуто: „Звучна електрична кола су једна од неколико области која показују мало сличности од игре до игре. Ово је логичан резултат, зато што су дизајнерима потребни разнолики звукови за различите

⁵⁷ Име игре је заправо изабрано посебно за аудио компоненту игре, која је имала шупаљ, звоњав звук *bip* сваки пут када би лопта дошла у контакт са лопатицама (рекетима).

⁵⁸ Звучни сигнал који се чуо када лопта удари весло је у тренутку његове примене био заиста нешто ново и другачије. Више о томе погледати у: Колинс 2008: 8.

функције у играма у којима теме игара на машинама доста варирају. На пример, игра пуцања захтева много другачији дизајн звучног кола од игре возње.” (Колинс 2008: 9). Како Карен Колинс у својој студији наводи, програмирање жанровских звукова започето је прилично рано, *иако су се аркадне игре такође развиле на посебан начин захваљујући звучном окружењу аркаде* (исто). Звук је морао бити гласан, а звучни ефекти и удараљке истакнутији, да би се издигли изнад позадинске буке аркаде, привукли играче и потом их и заинтересовали (исто). Према ауторкином мишљењу звук игара из 8-битне ере представља „занимљиву напетост између естетике звука игре и низа притисака и ограничења које врше технологија, индустрија, жанр и сама природа игара” (исто: 34). Колинсова додаје да је свака машина имала мало другачију естетику која је делимично произашла из технологије која је у том тренутку била доступна (исто).

Једна од главних препрека примене звука у видео играма био је технички аспект, односно немогућност да се звук имплементира на што бољи и „природнији” начин у овај медиј. Оно што јесте карактеристично за примену звука у првим видео играма јесте да је звук било тешко програмирати на првим машинама, а додатни проблем је стварао меморијски простор и константна тежња ка смањењу величине звучних датотека због технолошких ограничења (исто: 9). Звук се чувао на великим аналогним касетама које су биле скупе за коришћење, те су често и изостављане. Гери Кичен (Garri Kitchen), програмер многих система раних игара, наводи да је постојало константно стварање равнотеже између прављења ствари и њиховог прилагођавања, зашто што је било потребно да звук „стане” у меморију која је доступна (Мартин 1983). То је и један од разлога зашто су ране аркадне игре имале само кратку уводну и завршну мелодију, такозвану *крај игре* (*game over*) мелодију и биле су ограничене на звучне ефекте током играња. Коришћење компјутерских чипова донело је највећу промену у технолошком развоју примене звука, зато што су они омогућили електричне импулсе који су производили звучне таласе, те су на тај начин почеле да се примењују прве мелодије у играма (Аска 2017: 13). Посебно је важно истаћи да се ова примена мелодија такође догодила у аркадним играма. Карактеристика аркадних видео игара била је та што су оне могле да се користе углавном у играоницама. С обзиром да је махом у свакој играоници било на десетине аркадних машина у простору, како би привукли пажњу играча који су требали да одаберу игру коју ће играти, креатори аркадних игара су

музику примењивали тако да је она могла да се чује на почетном екрану⁵⁹ сваке игре. Мелодија је коришћена као средство (алат) којим би се привукла пажња играча да он у мору игара одабере баш ту једну игру и да на њу потроши свој ограничени новац. То значи да је звук у почетку коришћен и у маркетиншке сврхе, као средство за „привлачење пажње” потрошача. Неке од првих игара које су користиле музику и звук на почетним екранима су *Ган фајт* (Gun Fight, 1975) и *Пекмен*. *Пекмен* видео игра је ушла у историју популарне културе не само због великог комерцијалног успеха⁶⁰, већ и због уводне мелодије (теме), која је код публике и корисника постигла огромну популарност. Џонатан Фиш (Jonathan B. Fish) ову мелодију описује као безвременску, а „трептајући звук” Пекменовог умирања „универзално је прихваћен” као симбол пораза, а звук једења тачака, који је постао заштитни знак ове игре, аутор Глен Мекдоналд (Glenn McDonald) метафорички карактерише као слушни симбол *потрошачке буке* (Мекдоналд 2005). Ипак, иако је направљен значајан помак у примени звука са коришћењем компјутерских чипова који су употребљивани у производњи аркадних игара, мелодије које су коришћене у почетку развоја видео игара су углавном садржале константно понављање⁶¹ након што играч почне да игра игру. Прва аркадна игра која је поред понављања мелодије коју је корисник могао да чује на почетном екрану, садржала и прави *soundtrack* јесте *Снејс инвејдепс* (Space invaders, 1978). Поред тога што је ова игра постигла невероватан комерцијални успех, њена главна карактеристика била је та што је њен *soundtrack* пратио акције играча (Аска 2017: 13). То је била прва игра у којој се музика убрзавала уколико би играч изгубио партију, а успоравала уколико играч почне да добија игру. Овакав начин интеракције јесте нешто што је одвојило музику у видео играма од остале примењене музике и ова компонента (принцип) јесте задржана и до данас.

Све до 1980. звук у видео играма је примарно био синтетички⁶², са повременим ограниченим коришћењем дигиталног звука.⁶³ Прва видео игра у којој је комплетно био

⁵⁹ Почетни екран је онај који је стално био укључен и приказан на аркадним машинама, пре него што играч почне да користи игру. На њему је могао да се види наслов игре (често и са одређеном анимацијом), али и да се чује звук или мелодија игре.

⁶⁰ Успех *Пекмена* се огледао у огромној количини маркетиншке и промотивне робе и предмета са *Пекмен* логоом, који су произвођени и продавани у стотинама хиљада примерака широм света.

⁶¹ Енглеска реч за ову техничку спецификацију јесте *loop*.

⁶² Појашњење овог појма налази се у речнику мање познатих термина на страни 209.

⁶³ Упркос коришћењу дигиталног звука још у том периоду, синтетички звук је остао доминантан у практичној примени јако дуго.

примењен дигитални звук јесте *Рели икс* (Rally-X) из 1980. године.⁶⁴ Након ове игре, прва аркадна игра у којој се десио нови помак у сфери примене звука јесте игра *Марбл маднес* (Marble Madness) из 1984. године⁶⁵. Видео игра *Марбел маднес* позната је по коришћењу иновативних технологија игара: то је био први пут да је компанија Атари користила Атари Систем 1 хардвер, први који је био програмиран у програмском језику Це (C)⁶⁶ и уједно то је био први пут да је у игри коришћен прави стерео звук. Ова игра је била специфична по томе што је у њој први пут употребљен ФМ (FM)⁶⁷ звучни чип фирме Јамаха (Yamaha) који био сличан Јамаха DX7 синтисајзеру који је креирао музику у реалном времену тако да је била синхронизирана са акцијом игре на екрану.⁶⁸ И у овом случају се може направити паралела са почетком развоја филмске технологије и првим успешним филмовима, у којима су „руку по руку” технолошки помаци ишли заједно са новитетима у компоновању и примени звука на филму. Такође, занимљиво је како су најуспешнији наслови углавном имали музику која је такође имала добар пријем код публике – критичари су у случају игре *Марбл маднес* похвалили „тежину играња”, јединствен визуелни дизајн и стерео звучни запис.⁶⁹

Након популарности аркадних игара током седамдесетих и почетком осамдесетих година прошлог века, видео игре се постепено из јавног простора и играоница премештају у домове корисника. Крајем седамдесетих и почетком осамдесетих година 20. века појављују се прве кућне конзоле, на којима су се у почетку

⁶⁴ *Рели икс* (жанр игра лавиринт) је аркадна игра коју је креирао студио Намко (Namco). Играчи контролишу плави тркачки аутомобил Формуле 1 кроз низ нивоа, а потребно је да сакупљају жуте заставе разбацане унаоколо. Постоје непријатељски црвени аутомобили који прогоне играча у покушавају да се сударе са њима, а постоје и громаде које се морају избегавати. Црвени аутомобили могу бити привремено онеспособљени постављањем димних завеса по цену одређене количине њиховог горива. Игра лавиринта је жанр видео игара са дескрипцијама коришћеним од стране новинара током осамдесетих година 20. века да опишу било коју игру у којој је цело поље за игру лавиринт. Брзе акције су потребне да би се побегло од чудовишта, или да се престигне противник, или изађе за одређено време.

⁶⁵ *Марбл Маднес* је аркадна видео игра коју је креирао Марк Черни (Mark Cherny) за Атари студио. То је платформерска видео игра у којој играч води кликер кроз шест различитих нивоа, који садрже препреке и непријатеље у временском ограничењу.

⁶⁶ Појашњење овог појма налази се у речнику мање познатих термина на страни 208.

⁶⁷ ФМ је скраћеница за фреквенцијске модулације. ФМ представља технику која омогућава пренос информација кроз носећи талас, мењајући њихову фреквенцију. Као такав, патентирао га је 1933. амерички изумитељ Едвин Ховард Армстронг (Edwin Howard Armstrong).

⁶⁸ Бред Фулер (Brad Fuller) и Хал Канон (Hal Canon), композитори музике за игру *Марбел Маднес* су провели неколико месеци истражујући могућности ФМ звучног чипа. Видети више у: Гранел 2008: 84.

⁶⁹ У периоду од 1980. до 1983. уведене су још неке новине када је у питању примена звука у видео играма – 1983. године у игри *Змајева јазбина* (Dragon's Lair) први пут је направљена интеграција снимка људског гласа и стерео звука, а исте године у игри *Ловац на шпијуне* (Spy Hunter), у којој је такође коришћен стерео звук, направљен је посебан канал који је био намењен искључиво за звук у видео игри као што је пуцњава, хеликоптери, и други звуци акција из игре.

играле аркадне игре на кетрицима⁷⁰, прилагођене за кућно играње. Производњом конзолних игара⁷¹, дошло је до „стандардизације хардвера”, што је резултирало тиме да су сви системи који су коришћени у конзулама имали звучне чипове од три канала (два канала за адитивну синтезу⁷² и један генератор шума⁷³; Аска 2017: 14). Како истиче Ејлиса Аска (Alyssa Aska), статус музике у видео играма је био знатно другачији од оног који поседује данас – композитори музике често нису били чак ни потписивани као аутори музике, а често се дешавало да у видео играма чујемо музику која није оригинално била компонована за ту прилику, већ је употребљена из фондуса јавно доступне музике⁷⁴ (исто). У том периоду, истакао се композитор Дејв Ворхол (Dave Worhol), креатор музике за игру *Танак лед* (Thin Ice, 1983; видети у: Аска, исто, 14–15). Он је годинама радио и на усавршавању технологије, те је тако направио софтвер који је могао да конвертује МИДИ фајлове у звук на старим конзолама, попут Нинтендо ентертејнмент систем (Nintendo Entertainment System).⁷⁵ Према речима Ејлисе Аске, старије верзије конзола имале су различит квалитет звука због својих звучних картица, те данас многи савремени извођачи репродукују музику користећи хаковане верзије ових класичних конзола како би поново креирали њихов јединствени и препознатљиви звук.⁷⁶ Са појавом Нинтенда, композитори музике су напослетку добили простор да стварају комплексније мелодије, а то је уједно и резултирало настанком много већег броја оригинално написаних композиција за видео игре. Техника компоновања и стварања музике у софтверу који је Нинтендо користио, доста се разликовала од компоновања музике за аркадне игре. Различити инструменти су имали различит квалитет звука и могућности, те су композитори прво били принуђени да се јако добро упознају са технологијом која је коришћена.⁷⁷ Упркос техничким ограничењима, овај период од 1983. до 1987. године узима се као период врло плодног стваралаштва,

⁷⁰ Појашњење овог појма налази се у речнику мање познатих термина на страни 207.

⁷¹ Појашњење овог појма налази се у речнику мање познатих термина на страни 208.

⁷² Појашњење овог појма налази се у речнику мање познатих термина на страни 207.

⁷³ Појашњење овог појма налази се у речнику мање познатих термина на страни 207.

⁷⁴ У питању је музика која може да се примењује без дозволе ауторских и извођачких права.

⁷⁵ Nintendo Entertainment System - скраћено НЕС или Нинтендо, је осмобитна играчка конзола коју је у промет пустио Нинтендо у Северној Америци, Бразилу, Европи и Аустралији 1985. године. У већем делу Азије укључујући и у Јапану (где се НЕС први пут појавио 1983. године) затим на Филипинима, Тајвану, у Вијетнаму и Сингапуру НЕС се продавао под именом Породични компјутер (Family Computer, јап., скраћено Famicom или краће FC).

⁷⁶ Ова пракса извођења се назива чип тјунс (chip tunes). Више о томе видети у: Аска 2017: 15.

⁷⁷ Нинтендо садржи пет канала за излаз звука: два генератора пулсних таласа, један генератор троугластих таласа, један канал белог шума и један дигитални канал за узорке. Више о томе погледајте у: Аска 2017: 15.

превасходно јапанских композиторки и композитора, који су уткали пут за све будуће генерације својих колега.

6. Почетак примене МИДИ формата у музици за видео игре

Крајем осамдесетих година прошлог века, конзола Сега Џенесис (The Sega Genesis)⁷⁸ достигла је велику популарност код играча. Оно што је композиторима отежавало да искористе максимално техничке погодности на поменутој конзоли за видео игру јесте то да су два звучна чипа које је она садржала, захтевала од програмера користе асемблерски језик⁷⁹ за програмирање између њих. Како би смањили потенцијалне компликације приликом кодирања, композитори и програмери звука су се ослањали на унапред подешене звукове и инструменте. У овом случају сам процес кодирања отежао је да са новим могућностима примена звука у видео играма достигне максимални потенцијал. Ипак, позитивна страна Сега Џенесиса јесте та што је систем за звук и музику који су употребљени у овој конзоли дали значајан допринос у погледу даљих истраживања са динамичком и интерактивном музиком у видео играма (Аска 2017: 26).

Развој МИДИ (MIDI) формата био је један од најважнијих открића у музичкој технологији, зато што је омогућио стварање стандарда који је могао бити реплициран на свим синтисајзерима. МИДИ је скраћеница за дигитални интерфејс музичких инструмената и омогућава да се сви ови уређаји, као што су музички инструменти, контролери и рачунари, повежу и међусобно комуницирају путем одређене врсте порука. Када је у питању примена МИДИ формата у видео играма, оно што је било најважније када је почео да се примењује јесте да је низ контролних порука које „говоре синтисајзеру шта да ради” био важећи на различитим уређајима (исто). Ова технологија је омогућила да се музика „секвенционира” даље од рачунара, а затим програмира касније у њих.⁸⁰

Развој компјутера је директно утицао на развој видео игара, а самим тим и музике која је за њих компонована. Почетком деведесетих година прошлог века већина кућних

⁷⁸ Појашњење овог појма налази се у речнику мање познатих термина на страни 209.

⁷⁹ Појашњење овог појма налази се у речнику мање познатих термина на страни 207.

⁸⁰ Иако је МИДИ формат за то време био врло напредан, он је садржао само 127 звукова, што је за данашње стандарде продукције звука доста ограничен број (Аска 2017: 26). Овај нови стандард употребе звука побољшао је музичке могућности игара и обезбедио важан „алат” за композиторе и програмере звука. Према речима Ејлисе Аске, важно је истаћи да МИДИ не садржи нити преноси звук, већ само податке неопходне да би синтисајзер упутио сигнал који производи звук (исто: 27).

рачунара поседовала је ФМ звучне картице које су подржавале МИДИ формат, али који је углавном био технички врло слабо продуциран (Колинс 2008: 63). Ипак, према речима Ејлисе Аске, компјутерски чипови су на рачунарима много брже технички усавршавани од оних на кућним конзолама, те је прва и врло популарна звучна картица за персонални рачунар (*personal computer* - PC) објављена већ 1986. године (Аска 2017: 26). Оно што је било карактеристично за ову звучну картицу јесте постојање девет различитих канала ФМ синтезе. Ови канали већ су били засновани на постојећој технологији чипа Yamaha YM3812.⁸¹ Поред тога, специфичност ове звучне картице јесте та што је долазила у пакету заједно са МИДИ софтвером за секвенцирање који се звао *Виртуелни Композитор* (Virtual Composer) и са програмом за ФМ синтезу⁸² који се звао Инструмент Билдер (Instrument Builder; Аска исто: 27). Компјутери у то време нису били дизајнирани и прављени само за играње видео игара, већ су били намењени и композиторима, што се огледа у одређеним техничким карактеристикама као што су улази и излази за микрофоне и звучнике (исто).

Коришћење музике и њена примена у видео играма је технички и функционално доста напредовала у периоду од краја седамдесетих до средине деведесетих година 20. века. Боље познавање технолошког развоја видео игара доприноси и бољем разумевању музике у виде играма у том периоду (исто). Чипови за софтвере звука су физички постојали све мањи, а меморијски простор на њима све већи. Технологија је постајала све бржа и ефикаснија, а могућности за употребу звука све екстензивније. У овом периоду од две деценије, композитори су из године у годину могли да компонују дуже мелодијске линије, да користе више музике и шири спектар инструменталних звукова (исто). Још једна специфичност овог периода, када је примена музике у видео играма питању, јесте појава могућности за музичку интерактивност, зато што је овај интерактивни концепт у будућности постао јако значајан за развијање звука на каснијим конзолама (исто). Музика је у почетку примене у видео играма имала функцију да „привуче” играче „блиставим звуцима”. Временом, на Нинтендо играма које су садржале музику, циљ је био да музика ангажује играче и да има „привлачније мелодије”. Када је наступила „ера” 16-битне музике, дошло је и до „извесног бављења” интерактивном музиком. Ипак, оно што се посебно истиче за овај период је постизање

⁸¹ Чип Yamaha YM3812 припада серији звучних чипова ОПЛ (OPL) које је развила компанија Јамаха. ОПЛ серија представљала је серију повољних и приступачних звучних чипова који обезбеђују ФМ синтезу за употребу у рачунарству, музици и видео играма.

⁸² Појашњење овог појма налази се у речнику мање познатих термина на страни 209.

музичке функционалности на нивоу индивидуализма, зато што су многе теме и мелодије које су биле везане како за видео игре, тако и за одређене карактере и локације постале препознатљиве, признате и важне када је перцепција овог медија у питању.

Појава компакт дискова и објављивање видео игара на овом медију за чување података, је потпуно потиснула коришћење МИДИ фајлова за музичку, зато што је овим унапређењем могао да се користи много реалистичнији звук. Као један од првих наслова који је објављен на компакт диску истиче се видео игра *Седми гост* (7th Guest, 1992), за који је музику радио Џорџ Санцер, а која је објављена са графиком у високој резолуцији и уживо снимљеном музиком. Употребом ЦД-ова, композитори и инжењери музике за видео игре могли су да снимају звучне ефекте, инструменте уживо, вокале и дијалоге унутар игре (Колинс 2008: 63). Ипак, како је на диску била и игра, „аудио је и даље морао да се бори за простор” (исто). Према речима Карен Колинс, развијањем нових процеса за компресовање звука⁸³ попут МР3 формата било је потребно много мање података за складиштење звука, а компаније за видео игре почеле су да уграђују више компресованог звука у своје игре (исто: 63–64).

7. Појава Плејстејшна и његов утицај на примену музике у видео играма

Појавом Сега Сатурна (Sega Saturn), Плејстејшна (PlayStation) и Нинтенда 64 (Nintendo 64) у периоду од 1994. до 1996. године, дошла је нова генерација уређаја која је донела велики напредак у коришћењу 3Д графике у играма. Генерална свест о важности музике у играма је порасла, а на то је утицао већи квалитет продукције, већи број професионално снимљених песама које су додате звучним записима, а музика из видео игара је у великом броју почела да се објављује као независан ентитет на ЦД-овима. Оно што је најспецифичније за ову генерацију уређаја и примену музике у видео играма које су се на њима конзумирале јесте могућност коришћења емитовања звука у реалном времену (*streaming*)⁸⁴. За композиторе и дизајнере звука у видео играма то је значило да су

⁸³ Појашњење овог појма налази се у речнику мање познатих термина на страни 207.

⁸⁴ *Streaming* звука представља процес слања звучних података преко интернета путем струјања. Уместо да корисник преузме целу датотеку пре него што је репродукује, *streaming* звука омогућава тренутну репродукцију звука док се подаци преносе путем мреже. То омогућава корисницима да слушају музику или друге аудио садржаје у реалном времену без потребе за претходним преузимањем.

унапред снимљени аудио записи били прилично заступљени у играма, посебно током видео записа са пуним покретом (ФМВ). Сони Плејстејшн је на почетку користио ЦД-ром као додатну компоненту за НЕС (Nintendo SNES) систем. То је био период када су компаније Нинтендо и Сони одлучиле да изађу на тржиште са заједничким производом, али на крају нису могле да се одлуче око заједничког система који би користили, те је Нинтендо на крају потписао уговор са Филипсом (Philips). Плејстејшн⁸⁵ је био једна од најуспешнијих конзола свих времена, са продатих преко 85 милиона примерака. Оно што је била предност Плејстејшна јесте да је на овом уређају могао да се пушта и само аудио ЦД.⁸⁶

Попут Сега Сатурна, и Плејстејшн је нудио МИДИ подршку за једноставније програмирање звука – звучни чип се састојао од 24 звучна канала попут оног на ЦД-у и омогућавао је звучне ефекте у реалном времену попут снимања дијалога, реверб ефекта⁸⁷ или модулација. Карен Колинс увиђа да је упркос напретку када је у питању „верност” звука, појавом Плејстејшна направљен „корак уназад” у погледу тога како је музика представљена у играма (Колинс 2008: 69). На Редбук (Redbook) аудио систему који је коришћен на Плејстејшену, постојале су компресоване аудио датотеке са више канала и коришћеним инструментима за звук бољег квалитета, што је утицало на динамику прилагодљивости и интерактивности. Као и на рачунарима у том периоду, са појавом Плејстејшна многе игре су се вратиле на брза утишавања звука у току игре, као и на нагле пресеке између нумера, које су се најчешће непрекидно понављале на нивоима у току игре (исто).

Како је развој технологије на филму директно био повезан и са развојем видео игара, следећа новина када је у питању примена звука у аудио-визуелним медијима током деведесетих година прошлог века било је увођење тродимензионалног звука или окружујућег звука (surround sound).⁸⁸ Оваква употреба звука код слушаоца ствара осећај

⁸⁵ Више о овој конзоли погледати у речнику мање познатих термина на страни 208.

⁸⁶ Постојале су видео игре које су могле да се паузирају, како би се ставио аудио ЦД као звучна подршка за игру. Видети више у: Колинс 2008: 69.

⁸⁷ Реверб ефекат, или реверб, је аудио ефекат који се примењује на звучни сигнал за симулацију реверберације. Може се креирати физичким средствима, као што су ехо коморе, или електронским путем обраде аудио сигнала.

⁸⁸ Окружујући звук – утисак гледалишта биоскопске, кућне (са ДВД-а) и позоришне представе настао је коришћењем вишеканалног система за репродукцију звука. Постиге се репродукцијом звучне атмосфере преко звучника распоређених са леве, десне и задње стране гледалишта. На дистрибутерској копији филма са ознаком *Dolby Stereo* или *Dolby SR* налази се кодовани четвороканални запис звука са једним ноканалним (моно) звуком окружења. У репродукцију окружујућег звука се увек уноси кашњење у односу на репродукцију истог звука са левог и десног звучника иза платна, у зависности од величине биоскопске

да звуци „извиру” из тродимензионалног простора. Већина играча је вероватно први пут чула окружујући звук у биоскопима, али и аркадним играма, иако се готово искључиво користио у тркачким симулаторским играма (Колинс 2008: 64). Окружујући звук постао је важан елемент у дизајну игара у наредној деценији, зато што је у односу на традиционални стерео, имао могућност локализације звука иза плејера, што је према речима Метју Ли Џонстона (Matthew Lee Johnston) из Мајкрософта, вероватно био једини начин да се играчу пружи повратна информација о томе шта се дешава иза њих (Колинс, исто).

Конзоле које су својом појавом донеле додатни непредак у технологији примене звука у видео играма биле су Плејстејшн 2 (PlayStation 2) и Иксбокс (XboX)⁸⁹. Ово су уједно биле и два најпопуларнија система ДВД (DVD)⁹⁰ генерације. Иако иза ове две конзоле стоје две различите компаније, могуће је разговарати о истим или сличним променама које су донеле зато што су користиле исти медиј за складиштење (конзолу). Већина игара из тог периода (2000-те) била је објављена на оба система (поред тога и за персонални рачунар и Мекинтош) и зато што су им могућности хардвера биле врло сличне, што је резултирало сличним квалитетом графике и звука (Аска 2017: 39). Највећа иновација била је употреба Долби Дигитал 5.1 (Dolby Digital 5.1) технологије звука на Иксбоксу (исто). Претходни системи су користили само Долби Дигитал током различитих сцена, а појавом нове Долби верзије, примена звука је унапређена и током интерактивних сцена. Због напредне примене звука, примера ради, играчи су на тај начин приликом играња игара које подразумевају пуцање били много више укључени у саму игру и свеснији имагинарног и онлајн простора којим су окружени (исто: 39–40). Звук је у овом периоду доста допринео „локализацији” догађаја унутар игара. Ипак, примена звука и на овим конзолама није достигла свој пун потенцијал, зато што су ограничења по питању складиштења меморије и даље утицала на квалитет звука који је било потребно у одређеним ситуацијама компресовати – филмске сцене су најчешће имале високо квалитетан пуни звук, а чим би плејер почео да „користи друге ресурсе који захтевају обраду у реалном времену”, музика и звук би „заузели друго место” и врло често се поново вратиле на двокални стерео (Колинс 2008: 71). Побољшање звука је стигло са Плејстејшном 3 (Sony PlayStation 3) који је објављен 2006. године. Новина

сале. Истовремено репродукција би створила код гледалаца утисак да центар збивања радње није у дубини слике на платну, већ у гледалишту. Дефиниција преузета из: Мерц 2012: 176.

⁸⁹ Више о овој конзоли погледати у речнику мање познатих термина на страни 207.

⁹⁰ ДВД скраћено од дигиталан видео диск.

коју је ова конзола донела јесте 512 канала који су могли да се примене у различитим слојевима у продукцији звука. Поред тога, коришћењем нове конзоле омогућено је *стримовање* аудија, што је посебно било важно за Сонијев онлајн сервис за игре са више играча.⁹¹

Правећи овај кратки осврт на историју технолошког напретка у индустрији видео игара, који је директно утицао на примену звука и музике у овом медију, можемо закључити да је било потребно да прођу готово три деценије како би аудио као компонента била уважена као једна од најважнијих елемената при креирању видео игара. Развојни пут од звучног записа заснованог на једноставним звучним узорцима са ограниченим аудио функцијама до интерактивног, адаптивног звука и технологије, обезбедили су звуку као компоненти у видео играма важан статус, али пре свега и његова функција у медију који се и даље развија и унапређује постала је још битнија и сигнификантнија.

8. Композитори првих мелодија за видео игре које су стекле статус „култних” нумера

Композиције за Нинтендо су највећим делом, због техничких ограничења, биле лимитиране када је у питању динамика и боја звука. Већ постојећи звучни ефекти коришћени су штедљиво због ниског интервала узроковања (*low sampling rate*), музика је у мањем континуитету „реаговала” на потезе играча, а коришћене су и краће музичке целине које нису увек имале „глатке” прелазе између себе. Упркос поменути ограничењима, композитори музике за Нинтендо видео игре током осамдесетих година прошлог века успели да креирају „специјализоване” звучне записе са разноликом музиком. Први композитор који је био ангажован од стране компаније Нинтендо како би се специјализовао за компоновање музике у видео играма био је Који Кондо (1961). Кондо је композитор неких од најпознатијих музичких мелодија у историји видео игара. Важно је поменути да он у свет видео игара није дошао из области уметничке музике и класичног музичког образовања. Иако је још као дете почео да се занима за електричне оргуље, које су биле његов први инструмент још са пет година, Кондо никада није стекао званично академско музичко образовање. Композитор је имао прилику да своје музичко

⁹¹ Након ове конзоле, објављени су Плејстејшн 4 (PlayStation 4, 2013.) и Плејстејшн 5 (PlayStation 5, 2019.).

интересовање проширио кроз рад у различитим бендовима који су свирали обраде познатих џез и рок нумера. Због велике љубави и пасије коју је гајио ка аркадним играма, у једном интервјуу Кондо је изјавио да је једино у видео играма могао да пронађе простор у коме би могао да се композиционо и музички изражава онако како жели (Колер 2007). Кондо је почео да ради у Нинтенду 1983. године, заједно са још двоје колега који су били ангажовани на стварању музике за видео игре – Хироказу Танака (Hirokazu Tanaka) и Јукио Канеока (Yukio Kaneoka), с тим што је једини Кондо био ангажован од стране компаније са циљем да се специјализује за компоновање музике за видео игре, док су његове колеге више биле ангажоване у области звучног инжењеринга (Отеро 2017). Прва игра на којој је Кондо радио за Нинтендо била је аркадна игра *Ударац* (Punch-Out) из 1984. године.⁹² Убрзо након тога, Кондо је остварио први велики успех у компанији Нинтендо радећи на видео игри *Супер Марио брос* (Super Mario Bros)⁹³ 1984. године. Написавши музику за ову видео игру, Који Кондо је ушао у историју популарне културе, али и музике у видео играма. Музику у *Супер Марију* карактерише врло једноставна, али певљива тема, али и њена „интеракција” са акцијама играча. Кондо је у једном интервјуу изјавио како је желео да створи нешто „што никад није чуто раније”, а да након што неко чује његову музику за *Супер Марију* помисли да „то не звучи као музика за видео игре” (Шартмен 2015). Приликом гостовања на Конференцији програмера игара (Game Developers Conference) у Сан Франциску 2007. године, Кондо је говорио о томе како су његова основна три сегмента која су му била у фокусу при писању ове музике била интерактивност, ритам и равнотежа (исто). Сваку акцију Марија у игри, прати и музика – уколико изгуби живот, та акција је испраћена темом *Гашење енергије* (Power Down); уколико Марио нема више живота, играч ће чути тему *Игра је готова* (Game over) тему која ће се сваки пут поновити када се догоди ова акција. Када је ритам у питању, Кондо верује да овај елемент итекако може да допринесе још бољој и успешнијој примени звука у видео играма (исто). Композиторов однос према ритму, Ендру Шартман (Andrew Schartmann), аутор који је радио детаљну анализу музике у игри *Супер Марио брос*, види као комплексан и у њему проналази две интенције – тежњу

⁹² Након ове игре, Кондо је радио на неколико различитих пројеката, а један од њих је био чак и мануелни водич о томе како програмирати јапанску популарну музику у Нинтенду користећи Фемили Бејзик (Family Basic), производ који је био намењен за програмирање Нинтендо породичног рачунара. Више о томе погледати у: Колер 2007.

⁹³ У игри *Супер Марио брос*, Марио спасава принцезу Пич (Peach) од злог краља корњаче Баузера (Bowser). Да би спасио принцезу, Марио пролази кроз осам различитих нивоа (препрека) у виду замкова кроз које је потребно да прође. У осмом дворцу, Марио се бори са Баузером и ослобађа принцезу Пич.

ка синхронизацији музике са анимацијом на екрану и „задавање” брзине играња и акција код играча на основу музике која је примењена у овој игри (Шартмен 2015). Ово потврђује изјаву композитора да је при раду на игри *Супер Марио*, директно и паралелно радио са програмерима и целокупним креаторским тимом и да је итекако при компоновању имао у виду и радњу игре, као и све потенцијалне акције играча.⁹⁴ У игри *Супер Марио брос* звук је постао „неодвојив” од саме игре, зато што су звучни сигнали „постали саставни део стила играња”, што је уједно и унапредило дизајн звука у видео играма у новом правцу, даље од већ постојећих, „биоскопских конвенција” (Фиш 2003: 8–9). Поред *Супер Марио*, две познате хит видео игре за које је Кондо компоновао музику су *Легенда о Зелди* (1986)⁹⁵ и *Звездана Лисица* (Star Fox, 1993)⁹⁶. Кондо је и данас ангажован као музички директор компаније Нинтендо.

Поред Који Кондоа, у периоду осамдесетих година прошлог века, истакао се и Коичи Сугијама (Koichi Sugiyama, 1931–2021) који се прославио компонујући музику за видео игру *Змајев ратник* (Dragon Warrior)⁹⁷. Његово основно музичко знање потиче из класичног образовања, те се у његовој музици може видети јак утицај барокних и класичних композитора попут Баха (Bach), Хендла (Handel), Моцарта (Mozart) и Хајдна (Haydn). Осим што је компоновао, Сугијама се бавио и дириговањем и оркестрацијом.

Током „златног” периода Нинтенда, заједно са већ поменутиим ауторима, истакла се и Конами група композитора (Konami Group), познатија као Конами Кукеиха Клуб (Konami Kukeiha Club)⁹⁸ која је стварала током осамдесетих година прошлог века, а назив су добили по компанији за коју су радили – Конами (Konami).⁹⁹ Конами стил

⁹⁴ Више о томе сазнајте на овом линку: <https://glitterberri.com/special-interview-koji-kondo/> (сајту приступљено 13.10.2022. у 18:14ч).

⁹⁵ *Легенда од Зелди* је поред *Супер Марио брос* такође једна од најпознатијих игара у историји овог медија. *Легенда о Зелди* је фантазијско акционо-авантуристичка видео игра, студија Нинтендо, коју су креирали Шигеру Мијамото (Shigeru Miyamoto) и Такаши Тезука (Takashi Tezuka). Серијал се базира на Линку (Link), главном протагонисти. Линк има задатак да спаси принцезу Зелду и краљевину Хируле од злог демона Ганона (Ganon), који је главни антагониста како оригиналне игре, тако и других серијала који су објављени накнадно.

⁹⁶ *Звездана лисица* је акционо-авантуристичка видео игра урађена у стилу аркадних игара. Креатор игре је Шигеру Мијамото. Игра прате борбени тим антропоморфних животиња по имену *Звездана лисица*, предвођен главним протагонистом Фоксом Меклаудом (Fox McCloud). Игра укључује многе авантуре око планетарног система Лајлат (Lylat) у футуристичком борбеном авиону Арвинг (Arwing), али и борбе у другим возилима и током акција пешачења.

⁹⁷ На основу игре настала је цела франшиза *Змајева потрага* (Dragon Quest) која је поред видео игра обухватала и аниме, филм и анимирану серију.

⁹⁸ Ова група композитора је себе називала и Конами клуб квадратастих таласа (Konami Square Wave Club) реферишући на квадратасте таласе који се користе у осмобитној музици.

⁹⁹ Корпорација Конами (Konami Group Corporation) је јапански конгломерат у индустрији забаве и компанија видео игара. Поред објављивања видео игара, такође се баве производњом и дистрибуцијом сличица за албуме, анима, слот машина итд.

компоновања у музици за видео игре одликује комбинација прогресивних рок жанрова са виртуозним водећим мелодијским линијама и густим ритмичким обрасцима са неретко наизменичним непарним тактовима у целој композицији (Паул 2014: 510). Ова група броји преко 100 композитора¹⁰⁰, а једна од најуспешнијих игара за коју су компоновали музику јесу *Кастлванија* (Castlevania) из 1986. године и *Генсо суикоден* (Genso Suikoden) из 1995. године.

Оно што је заједничко за све ове композиторе јесте да је Нинтендо био платформа која је омогућила промоцију њиховог рада, али и простор за експериментисање и креативност. Сви поменути композитори учествовали су у „постављању темеља” за даљи развој уметничке области видео игара, а попут почетка развоја звучног филма, неке композиције су заузеле култни статус и обележиле целу једну декаду. Упркос техничким ограничењима и и даље недовољној количини меморијског простора у оквиру ког би могли да сниме жељену музику, композитори који су осамдесетих година прошлог века компоновали за Нинтендо направили су велики искорак и успели да изразе креативност у свом раду. Посебан значај поменутих композитора и композиторки који су писали музику за видео игре на Нинтендо платформи огледа се у томе што су генерације композитора који ће почети да стварају музику након њиховог рада имати одличне примере из праксе на основу којих ће моћи да прошире и надграде своја лична композиторска искуства у стварању и примени музике у видео играма.

9. Музика у видео играма: естетско позиционирање

Још осамдесетих година 20. века идејни творци и директори компанија видео игара показали су интенције ка томе да видео игре приближе уметности. Први такав корак учинио је Трип Хокинс (Trip Hokin) који је након што је напустио компанију Епл (Apple) одлучио да оснује своју фирму. Његова идеја је била да окупи групу људи која је поред „информатичког знања и програмерских вештина заједно са њим делила визију о уметничком потенцијалу” видео игара (Маравић 2022: 178). Први назив Хокинсове фирме Амејзинг софтвер (Amazing Software) није одговарао новој „пословној филозофији” те је убрзо име промењено у Електроник Артс (Electronic Arts) по угледу

¹⁰⁰ Комплетан списак композитора који чине Конами групу могуће је пронаћи на овом линку: https://en.wikipedia.org/wiki/Konami_Kukeiha_Club (сајту приступљено 22.7.2022. у 19:13ч).

на филмску компанију Јунајтед Артист (United Artist; Маравић, исто). Занимљиво је да се чак и у овом етимолошком погледу, индустрија видео игара угледала на филмску.¹⁰¹ Према речима Манојла Маравића, ту није био крај „постављања аналогije са филмом” у случају Трипа Хокинса (Маравић 2022: 179). Следећи модел који је преузет и „пресликан” из холивудске индустрије јесте модел промовисања глумачких звезда – дизајну омота за игре које је правио Електроник Артс почели су да посвећују толику пажњу, да су омоте дизајнирали професионални графички дизајнери са *идејом да личе на филмске плакате или музичке албуме* (исто). У односу на дотадашњи начин дистрибуције и паковања видео игара у пластичне врећице са фотокопираним приручницима, то је била велика промена. Поред тога, Трип Хокинс остаће упамћен као један од првих креатора видео игара који се у овој индустрији залагао за промоцију дизајнера видео игара као уметника, на тај начин давајући аргумент и за нека будућа тумачења продукта овог медија као уметничких дела (исто: 184).

Како су технолошки, а потом и сви остали елементи видео игара временом напредовали (као што је то био случај у вези са филмом), различити теоретичари су почели да размишљају, пишу и говоре о томе зашто видео игре могу, или не могу да се тумаче као медиј са уметничком вредношћу. У том процесу „уметничког легитимитета”, преиспитивање улоге и функције музике у видео играма заузела је високо место када су у питању појединачни елементи овог медија. Према речима Тима Самерса, неки генерални „консензус” и играча и многих теоретичара јесте тај да је музика уопштено говорећи, *позната по томе да појачава уживљавање у игру*, док психолози попут Шона Зендера (Sean Zehnder) и Скота Липскомба (Scott Lipscomb) тврде да *музика игра значајну улогу у стварању осећаја уроњавања у игру* и то посебно кроз навођење играча да се *осећа укљученим или ангажованим са стимулансима из виртуелног окружења* (Самерс 2016: 57). Матс Лиљедахл (Mats Liljedahl) сматра да звук и музика у видео играма имају функцију да играчима *пренесу информације о догађајима, створењима и стварима које нису видљиве* што према његовом мишљењу додаје још једну „димензију искуству игре” (Лиљедахл 2011: 35). Како Лиљедахл објашњава, *позвати играче да искористе своју машту, фантазију и асоцијације* да уз помоћ музике на овај начин

¹⁰¹ Манојло Маравић у својој књизи наводи пример једне маркетиншке кампање која је реализована за компанију Електроник Артс под слоганом *Да ли компјутер може да вас расплаче?* (Can a computer make you cry?), а у циљу алудирања на потенцијал компјутерских игара да попут филма код играча „изазову снажне емоције како би се доказале као равноправни уметнички медиј”. Више о томе погледати у: Маравић 2022: 178.

„попуне празнине и допуне оно што виде на екрану” заправо представља један од начина да играчи *емоционално и визуелно уроне* у игру (исто). Концепт музике који играча *урања* кроз допуњавање и проширење онога што се види на екрану могуће је дефинисати и кроз академску дискусију о музици у видео играма која се назива *имагинативно урањање* (Самерс 2016: 59). То би се могло повезати са Род Мандејовим принципом *митског урањања* за који аутор веже ограничавајућу улогу музике, зато што у процесу саживљавања са новим ликом, играч има мање простора за истраживање и освешћивање других аспеката игре, а самим тим и музике. За разлику од *митског*, кроз принцип *имагинативног урањања*, музика не наилази на ограничене сазнајне могућности, већ напротив, она креира простор неограничених опција за креирање нових светова који ће уз помоћ фантазије и маште играча (а подстакнути примењеном музиком у видео игри) достићи свој финални облик. Уз помоћ *имагинативног урањања*, музика у већ постојећем свету игре у зависности од сваког играча, доноси причу о стварима које можда нису видљиве на екрану, али чине „живим” свет у који је играч притиском на дугме *играј* упловио и утичу на његову *реалност*. За разумевање аспекта „имерзивне функције музике”, односно принципа *имагинативног урањања* о којем говори Самерс, потребно је размотрити феномен који се назива *музичка текстура* и који је евидентан у музици многих видео игара (исто). Тим Самерс истиче да музика у видео играма неретко користи посебно *одабране музичке означитеље* како би пружила *измишљену конструкцију игре* (исто). Овакве музичке референце *подржавају означавање на визуелном нивоу* и „попуњавају празнине” које су остављене на другим текстуалним нивоима игре (исто: 59-60). Музика на овај начин добија посебну вредност и „моћну употребу” у видео играма. Како Самерс додаје: „Чак и тамо где су графика и играње технолошки ограничени, музика може да користи опште музичке знакове и/или референце на друге медије и културне узоре који су већ добро успостављени како би побољшали искуство игре.” (исто: 60). Овакав ефекат који се постиже музиком Самерс назива *додавање текстура (texturing)*¹⁰², зато што његова примена резултира стварањем дубине, *имплицираних детаља и заокруженог контекста до површинског нивоа активности играња, разрађујући ван основних оквира механизма играња* (исто). На Самерсова разматрања надовезује се тумачење Матса Лиљедахла који заступа мишљење да *засађивањем* добро осмишљеног звука (а ауторка додаје и музике) у правом тренутку

¹⁰² У дословном преводу појам *додавање текстура* значи представљање или коришћење текстуре, посебно у музици, ликовној уметности и дизајну ентеријера.

у видео играма, могуће је *покренути маштовите и емотивне механизме особе* тако што ћете је *присилити да свесно или подсвесно тумачи и раздвоји звук* (Лиљедахл 2011: 30). То *напуштање корисничког простора* који постаје отворен за *сопствено тумачење, позивање и давање слободе да користи сопствену машту* може потенцијално помоћи кориснику да буде *емоционално и висцерално* укључен у игру (Лиљедахл исто). Аутор Грегор Херцфелд (Gregor Herzfeld) истиче како је музика најважнији фактор у стварању *виртуелне стварности*, односно да се је у њеној *емоционалној прихватљивости* и њеној *атмосфери* налази тај фактор због ког ће конзумент бити укључен у игру у највећем степену (Херцфелд 2013: 156). Херцфелд додаје: „У великој мери се објективни квалитети музике стапају са субјективним перцепцијама и реакцијама и тако постају главни услов за интерактивност игре” (исто). Поменуте субјективне перцепције имају важну улогу у креирању и одређивању квалитета одређене музике у виде играма – на чиниоце попут мелодије, аранжмана и звука додају се различити фактори попут количине имерзивне функције, грађења атмосфере и емотивне реакције. Природа медија одређује и природу музике, али јој у овом случају и отвара простор за надоградњу њених функција. Како су технолошки услови који се тичу примене музике у видео играма остварили свој пун потенцијал, савремени композитори музике у видео играма свој фокус усмеравају готово искључиво на креирање музичког садржаја и њен крајњи пласман, што није било случај у првим деценијама примене звука у овом медију. Овакав композиторски приступ у реализацији музике у видео играма директно утиче и на њен коначни утицај на играче. У прилог томе иде чињеница да многе видео игре имају заједнице љубитеља музике, који своје импресије деле на различитим блоговима и форумима, као и у коментарима на *streaming* (мултимедијалним) платформама на којима се музика из тих видео игара може пронаћи као одвојени и самостални ентитет. Креира се одређени број партиципатора културе које настоје у томе да музика коју су „упознали” кроз конзумирање различитих игара, освоји и свој самостални виртуелни и медијски простор. Таква публика купује ЦД-ове са музиком из видео игара, присуствује концертним извођењима музике из видео игара, што указује на то да музика у видео играма поседује квалитет која има за циљ да створи одређену врсту атмосфере, али и да самим тим потенцијално улази у животе људи на веома утицајан начин. Технолошки алатати омогућили су потрошачима да „архивирају, додају коментаре, прилагоде и поново циркулишу медијски садржај” (Џенкинс 2006: 135), али у исто време и да својом активношћу врло директно искажу своју перцепцију неког дела. У случају видео игара

и свих њених чиниоца, музика поседује изузетно висок потенцијал за осамостаљивање и живот ван видео игре кроз феномен партиципативне културе. Играчева улога се не завршава конзумирањем видео игре, већ се она наставља кроз стварање и ширење садржаја који је везан за видео игре, а у начинима на које заједнице играча комуницирају, размењују искуства и стварају заједничке вредности и идентитете. С тим у вези, оваква интерпретација садржаја кроз перспективу партиципатора културе индиректно може утицати и на истраживачки избор, уколико имамо у виду да теретичар музике у видео играма нужно није потребно да буде и конзумент игре која ће бити предмет његовог истраживања. Играчи својим активностима изван игре, а која су усмерена на искуство играња игре, обликују и трансформишу искуство играња, те утичу и на саму интерпретацију културних садржаја.

И пре него што за жељену музику из неке видео игре поставимо хипотезу да поседује одређени естетски квалитет, реакције играча које указују на емоционалну везаност за ту музику, као њихова потреба да о тој музици пишу, коментаришу и размењују искуства са другим играчима након одигране игре, могу потенцијално бити показатељ уметничког значаја ове музике. Иако је овакав приступ предмету анализе могуће протумачити као популаристички, зато што се поистовећује са тиме да неко дело уколико живи и доживљава различите облике ремедијације и доноси профит, онда је оно масовно и комерцијално, и самим тим припада „нижем” облику уметности, мишљења сам да је важно преиспитати његов ефекат у контексту тумачења музике у видео играма. Марсел Дишан (Marcel Duchamp) је још на почетку 20. века својим концептом реди-мејд (ready-made) објекта кроз дело *Фонтана* (Fountain, 1917) покушао да укаже да је потребно преиспитати конвенционално схватање и тумачење уметничког дела које се везује искључиво за институције, а више од једног века касније традиционалне идеје о уметности као и начине на које се уметничка дела валоризују готово неминовно је потребно ревидирати. Мишљена сам да сам предмет истраживања – видео игре, односно музика која се у њима примењује, изискује промену у приступу аналитичког и теоријског проматрања зато што музика у видео играма смањује разлику између нечега што би подразумевало доступност музике само одређеној групи слушалаца и ширем аудиторијуму, односно доприноси смањењу јаза који постоји између популаристичког и елитистичког приступа уметности.¹⁰³

¹⁰³ У поглављу број пет у коме говорим о феномену концертног извођења музике указаћу на праксу кроз коју се партиципаторима културе кроз пример познатог, уводи и пласира нови садржај.

Немачки филозоф Гернот Беме (Gernot Böhme) као једну од главних карактеристика музике види њену могућност да створи атмосферу (Беме 1995: 224). Према Бемеовом мишљењу, за ту карактеристику се може рећи да чак дефинише музичку стварност (Беме 1995: 224). Како се током двадесетог века, музика више није сматрала само „временском уметношћу, већ и просторном уметношћу”, постепено се догодило брисање граница између *високе културе* и *звучног записа свакодневног живота* (Беме 2000: 16). Постепено, музика се све више инкорпорирала у различите врсте звукова, попут „уличних сцена, звукова природе и акустичног света фабрике” (исто). Како Беме наводи, ово „откриће” да је музика „фундаментална атмосферска уметност” одговорило је на „старо”, вишедеценијско (а можда и вишевековно) питање: Од чега се заправо састоји такозвани емоционални ефекат музике? (исто). Естетика атмосфере, како аутор додаје, нуди једноставан одговор на питање: „Музика као таква је модификација простора како га доживљава тело. Музика формира и информише слушаочев осећај себе, у простору; допире директно у његово или њено физичко здравље” (исто). С тим у вези, могуће је направити везу између атмосферске музике и Мандејовог принципа окружења, који такође указује на потенцијал музике, који кроз посредовану комуникацију (звук окружује слушаоца, односно играча) веродостојније може пренети одређено искуство. Чуло слуха у томе контексту, за грађење атмосфере и окружења у виртуелном свету, неупитно има важну улогу. У пракси, атмосферска функција музике први пут је примењена у немим филмовима зато што је у том случају музика давала „просторну и емоционалну дубину слици” (исто). Ова пракса касније је настављена у филмској музици генерално (исто). На филму, музика се може користити за „подвлачење или стварање психолошких префињености”, такозваних „неизговорених” мисли одређеног лика, или „невидљиве импликације ситуације” – музика јесте та која често може да имплицира психолошки елемент много бољи од дијалога (Хосеин 2015: 35). Музика у видео играма прави још један искорак даље – поред тога што гради емоционалну везу са публиком, у видео играма музика представља моћно средство за „транспорт” играча у различита окружења било да се ради о мрачним улицама неког непознатог града, постапокалиптичној планети или фантастичном царству. Неозвучен виртуелни свет не поседује исте имерзивне могућности као онај у коме је музика примењена са једним од циљева да допринесе његовој изградњи. С тим у вези, могуће је закључити да музика у видео играма, у односу на све друге медије,

поседује највећи потенцијал за обликовање атмосфере која формира слушаочев осећај који директно, а врло често и пресудно, утиче на његов доживљај игре коју конзумира. Чињеница да *сваки звук има своју атмосферу* (Морман 2013: 147) и да врло често суштински доприноси атмосферском утиску о објекту или ситуацији у садејству са визуелним медијем доприноси томе да је примене музике у различитим медијима један од најважнијих чинилаца. У том смислу, филмски режисери и аутори игара ангажују композиторе како би *искористили њихов капацитет да унесу оквир звучне атмосфере у производ*, али да својом музиком допринесу томе како ће се корисник осећати док буде гледао филм или играо видео игру (исто). Оно што видео игре издваја од других аудио-визуелних медија јесте степен савршенства у ком оне креирају сопствене светове (исто: 148), а то постижу уз визуелне елементе, али и музиком која је најчешће „одговорна” за тај највиши ниво ураћања у виртуалност коју играч почиње да доживљава као реалност. Још један важан елемент јесте и сам тип слушаоца – у видео играма, за разлику од филма, слушалац је активан и код њега музика прати и подстиче радње у којима учествује. И не само то – ток музике је често одређен начином на који играч води и утиче на радњу. Како Петер Морман (Peter Moormann) истиче *модуларни играч модулира игру* (исто: 151), зато што за разлику од већине других уметничких облика, *звучни записи игре су објекти са дефинисаним атрибутима* и они имају *моћ* и могућност да се *играју са расположењем играча*, док је заузврат потребно да *реагују на субјективни унос тока игре* (Морман, исто). Са свесном намером или не, играч постаје музичар и то јесте нешто што је круцијално различито у односу на све претходне односе између слушаоца и музике у аудио-визуелним медијским облицима. Однос партиципатора културе према музици у видео играма се променио – у случају филма, композитор и редитељ стварају заокружену и затворену целину коју потом презентују публици; у случају видео игара, садржај који је композитор припремио долази „отворен” до играча, а потом он својом акцијом током игре утиче на финални музички резултат. Музика у видео играма постаје отворено дело, а играчима се пружа прилика да утичу на њену крајњу примену.

IV Студије случаја

Надовезујући се на теоријске поставке различитих ауторки и аутора из области лудомузикологије, кроз одабране студије случаја у наставку текста покушаћу да укажем која су то још својства које музика у видео играма може да понуди, а која је чине иновативном у односу на примењену музику у другим аудио-визуелним делима. Позивајући се на Мандејов принцип *урањања*, апострофираћу на који начин музика у анализираним видео играма постаје нераздвојиви део целине, али и како овај принцип може да поседује одређене варијабле и да буде модификован. Све четири студије случаја примери су видео игара за које је готово обавезујуће слушање музике (две је немогуће играти без укљученог звука, пошто је музика и главни сигнализатор реакција и потеза које играч прави) и то је нешто што је важно истаћи. Примери игара које сам одабрала – *Ел Еј ноар*, *Путовање*, *Голф клуб: Пустош* и *Флоренс* су жанровски различите игре за разноврсне платформе (уређаје) настале у периоду од 2011. до 2018. године. Све игре које су узете као примери за студије случаја у овом раду достигле су комерцијални успех, али је ипак пресудну улогу у њиховом одабиру имао субјективни доживљај музике примењене у њима. То је уједно био подстицај да детаљније истражим зашто је управо музика, и на који начин, суделовала у том личном изузетно позитивном доживљају примењене музике у одабраним видео играма. Поред графички иновативних решења, наративни доживљај јесте нешто што такође истиче одабране видео игре, те је утицај музике, али и њен потенцијал да и она сама постане наративни елемент нешто што ће бити предмет истраживања у предстојећим студијама случаја. Кроз аналитичко сагледавање музике у овим играма, покушаћу да понудим детаљну анализу примене музике, укључујући њену улогу у стварању жељене атмосфере, наглашавању емоција, вођењу играча кроз причу и обликовање искуства играња. Анализирањем различитих карактеристика музике у видео играма кроз проучавање употребе звука и интеграцију музике са визуелним и наративним елементима различитих видео игара, покушаћу да укажем на примере у којима је музика допринела томе да одређен видео игре постану репрезентативни модели уметности нових медија.

1. Прва студија случаја: Музика у видео игри која гради кинематографски реализам – *Ел Еј ноар*

Изванредан пример синергије између видео игара и филма постигнут је у видео игри *Ел Еј ноар*. Ова видео игра подједнако је привукла велику пажњу како публике, тако и критичара. Објављена 2011. године, *Ел Еј ноар* је била једна од првих игара које су урађене у *ноар* жанру, који је публици претходно био познат због *ноар* филмова. *Филм ноар* је стилизован жанр филма обележен песимизмом, фатализмом и цинизмом.¹⁰⁴ Термин је првобитно коришћен у Француској после Другог светског рата, како би описао америчке трилере или детективске филмове четрдесетих и педесетих година 20. века.¹⁰⁵ Кристофер Ор (Christopher Orr) одређује *филм ноар* као категорију која отвара одређену проблематику при теоријском утемељењу (Ор 1997). Према његовом мишљењу, овакву проблематику би објективно посматрано могли да имају сви филмски жанрови, било да се њима приступи из перспективе текста или гледаоца:

Чини се да је текстовима *ноар* филмова заједничко то што су обележени ерупцијом физичког насиља или, тачније, дискурсом закона и криминала. Штавише, онако како га описује Џејни Плејс, поглед на свет филма *ноар* је „клаустрофобичан, безнадежан, осуђен на пропаст, предодређен прошлости, без јасног моралног или личног идентитета” (41). Могло би се рећи да, као такав, филм *ноар* није жанр, већ скуп филмова насталих из специфичне културе и историјског периода који се може поделити на неколико сродних, али различитих жанрова. (Ор, исто).

Филм ноар је настао у Америци и као филмски жанр своју највећу популарност је стекао четрдесетих и педесетих година 20. века. Овај жанр своје утицаје имао је у детективској литератури попут новела Рејмонда Чендлера (Raymond Chandler), Џејмса Кејна (James Cain) и Дашила Хамета (Dashiell Hammett). У *ноар* филмовима у центру радње је углавном један протагониста, детектив који најчешће има сличне карактеристике у сваком филму овог типа – у исто време то је и особа која је јака и храбра, неко ко поседује доста животног искуства и због тога понекад ради на „ивици” закона и вага између оног

¹⁰⁴ Дефиниција преузета са: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-film-noir/> (сајту приступљено 11.10.2022 у 17:00ч).

¹⁰⁵ *Филм ноар* се у буквалном преводу може превести као *тамни биоскоп*, а француски критичари су га користили како би описали холивудске филмове који су били засићени песимизмом који раније није био виђен у филмовима. Погледајте више на: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-film-noir/> (сајту приступљено 11.10.2022. у 17:10ч).

што је морално и погрешно, али увек дела на страни правде. Радња ових филмова се често одиграва у Лос Анђелесу, а филмови овог типа су по правилу били без колора и рађени су у црно-белој техници. Још једна карактеристичност ових филмова јесте и музика која се примењује у њима, а која је готово изнимно подразумевала велики оркестарски апарат и симфонијски звук. Неки од најпознатијих *ноар* филмова су *Малтешки соко* (The Maltese Falcon, 1941), *Двострука одмана* (Double Indemnity, 1944) и *Дубоки сан* (The Big Sleep, 1946).¹⁰⁶

Када је Рокстар објавио *Ел Еј ноар* 2011. године, часопис *Гардијан* (The Guardian) је написао: „Од када је први пут разрадила како да састави пикселе тако да личе на нешто препознатљивије од ванземаљаца, индустрија игара сања о томе да створи једну ствар изнад свих осталих – игру која се не разликује од филма, осим што што је у њој могуће контролисати главног лика. Са *Ел Еј ноар*, можда би коначно могло да се пронађе отелотворење тог посебног светог грала.” (Боксер 2011). И заиста, у видео игри *Ел Еј ноар* постигнута је невероватна реалистичност, она која у највећој мери корисника подсећа на филмски свет. Видео игру *Ел Еј ноар* потписује студио Тим Бонди (Team Bondi), у издаваштву компаније Рокстар Игре (Rockstar Games).

У осмишљавању видео игара, креатори су често користили већ постојеће филмске жанрове као основу. Стога, појава игара у *ноар* стилу није била изненађујућа, али по мишљењу различитих аутора, игра *Ел Еј ноар* била је заиста једно „померање граница” по питању технолошког напретка, иновативног приступа нарацији и реалистичног окружења које је постигнуто у овој видео игри. Технолошки напредак који је приметан у игри *Ел Еј ноар*, а директно алудира на везу са филмским медијем, јесте реалистична реакција лица актера у игри, што је постигнуто посебном технологијом за снимање покрета. У пракси, то је значило да су првобитно снимљени прави глумци у различитим сценама и њихови изрази лица из сваког угла, а потом је тај материјал, кроз посебан софтвер прилагођен за потребе игре.¹⁰⁷ Посебно је важно истаћи да је развојни тим игре,

¹⁰⁶ Иако је жанр *ноар* филмова већ педесетих година прошлог века кренуо да губи на популарности, нови талас интересовања редитеља за овај жанр јавља се од педесетих година 20. века такозваном појавом *нео-ноар* филмова. *Нео-ноар жанр* односи се на филмове које деле теме, ликове, стил и атмосферу филм ноира из доба класичног Холлувуда, али су радњом смештени у савремено доба, односно снимљени након периода педесетих година прошлог века. Израз *нео-ноар* први пут је почео да се користи од стране филмских критичара седамдесетих година 20. века, и то првенствено за означавање филмова направљених од стране аутора такозваног Новог Холиувуда, који су се користили иконографијом, ликовима, заплетима и атмосфером филм ноара. У ову групу филмова спадају *Кинеска четврт* (Chinatown, 1974), *Блејдранер* (Blade Runner, 1982), *Поверљиво из Ел Еја*. (L.A. Confidential, 1997) и многи други.

¹⁰⁷ Снимљено је и неколико видеа у којима се објашњава и приказује процес настанка игре, са акцентом на технологију која је примењивана за снимање покрета. Видео можете погледати на овом линку:

као део истраживања „отвореног света игре” спровео теренско истраживање у Лос Анђелесу. Бред Шумејкер (Brad Shoemaker) у рецензији игре коју је написао за портал *Џајант Бомб* (Giant Bomb) истиче да је сам град моделован толико верно, и да је вођено рачуна о свим детаљима и распореду знаменитости, тако да могу да их препознају сви они који су град посетили и у садашњем тренутку (Шумејкер 2011). Овакав амбијент додатно доприноси утиску који играчи остварују док играју ову игру, зато што заиста „уроне” у атмосферу града Лос Анђелеса.

У тексту „Да ли су видео игре сада софистицираније од филма?” (Are video games now more sophisticated than cinema), Џејн Грејем (Jane Graham), говори о успеху видео игре *Ел Еј ноар* и зашто је она потенцијално у неким сегментима (елементима), као пионир у жанру *ноар* видео игре, превазишла свог „старијег колегу”, *ноар филм* (Грејем 2011). Настала у 2011. години у којој се већ примећује све већи пораст акционих филмова и остварења о супер херојима, *Ел Еј ноар* је врло брзо задобила најбоље коментаре и оцене. Ауторка Џејн Грејем увиђа да видео игре нису више *млади панкер* у индустрији забаве, и да није изненађујуће што се конзументи и критичари видео игара позивају на *озбиљно критичко признање медија* (исто). Рејмод Бојл (Raymond Boyle), професор комуникација у Центру за истраживање културне политике Универзитета у Глазгову долази до закључка да се у видео играма тренутно може пронаћи елемент „самооправдавања” - индустрије које су доказале своју „комерцијалну вредност” и свој „утицај на институције”, желе да људи прихвате да нису само *фабрике за месо*, већ да постоји интегритет и уметност у томе што раде (Бојл преузето из: Грејем, исто). Како Бојл увиђа, поменуте индустрије „почињу да жуде за прихватањем, местом за ширим културним столом” (Бојл преузето из: Грејем, исто). Важно је поменути да је игра *Ел Еј ноар* прва игра која је приказана на Трибека филмском фестивалу (Tribeca Film Festival) 2011. године, што је први пут у историји филмске индустрије да се једна видео игра нашла „раме уз раме” са филмом на једној фестивалској селекцији. Овим поступком додатно је потврђен успех синематичне реалистичности коју су креатори ове видео игре постигли, али је на неки начин дата валидација медију видео игара да може да понуди доста више од „пуког конзумирања игре”.



Официјелни постер видео игре *Ел Еј ноар* за Трибека филмски фестивал 2011. године

Радња видео игре *Ел Еј ноар* је смештена у Лос Анђелес 1947. године, а игра прати успон детектива Кола Фелпса (Cole Phelps), који ради за полицију Лос Анђелеса. Након повратка из рата, Фелпс је прво радио као полицајац, а потом је унапређен у детектива који кроз своја задужења решава низ различитих случајева. Када добије задатак да истражи ланац за дистрибуцију морфијума који укључује неколико његових бивших другова из јединице из Другог светског рата, Фелпс схвата да то утиче и на његов лични и професионални живот, те је то и разлог, зашто врло невољно удружује снаге са својим отуђеним бившим саборцем, Џеком Келсом (Jack Kelso). Како Фелпс и Келс буду улазили све дубље у случај, откривају велику заверу која је организована око Фонда за обнову предграђа (Suburban Redevelopment Fund), а у коју је укључено неколико истакнутих личности у Лос Анђелесу. Нажалост, Фелпс не остаје неокаљан корупцијом града и полиције и на крају жртвује свој живот покушавајући да град учини бољим местом.

Уколико би игра *Ел Еј ноар* имала свог филмског „брата”, то би онда дефинитивно био филм *Поверљиво из Ел Еја*. Овај филм снимљен у *нео-ноар* жанру, премијерно је приказан 1997. године, а заснован је на истоименом роману Џејмса Елроја (James Ellroy) из 1990. године. Филм је режирао Кертис Хансон (Curtis Hanson) док су главне улоге биле поверене Кевину Спејсију (Kevin Spacey), Раселу Кроу (Russell Crowe), Гај Пирсу (Guy Pearce), Џејмс Кромвелу (James Cromwell), Ким Бејсингер (Kim Basinger), Дејвиду Стратерну (David Strathairn) и Денију Девити (Danny DeVito).¹⁰⁸

Радња у филму дешава се педесетих година прошлог века у Лос Анђелесу, у периоду када је Холивуд био синоним за гламур и префињеност, а Лос Анђелес град који је представљан као место у коме се испуњују снови. Бад Вајт (Расел Кроу) је детектив који је склон насиљу, што је последица траумачног искуства из детињства, али је поштен и праведан полицајац и колеге га поштују. Ед Ексли (Гај Пирс) је детектив који све ради по правилима и који правду ставља на прво место. Детектив Џек Винсенс (Кевин Спејси), је звезда у полицијској станици, зато што ради као саветник на снимању једне полицијске хит серије. Винсенс такође, сарађује са Сидом Хаценсом (Дени Девито), уредником *Хаш Хаша*, једног од најчитанијих таблоида у Лос Анђелесу. Још један од главних протагониста јесте Дадли Смит (Џејмс Кромвел), један од главних људи у полицији који често толерише корупцију и насиље у свом одељењу зарад вишег циља. Након сплета околности, детективи Вајт, Ексли и Винсенс бивају увучени у мрежу злочина након што се деси масовно убиство у једном кафићу у којем је убијен и један њихов бивши колега. Истражујући дубље, сви трагови ће их одвести до организације која се бави порнографијом и проституцијом. Главна женска протагонисткиња је Лин Бракен (Ким Бејсингер) и између ње и детектива Бада Вајта се рађа емотивни однос. Како би раскринкали Дадлија Смита, за кога се испостави да стоји иза водећег кријумчарења дрогом у граду, као и иза многих други криминалних радњи, три детектива се удружују. Нажалост, Џек Винсенс бива убијен од стране Дадлија Смита, али детективи Бад Вајт и Ед Ексли ће задатак обавити до краја и истерати правду на видело.

¹⁰⁸ Филм је добио веома добре критика како публике, тако и стручне јавности. Часопис *Тајм* (TIME) прогласио је *Поверљиво из Ел Еја* најбољим филмом 1997. године, док га је Национално друштво филмских критичара (National Society of Film Critics) у Сједињеним Америчким Државама такође прогласило најбољим филмом године, а Кертис Хансон је проглашен за најбољег редитеља. Музика Џерија Голдсмита (Jerry Goldsmith) за филм *Поверљиво из Ел Еја* била је номинована за награду Оскар за најбољу оригиналну музику 1997. године.

На нивоу приче постоји доста сличности између филма *Поверљиво из Ел Еја* и видео игре *Ел Еј ноар*. Радња у филму дешава се педесетих година прошлог века у Лос Анђелесу, док се прича у видео игри *Ел Еј ноар* дешава само неколико година раније, 1947. године. Један од два главна лика у филму, Бад Вајт (Расел Кроу), у великој мери подсећа на Кола Фелпса из видео игре *Ел Еј ноар* – Бад Вајт, као и Кол Фелпс има трауматична искуства и због тога је склон насиљу. Вајт је исто као и Фелпс поштен и праведан полицајац, али са необузданим темпераментом. Однос између Екслија и Вајта доста подсећа на везу између Фелпса и Џека Келсоа (Jack Kelso), његовог последњег партнера у видео игри, где се у почетку осећа велика нетрпељивост између партнера, али временом се њихов однос побољшава и због истих моралних начела која деле оба пара у циљу откривања злочина, на крају остварују добар и исправан партнерски однос. Такође, и у филму и видео игри, главни ликови започињу везу са женама које су нажалост приморане да раде ствари које не желе и које су уцењене од стране одређених мушкарца за које раде. Из свега наведеног, може се закључити да постоји чврста веза у грађењу кључних односа унутар централних ликова између филма *Поверљиво из Ел Еја* и видео игре *Ел Еј ноар*. Поред тога, постоји доста сличности између креираних светова филма *Поверљиво из Ел Еја* и видео игре *Ел Еј ноар*. И у једном и у другом свету, одређени део радње се одиграва у полицијској станици. Вожња аутомобила је такође заступљена у оба света и директан је синоним за град Лос Анђелес.¹⁰⁹ Штампане новине су објекат који се појављује и у једном и у другом свету. У видео игри, Фелпс новине проналази на месту злочина, док се у филму оне везују за таблоид *Хаш Хаш*, који је уведен од почетка филма као један од симбола медијског времена тог доба у Лос Анђелесу. У случају видео игре, у новинама је могуће пронаћи важне информације за причу која се одвија унутар света игре, док се у филму више повезује са информацијама које се пласирају након што се неки догађај већ догодио, те је гледалац упознат са радњом.¹¹⁰ Имајући у виду време када се радња одиграва (период после Другог светског

¹⁰⁹ У видео игри *Ел Еј ноар* возња аутомобила се везује за концепт отвореног света у видео играма. Отворени свет видео игре подразумева да можете возити колима у ком год правцу ви изаберете, односно није вам унапред утврђена путања. Такође, у зависности од дужине војње, могуће је необавезно ћаскање са партнером у колима. Кола возите брзином којом ви желите у смеровима које одаберете. Овакав концепт пружа могућност да играч уколико то жели, може да изабере опцију да само вози аутомобил у креираном свету игре без ограниченог времена за ту радњу.

¹¹⁰ У видео игри *Ел Еј ноар* постоји укупно 13 новина које играч може да пронађе. Важно је напоменути да у игри није обавезна радња да се новина подигне и прочита њихова насловна страна, али је заправо за откривање главне радње у игри кључно да се ова акција одради, зато што се на тај начин откључавају и додатне међусцене које су повезане са насловима у новинама које се током игре налазе на различитим местима злочина.

рата), штампане новине су и даље биле главни извор свих информација и као такве, оне јесу медијски репрезент тога времена, те у том контексту представљају објекат који суделује у радњи филма *Поверљиво из Ел Еја*, односно видео игре *Ел Еј ноар*.

И у филму и у видео игри, сцене испитивања су заступљене у великом броју (у видео игри у знатно већем броју, из разлога што постоји много више злочина које треба решити). У видео игри је процес испитивања препуштен играчу, односно његовој интуицији, зато што након постављеног питања сведоку (саговорнику), у односу на одговор, може да процени да ли је то што је управо чуо истина, да ли постоји нека сумња или је саговорник изговорио комплетну лаж. Након што чује одговор у току испитивања, потребно је да играч сам процени и притисне једну од три понуђене опције на екрану (истина, сумња или лаж). Следећа реакција Кола Фелпса у игри директно ће зависити од ове акције. Према речима Александера Вандевејла (Alexander Vandewalle), у игри *Ел Еј ноар* као и у другим играма са „отвореним светом” можемо да бирамо своје реакције на „наративне стимулансе које нам игра представља”, тиме што испитујемо ликове у игри, и на тај начин утврђујемо да ли говоре истину или не (Вандевејл 2018). Већ поменута технологија за снимање покрета омогућава фото-реалистичан приказ људских лица, што уједно омогућава играчу да прецизније види реакције на лицима испитаника. Свим овим карактеристикама, ноар игра постиже нешто што ноар филм није достигао. Према речима Вандевејла, „наше сопствене акције постају текстуализоване”, тачније део наратива, и како аутор додаје, тако су и осмишљене да би *одговарале формули ноар* (Вандевејл, исто). Нешто што је такође карактеристично за Фелпсове реакције у случају да се играч определи за опцију „лаж” јесте да неретко у сценама испитивања Фелпс може и да опсује, чак и постане агресиван у одређеним ситуацијама. Оваква врста интеракције доприноси томе да сцене испитивања подсећају на филмске сцене, посебно на филм *Поверљиво из Ел Еја*, у којима испитивање Бада Вајта умногоме подсећа на Фелпсово у видео игри.

Сличности и веза између филма *Поверљиво из Ел Еја* и видео игре *Ел Еј ноар* готово је неупитна и лако успостављива, али ипак постоји и одређена разлика између ова два медијски исконструисана света. Како се *Ел Еј ноар* игра из перспективе трећег лица, играч има доста слободе да се креће у интерактивном свету игре. У видео игри, за разлику од филма, постоји мета прича, радња коју играч склапа гледајући кратке

секвенце које се приказују у току игре (међусцене) и које су везане за период када је Кол Фелпс био у рату, те се кроз ове сцене открива његов закомпликовани однос са друговима из рата. Радњу игре сачињава више случајева, у оквиру којих играчи морају да истраже места злочина у потрази за траговима. Поред трагова, играч испитује и осумњичене сведоке. Успешност сваког пређеног случаја зависи од успеха у поменутиим активностима – што више трагова пронађе и до што више одговора кроз разговор са сведоцима дође, укупни рејтинг у игри ће бити већи. Поред ових радњи, игра садржи и брзе акционе секвенце, укључујући потере, борбе и пуцњаве. Изван главних случајева, играч може да реши и неке опционе уличне злочине и да прикупи предмете које проналази у свету игре. Након што играч одигра све мисије у видео игри, све претходно приказане секвенце ће се повезати и биће разјашњен тај додати ниво приче, чије делове је играч имао прилике да види у току игре, а који су у директној вези са финалним случајем, због чијег ће решавања Кол Фелпс нажалост изгубити живот.

Иако у самом наслову игре имамо реч која директно сугерише који је жанр у питању (*ноар*), у видео игри *Ел Еј ноар* креатори су се у свим детаљима трудили да дочарају класичну *ноар* атмосферу.¹¹¹ Према мишљењу Џејн Грејем, која *Ел Еј ноар* одређује као *крими трилер атмосфере*, издавач Рокстар успео је *не само да се квалитетно такмичи са мејнстрим Холивудом, већ и да га осрамоти* (Грејем 2011). Како Грејемова наводи, *аргумент да је играње јединствено имерзивно искуство је релативно стар*, али не може се оспорити да је игра попут *Ел Еј ноар* комплекснија, захтевајући „интелектуалну и емоционалну интелигенцију” (исто). Ауторка пореди филмове Кристофера Нолана (Christopher Nolan), као еквивалент када су у питању мејнстрим филмови који нас, попут игре *Ел Еј ноар* подстичу на размишљање не само након што се филм заврши, већ и током њега (исто). Ипак, у овом поређењу, неки људи из света технологија дају предност играма, попут Мартина Нила (Martin Neill), извршног директора онлајн софтвера ЕрПОС (AirPOS), који сматра да нас примера ради, филм *Почетак* (Inception) „води на возњу”, док са игром *Ел Еј ноар* ви одлучујете којим ћете путем ићи (исто). На том путу, играч прелазећи нове нивое, сусреће се са све већим изазовима, а сваки најмањи детаљ или његова активност, представљају „тест способности” играча да донесе брзу одлуку или да је исправи (исто). У *ноар* филмовима упознајемо се са индивидуалним микро светом главног јунака (најчешће је мушки

¹¹¹ Примера ради, играч може да изабере и да у црно-белој техници практикује целу игру. Црно-бела техника је једна од најпрепознатљивијих карактеристика *ноар* жанра на филму.

протагониста у питању). Најчешће нас он са својим карактеристикама подсећа на људе и свет какав ми заправо познајемо. Када су у питању *ноар* видео игре, конкретно игра *Ел Еј ноар* ситуација је другачија - наративни оквир у игри отвореног света „помера се” из микро-света у макро-свет, тачније Лос Анђелес (Вандевејл 2018). Због тежње да целокупна атмосфера треба да „одражава ноар окружење филмова”, уместо микрокосмоса главног протагонисте, фокус је у великој мери усмерен на зграде, улице или јавне површине које треба да креирају мрачну атмосферу, пуну потенцијалних невоља и проблема. Како у магазину *Скринаниганс* (Screenanigans) истичу, у игри *Ел Еј ноар* не видимо само изоловане случајеве које главни протагониста треба да реши, као што је случај у филмовима, већ нас сама игра „активно подстиче” да реагујемо на различите злочине који се дешавају широм града који је сам по себи мрачно и опасно место (исто). То је један од разлога зашто ми нисмо само неми посматрачи радњи и поступака Кола Фелпса, већ сами играчи постају Кол Фелпс. Овде се отвара питање „жанровских конвенција”, зато што са наведеним карактеристикама, *ноар* видео игра отвара додатне просторе за анализу и теоретизацију. У тексту *Закон жанра* (The Law of the Genre) Жак Дерида (Jacques Derrida) говори о томе како реч „жанр” сама по себи доноси конотацију „ограничења” и може подразумевати да нешто припада или не припада једном делу (Дерида 1980: 203). У случају игре *Ел Еј ноар*, која је неминовно преузела „наслеђе жанра” из филма, можемо разматрати „надоградњу” ноар жанра која се догодила у медију видео игара. С тим у вези, покушаћемо да одредимо која је функција и позиција музике у том контексту „надоградње жанра”.

Музика јесте један од тих „детаља” који праве велику разлику у доживљају ове игре као *ноар* жанра. Оригиналну музику за видео игру *Ел Еј ноар* компоновали су Ендру Хејл (Andrew Hale) и Сајмон Хејл (Simon Hale), два врло успешна композитора, продуцента и музичара у свету популарне мејнстрим и примењене музике.¹¹² Композиције за ову игру снимане су у чувеном Еби Роад студију (Abbey Road Studios) у Лондону.¹¹³ Поред Ендруа и Сајмона Хејла, у стварању музике за игру допринео је и

¹¹² Ендру Хејл сарађује са певачицом Шаде (Sade) од 1983. године и креатор је неких од њених најуспешнијих песама. Поред тога, компоновао је музику за друге видео игре. Сајмон Хејл је студирао популарну музику на Голдсмит колеџу у Лондону. Сарађивао је са Џемирукаи (Jamiroquai), Бјорк (Björk), Данкан Шеиком (Duncan Sheik), Меднес (Madness), Џорџ Бенсоном (George Benson) и многим другима. Оркестрирао је музику за неколико мјузикла - *Жена на ивици нервног слома* (Women on the Verge of a Nervous Breakdown), *Дружина* (Companny) и *У потрази за Недођијом* (Finding Neverland).

¹¹³ Еби Роуд студио отворен је 1931. године и до данашњег дана, у њему су радили и стварали неки од најпознатијих музичарки и музичара како популарне, тако и уметничке музике. Овај студио је најпознатији по томе што су готово читаву своју дискографију у њему снимили Битлси (The Beatles).

Вуди Џексон (Woody Jackson), музичар који је већ сарађивао са студијом Рокстар.¹¹⁴ Игра је објављена 2011. године, а у мају исте године објављен је и оригинални *soundtrack* из видео игре. Занимљиво је да су у истом дану објављена два музичка издања – један официјелни албум *Ел Еј ноар*¹¹⁵ и други *Ел Еј ноар Ремикс ИП* (L.A. Noire Remixed EP) у коме је „будућност срела прошлост”, зато што је садржао песме шест цез класика ремиксованих од стране савремених ДЦ-јева.¹¹⁶ Музика из видео игре *Ел Еј ноар* била је одлично прихваћена од стране критике и публике и због тога је освојила неколико награда међу којима се посебно издваја награда из 2012. године за Најбољу оригинално написану музику Британске академије за најбоље видео игре (British Academy Video Games Award for Best Game) коју је покренула Британска Академија за филмске и телевизијске уметности БАФТА (The British Academy of Film and Television Arts).

Музика коју су Ендру и Сајмон Хејл написали примењена је у току целе игре. Ендру Хејл је компоновао и *Главну тему* (Main Theme), коју играч може да чује чим покрене игру.¹¹⁷ Поред оригинално написане музике, у игри, тачније на радију који играч може да слуша док вози кола, примењена је већ постојећа популарна музика музичарки и музичара попут Еле Фиццералд, Луја Амстронга (Louis Armstrong), Били Холидеј и многих других. На официјелном сајту видео игре, истакнуто је да је музика за *Ел Еј ноар* била инспирисана цезом, који је четрдесетих година прошлог века био на „врхунцу креативних иновација”.¹¹⁸ Већина нумера у игри је добила називе који директно указују на тип сцене у којој су примењене: *Нови почетак* (New Beginning), *Искушење* (Temptation), *Понос посла* (Pride of the Job), *Спасење* (Redemption), *Тиха контемплација* (Slow Brood), *Искористи и злоупотреби* (Use and Abuse), *Увек убијам* *Ствари које волим* ([I Always Kill]The Things I Love), *Кривица* (Guilty) и *Песма због које горим* (Torched Song).¹¹⁹

¹¹⁴ Вуди Џексон је амерички композитор и музичар. Компоновао је музику за видео игре *Спасење од црвене смрти* (Red Dead Redemption), *Ел Еј ноар* и *Гранд тефт ауто 5* (Grand Theft Auto 5).

¹¹⁵ Цео албум *Ел Еј ноар* можете послушати на овом линку: https://open.spotify.com/album/3RYjS9MGrUNAwypGyHLpRw?si=7ys9_YRxThWxe1hiKBCRrg (сајту приступљено 12.10.2022. у 23:10ч).

¹¹⁶ У питању су нумере Еле Фиццералд (Ella Fitzgerald), Лајонел Хамтона (Lionel Hampton) и његовог оркестра, Дајне Вашингтон (Dinah Washington), Луиа Џордана (Louis Jordan), Џин Крупа (Gene Krupa) и Били Холидеј (Billie Holiday). Комплетан списак нумера са овог издања можете пронаћи на овом линку: <https://www.discogs.com/master/435408-Various-LA-Noire-Remixed> (сајту приступљено 22.10.2022. у 9:12ч).

¹¹⁷ *Главна тема* је и прва нумера на музичком албуму *Ел Еј ноар*.

¹¹⁸ <https://www.rockstargames.com/lanoire/features/soundtrack> (сајту приступљено 22.11.2022. у 15:45ч).

¹¹⁹ Укупно постоји 28 оригиналних нумера, а њихово трајање је 55 минута. Неке нумере имају више верзија, те тако, примера ради, постоје *Нови почетак део 1*, *Нови почетак део 2* и *Нови почетак део 3*.

О томе шта су Ендру и Сајмон иницијално желели да постигну својом музиком у игри *Ел Еј ноар*, најбоље сазнајемо из интервјуа које су дали тим поводом. Након што су добили награду за Најбољу оригиналну музику на додели награда Британске академије за најбоље видео игре 2012. године, на питање шта су имали на уму када су приступили компоновању музике за видео игру *Ел Еј ноар*, Сајмон Хејл је одговорио да им је главни циљ био да створе атмосферу и то на један *негенерички начин*, што им је било омогућено због слободе која им је дата у стваралачком процесу.¹²⁰ Брендан МекНамара (Brendan McNamara), креативни директор студија Тим Бонди, који потписује игру, изјавио је да није чуо ниједну ноту пре него што је дошао на последње снимање које су имали са оркестром у Еби Роуд студију.¹²¹ Сајмон истиче да им је тај приступ од стране креатора игре, као и њихово поверење, омогућило да створе један жив и „освежен” приступ стварању музике за *Ел Еј ноар*.¹²²

Иако је музика за игру *Ел Еј ноар* писана тако да прати лик Кола Фелпса, у игри постоји још један лик који је добио своју нумеру. У питању је лик Елсе Ликтмен (Elsa Lichtmann) атрактивне цез певачице салона, Плава соба (The Blue Room) у *Ел Еј ноар* свету.



Лик Елсе Ликтмен у игри *Ел Еј ноар*

¹²⁰Цео интервју можете послушати на овом линку:
https://www.youtube.com/watch?v=GNzcQWBsTis&ab_channel=BAFTA (сајту приступљено 22.11.2022. у 15.51ч).

¹²¹Линк ка интервјуу: https://www.youtube.com/watch?v=GNzcQWBsTis&ab_channel=BAFTA (сајту приступљено 22.11.2022. у 16.01ч).

¹²²Линк ка интервјуу: https://www.youtube.com/watch?v=GNzcQWBsTis&ab_channel=BAFTA (сајту приступљено 22.11.2022. у 16.02ч).



Лик Елсе Ликтмен у игри *Ел Еј ноар*

Како би добили аутентичан звук који би „одговарао музичком идентитету тог периода”, продуцент и кантаутор Стивен Коутс (Stephen Coates) и његов џез бенд Рил Тјуздеј Велд (The Real Tuesday Weld) добили су задатак да компоњују потпуно оригиналне композиције за нумере које изводи Елса. Било је изазовно пронаћи довољно „јак” вокал који би евоцирао атмосферу тог периода и веродостојно изнео лик Елсе Ликтмен. Одлука Стивена Коутса била је да позове тада већ прослављену певачицу Клаудију Бракен (Claudia Brucken). Резултат ове сарадње биле су три оригинално написане нумере које су примењене у игри: *(Увек убијам) Ствари које волим, Кривица и Песма због које горим*.

Сличности између видео игре *Ел Еј ноар* и филма *Поверљиво из Ел Еја* могуће је уочити и на плану реализације самосталних музичких издања која су проистекла из видео игре, односно филма. Попут музике из видео игре *Ел Еј ноар*, и музика из филма *Поверљиво из Ел Еја* објављена је као посебно *soundtrack* издање са 14 нумера. Као и у случају видео игре *Ел Еј ноар*, у току филма *Поверљиво из Ел Еја* подједнако су коришћене оригинално компоноване композиције за филм, као и већ познате нумере из

прве половине 20. века.¹²³ Музика у филму, за разлику од видео игре, највише доприноси општој атмосфери филма и доживљају. Осим потенцијалних „додатних” значења која носи прва нумера која се појављује у филму *На-глас-и(те) оно позитивно*, а о којој ће бити више речи у наставку текста, друге композиције немају толико директну наративну функцију, те се у извесном смислу може закључити да је примена музике у видео игри *Ел Еј ноар* далеко сложенија, комплекснија и да сама по себи оставља више простора за учитавање додатних тумачења и вредности. У случају видео игре *Ел Еј ноар*, музика је неодвојиви део целине – перципирати ову видео игру без музике готово је незамисливо, односно без музике ова видео игра би резултирала другачијим финалним обликом *ноар* жанра. С друге стране, филм *Поверљиво из Ел Еја* био би погодан и за примену многих других сличних нумера које би могле да замене постојеће које су искоришћене у филму. У истом жанру, у два различита медија музика поседује различиту важност примене – у филму *Поверљиво из Ел Еја* она гледаоцу приближава атмосферу из филма, време педесетих година 20. века и живот у Лос Анђелесу у том периоду, док у видео игри *Ел Еј ноар* музика „увлачи” играча у тај исти свет – ирач постаје Кол Фелпс и од његових акција зависи и на који начин ће радња игре бити реализована. Слушање музике у видео игри *Ел Еј ноар* играчу потврђује да је у „правом свету” и на правом месту и она постаје одредница за детективску авантуру у којој ће учествовати.

Керол Петит (Caroly Petit) описује играње видео игре *Ел Еј ноар* као једно уникатно искуство:

Ел Еј ноар је јединствена игра са одличним осећајем за атмосферу једног периода, апсорбујућом истражном механиком и са незаборавном причом са мноштвом тренутака које би могли да погледате код куће у класичном *ноар* филму. Те задимљене ноћи проведене слушајући цез у Плавој соби, и цена коју сте платили за њих, остаће у вама дуго у сећању након што оставите своју значку и пиштољ (Петит 2011).

Лудомузикологиња Андра Иванеску (Andra Ivănescu) у свом тексту „Песма због које горим: Хиперреалност и музика у *Ел Еј ноар*” (Torched Song: The hyperreal and the music of L.A. Noire), Бодријарову дефиницију хиперреалности у којој она тврди да *истовременим настојањем ка апсолутној кореспонденцији са стварним, филм се*

¹²³Само је нумера *Колико важно то може бити?* (How Important Can It Be?) Бенија Бенцамина (Bennie Benjamin) и Џорџа Дејвида Вајса (George David Weiss) из 1955. године.

такође приближава апсолутној кореспонденцији са самим собом (Бодријар 1994: 49) примењује на анализу музике у видео игри *Ел Еј ноар* (Иванеску 2015). Како Иванеску доживљава филм ноар као илустрацију те хиперреалности, зато што је у одређеној мери „пројекција на прошлост”, она и видео игру *Ел Еј ноар* види као пример хиперреалног доживљаја (исто). Ауторка музику у случају видео игре *Ел Еј ноар* доживљава као део њене хиперреалности, а према њеном мишљењу *стилски и лирски утицаји из филма ноар стапају се са одговарајућом музиком која даље ситуира наратив унутар историјског времена и места* у игри (исто). Музика јесте неодвојив део ове игре, али не само уколико говоримо о доживљају игре, већ и када је у питању дефиниција жанра у видео игри *Ел Еј ноар*.¹²⁴ Кроз анализу примене музике, покушаћемо да укажемо колико је примена одређених нумера и ликова који се везују за њих, допринела да ова видео игра постане прва игра која је у потпуности парирала свом братском жанру – филму ноар.

Још једна одлика *ноар* филмова је глас наратора који је често заступљен у овом филмском жанру. Присуство такозваног *voice over* ефекта, може утицати на укупни доживљај филма. Како Николас Кристофер (Nicholas Christopher) сугерише, у великом броју *ноар* филмова примењује се *истраживачка формула* применом овог гласа – психолошка, сањалачка и драмска, кроз коју се откривају информације о јунаку (Кристофер 1997). Аутор додаје да суштина ових информација – порука, разговора, мисли и сирових података – представља *огроман, невидљив лавиринт у који наш јунак мора да продре* и који *неизбежно хвата у замку, не само њега, већ и све оне око њега* (исто). У игри *Ел Еј ноар*, са наратором, трећим лицем, се сусрећемо одмах на почетку игре. Текст који он изговара наш је први контакт са атмосфером игре:

Град на ивици величанствености.

Нови тип града, не по мери човека, већ аутомобила.

Аутомобил - симбол слободе и виталности.

Где свако може да поседује свој дом, да има простора да дише, а да га комшије не виде.

Град у коме је човеков дом његов замак.

Четврт хектара сна омогућено победом.

Град опортуниста.

¹²⁴ О томе колики значај за интерпретацију видео игре *Ел Еј ноар* има музика која је у њој примењена, пише и Стивен Рил (Steven B. Reale) у свом раду „Транскрипција музичких светова; или да ли је *Ел Еј ноар* музичка игра?” (Transcribing Musical Worlds; or Is L.A. Noire a Music Game?) из 2014. године. Рил истиче: „Интеракција света игре са његовом аудио компонентом позива на могућност да играње игре значи свирање њене музике.” (Рил 2014: 100). Више о томе погледати у: Рил 2014.

Град снова у коме ће Холивуд обликовати мисли и жеље целе планете.

Град пионира.

Град сањара.

Град подземних токова, где није све како изгледа.

Град двадесетог века који ће постати узор свету.

Град без граница... који ће се протезати докле год поглед сеже.¹²⁵

Оваквим уводом, одмах на почетку, у централни фокус поставља се град Лос Анђелес, који на својеврстан начин може бити протумачен као један од „ликова” у игри. Николас Кристофер у књизи *Негде у ноћи - Филм ноар и амерички град* (Somewhere in the Night - Film Noir and the American City), истиче да је филм ноар много више него филмски жанр и да он у исто време представља *есенцијалне аспекте* америчке културе (Кристофер 1997). У својој књизи, Кристофер као „централни лик” поставља град, тачније различите америчке градове који су неодвојиви део радње *ноар* филмова (исто). И у видео игри *Ел Еј ноар* Лос Анђелес је неодвојиви део свих дешавања и акција које спроводи главни актер, Кол Фелпс – Лос Анђелес постаје својеврсни неми сведок свих радњи које се дешавају у *Еј Еј ноар* свету и ову видео игру без њега је готово немогуће замислити. Поред тога што кроз текст наратора сазнајемо да ће град Лос Анђелес бити „стални протагониста” у игри, одмах на почетку се упознајемо са главном музичком темом видео игре *Ел Еј ноар* која ће се појављивати и понављати током трајања игре. *Главна тема* постаће неизоставни наративни део, и иако наратора нећемо имати прилику да чујемо, она ће наставити да се појављује у различитим приликама и сценама. Ова главна тема, врло подсећа на музику четрдесетих и педесетих година прошлог века у филмовима *ноар*, но ипак поседује одређену аутентичност. Ендрју Хејл је приликом једног интервјуа изјавио како су се приликом компоновања, без обзира на то што су узор имали у музици из прошлости, трудили да музика у видео игри *Ел Еј ноар* буде *прихватљива* модерним играчима, те тако нису желели да партитура коју су написали буде „превише опскурна” или фокусирана искључиво на један музички жанр (Розенберг 2011). Композитор додаје да је оркестарски звук томе много допринео, али и неки додатни узор попут музике из филмова *Истребљивач* и *Таксиста* (Taxi Driver; Розенберг, исто). У *Главној теми*, водећу мелодију доноси труба. На почетку нумере, можемо чути клавир, а потом и излагање водеће мелодијске линије у деоници трубе. У првим тактовима, звук ће нас подсетити на атмосферу у неком задимљеном клубу у

¹²⁵ Оригинални текст се налази у прилогу бр. 1 овог рада на страни 201.

Америци из четрдесетих година прошлог века. Када наступи мелодија трубе, слушаоцу, односно играчу постаје јасно да та мелодија доноси причу – причу о граду, о ноћи, о унутрашњим превирањима, моралним начелима, криминалу, љубави и смрти. Иако са оваквим распоредом наступа инструмената, ова нумера доста подсећа да *Љубавну тему* (Love theme) из филма *Кинеска четврт* из 1974. године¹²⁶, *Главна тема* се издваја од дотадашњих сличних тема, зато што је постигнут циљ Ендија Хејла – она подсећа на неке теме из *ноар* филмова, али у себи доноси дозу савремености и оригиналности коју публика до сада није имала прилике да чује. Тиме што је труба изабрана за водећи инструмент у главној теми, што је био случај са нумерама у филмовима *Кинеска четврт* и *Поверљиво из Ел Еја*, истакнут је већи утицај *нео-ноар* жанра коме припадају поменути филмови. Осим тога, звук трубе у контексту извођења водеће мелодије могуће је третирати симболички, зато што је овај инструмент у прошлости, када је у питању музика примењена у филму, најчешће коришћен како би се дочарале теме које се везују за главне протагонисте који се налази у емотивном расцепу.¹²⁷ Оно што је могуће уочити јесте да оваква употреба музике одговара принципу атмосферске музике (Беме 2000: 16), односно принципу окружења (Мандеј 2007: 52), зато што је кроз посредовану комуникацију кроз музику, искуство „боравка” у граду Лос Анђелес веродостојније пренето играчу и тиме је постигнуто његово *урањање* у свет видео игре *Еј Еј ноар*.

Поступак у коме је музика већ од првог кадра искоришћена као важан ресурс за креирање света игре *Ел Еј ноар*, има доста сличности са применом музике на почетку филма *Поверљиво из Ел Еја*. На почетку игре примењен је исти принцип као и у филму – у филму глас наратора, лика Сида Хаџенса говори о граду Лос Анђелесу, као граду будућности и месту где је достизање среће могуће: „Дођите у Лос Анђелес! Сунце раскошно сија, дуге плаже вас маме, а воћњаци се протежу докле год вам поглед сеже. Посла на претек, а земља јефтина. Сваки радник може да има своју кућу, а у свакој кући живи права срећна америчка породица. Можете да имате све ово. А ко зна? Можда вас неко и открије и постанете филмска звезда или барем неку видите. Живот је добар у Лос Анђелесу. Ово је рај на земљи. Барем ће вам тако рећи јер они продају имиџ. Продају га у филмовима, на радију и телевизији.”¹²⁸ У наставку ове експозиције, наратор открива

¹²⁶Филм *Кинеска четврт* припада *нео-ноар* филмском жанру. Режију потписује Роман Полански (Roman Polanski), а главне улоге тумаче Џек Николсон (Jack Nicholson) и Феј Данавеј (Faye Dunaway).

¹²⁷ Пример за то су поменути филмови *Кинеска четврт* и *Поверљиво из Ел Еја*, као и филм *Мрачни пролаз* (Dark Passage) из 1947. године.

¹²⁸ Превод текста преузет је са ХБО МАКС (НВО Мах) платформе за гледање филмова.

да иако све привидно изгледа савршено, у Лос Анђелесу цвета криминал и то због једног човека - Мејера Хариса Коена и да криминал којим се он бави „оцрњује” град у очима шире јавности. Такође, наратор открива да је полиција ипак успела да Коену „стане на пут” и ухапси окорелог криминалца, али да се тиме отворио простор за нека нова лица која ће преузети његово место у свету криминала у Лос Анђелесу. У непуну два минута, колико траје нараторово излагање (за које се на крају уводне сцене испостави да је текст за нови број таблоидног магазина који уређује Сид Хаџенс) гледаоцу постаје јасно да је живот у Лос Анђелесу, све, само не савршен. За разлику од видео игре *Ел Еј ноар*, у којој је ова уводна сцена праћена главном музичком темом у видео игри, која има врло меланхоличан призвук и на неки начин антиципира не тако срећан крај за многе ликове у игри, и филму *Поверљиво из Ел Еја* коришћена је позната нумера *На-глас-и(те) оно позитивно* (Ac-Cent-Tchu-Ate the Positive) из 1944. године који су написали Харолд Арлен (Harold Arlen) и Џони Мерсер (Johnny Mercer). У овој нумери, која је оригинално написана за филм *Ево долазе таласи* (Here Come the Waves) из 1944. говори се о томе како је важно остати и бити позитиван у животу без обзира на све препреке на које човек наилази. Овакав текст, као и порука коју он носи може бити протумачена са посебном пажњом уколико се узме у обзир контекст у коме је нумера примењена заједно у комбинацији са текстом наратора Сиде Хаџенса, који „отвара” филм. Тај „претерани оптимизам” о коме је у овој нумери реч, најдиректнија је антиципација онога што нас очекује у наставку филма. Како са музиком све почиње, тако ће се и са посебном применим музике и завршити, те се између филма *Поверљиво из Ел Еја* и видео игре *Ел Еј ноар* и ту може уочити велика сличност када је у питању истакнута функција музике и њена наглашена симболика. Као и у филму, једна од последњих сцена у видео игри се одиграва у свечаној сали у којој се дешава одликовање за изванредно постигнуте резултате. У видео игри то је сцена у којој Кол Фелпс постхумно бива одликован за раскринкавање велике мреже злочина, док у филму детектив Ед Ексли прима слично одликовање.¹²⁹ Музика у овим сценама се разликује од остатка филма, односно видео игре. У *Поверљиво из Ел Еја* се у завршној сцени појављује нова мелодија (у тренутку када се Ед Екслију током његовог одликовања за решавање случаја укаже Лим Бракен), али за разлику од меланхоличке главне теме, ова мелодија започиње соллом трубе уз

¹²⁹ Режиер до последњег тренутка држи гледаоца у убеђењу да је детектив Бад Вајт погинуо током акције у којој су се он и Ед Ексли суочили са Дадлијем Смитом, али након што изађе из свечане сале заједно са Лин Бракен, гледаоцу се открива да је детектив Вајт ипак преживео.

пратњу гудача, али у расположењу које наглашава срећан крај и завршетак приче. Мелодија коју доносе виолине помало подсећа на оне које се примењују у финалним сценама романтичних филмова када се након препрека и изазова главни протагонисти, (емотивни пар) напослетку споје. Након што се Лим Бракен опрости од Еда Еклија и крене ка аутомобилу у коме је чека Бад Вајт, мелодија на виолинама прераста у главну тему *Шта год пожелиш* (Whatever You Desire). На издању на коме је објављена музика из филма, музика која је примењена у последњој сцени објављена је на албуму *Поверљиво из Ел Еја* као посебна нумера под називом *Виктор* (*The Victor*), име које сигнализира победу, што јасно указује да је композитор Џери Голдсмит свесно радио на томе да ова нумера додатно утиче на семиотичку поруку последње сцене у филму. У видео игри *Ел Еј ноар* за разлику од филма, у последњој сцени у цркви у којој се одржава помен Колу Фелпсу, играч може да чује на почетку сцене дуге тонове на трубама, попут звука који допире из друге собе. Током говора који држи Рој Ерл, у делу у коме истиче како је Кол Фелпс био добар супруг, отац и пријатељ, чује се само неколико тонова на клавиру што додатно доприноси драматизацији ове емотивне сцене. С мелодијом од неколико тонова на клавиру у десној руци и уз једва чујну акордску пратњу у левој руци, затвара се прича о детективу који је дао свој живот у борби против криминала. Музика је та која даје „последњу реч” и ставља тачку на вишесатну акцију играча и „боравак” у изграђеном свету Лос Анђелеса четрдесетих година прошлог века.

Поред оригинално написане музике, поменули смо и већ постојећу музику познатих цез музичарки и музичара која је употребљена у видео игри *Еј Еј Ноар*. Дејвид Батлер (David Butler) везу између филма и цеза објашњава тиме да се цез користи као „препознатљива метафора за секс и криминално понашање” (Батлер 2013: 310). Ауторка Кетрин Калинак (Kathryn Kalinak) има слично тумачење употребе цез музике у ноар филмовима – она сматра да је за *белу публику тог доба, цез представљао урбано, сексуално и декадентно у музичком идиому* који се опажа у култури која је важила за аутохтону целину црнаца (Калинак 1992: 167). „Играње” са овим *културно оснаженим стереотипима* када је у питању цез музика, Калинак тумачи као *музички троп за другост*, било сексуалну или расну (исто). Уколико „оставимо по страни класистички и расистички призвук цеза”, који према мишљењу Андре Иванеску означава претњу, у контексту видео игре *Ел Еј ноар* примену цеза можемо протумачити као *стилско присвајање моћних семиотичких средстава*, која у случају ове игре, откривају информације о свету игре и његовим ликовима (Иванеску 2015: 14). Применом цеза у

видео игри *Ел Еј ноар*, постигнуто је кодирање одређених значења кроз музику – цез постаје синоним за град Лос Анђелес, својеврсна „лична карта” овог града; он се може повезати и са возњом аутомобила (најчешће ноћу) у којој се не жури нигде и промишља о својим поступцима и ово промишљање превазилази оквире игре и директно утиче на играча – у том слушају за већину играча препознатљивог жанра настају различита емоционална искуства; и на послетку цез је својеврсни жанровски покретач одређеног броја оригинално написаних нумера у видео игри *Ел Еј ноар* – утицај се чује у *Главној теми*, али и у нумерама *Кривица* и *Песма због које горим* и заправо је уткан и целокупан музички језик који је примењен у овој видео игри, те се у том контексту може перципирати као и музички жанр који преовладава у музици ове видео игре.

Још једна карактеристика *ноар* филмова која се препознаје у видео игри *Ел Еј ноар* јесте лик фаталне жене која готово увек оствари емотивни однос са главним мушким протагонистом. И у случају видео игре *Ел Еј ноар* постоји женски лик Елсе Ликтмен, са чијим појављивањем почиње главни заплет у игри. Као што је то чест случај у *ноар* филмовима¹³⁰ у којима главна протагонисткиња иза себе има компликовану прошлост, и у видео игри *Еј Еј Ноар* имамо један такав пример – Елса је певачица у престижном ноћном клубу Плава соба. Она не само да је певачица, већ је и Немица што додатно доприноси мистичности и фаталности њеног лика, али и представља одређену дозу напетости која се везује за њен лик имајући у виду да се радња у видео игри дешава неколико година након завршетка Другог светског рата. Играчи Елсу упознају кроз њену музику, те први сусрет са њом бива у клубу у коме она наступа заједно са бендом у ком свирају само музичари црне пути. Тиме што је жена, Немица која наступа у комплетно мушком бенду са музичарима црне пути, према мишљењу Андре Иванску, она „појачава своју супротност” - Елса постаје „директна претња традиционалној породици”, јер афера између ње и главног лика доводи до његовог трагичног исхода (Иванеску 2015: 15). Поред тога, она кроз своја три наступа „појачава” оно што је већ откривено о њеној личности, а то је да је изузетно привлачна мушкарацима и да ту на сцени она поседује контролу над њима, што ван сцене није случај.¹³¹ Едријен Меклин (Adrienne McLean)

¹³⁰ Поменућемо само улоге Веронике Лејк (Veronica Lake) у филму *Пиштољ за изнајмљивање* (This Gun for Hire, 1942) и улога Лорен Бакал у филму *Имати и немати* (To Have and Have Not, 1944).

¹³¹ Кроз прво упознавање Елсиног лика сазнајемо да она трпи и физичко насиље од мушкараца у њеној непосредној близини, али и да је изложена психичкој тортури и да јој често људи који воде клуб дају лекове и наркотике како би била у стању да изађе на сцену. Елсину незавидну ситуацију увиђамо у међусцени у којој Кол Фелпс први пут улази у клуб Плава соба, где га одводи колега Рој Ерл (Roy Earle). Ерл је одвео Фелпса и партнера Стефана Бековског (Stefan Bekowsky) у клуб и лично упознао Фелпса са певачицом Елсом. При том првом сусрету, Елса је узнемирена зато што је прерано преминуо њен најбољи

ову ситуацију пореди са филмом у ком моменти у којима фатална жена наступа имају готово исто значење:

Она у том тренутку не представља само сексуалну различитост на чије истраживање, контролисање и кажњавање наратив немилосрдно подстиче, нити представља само спектакуларизован једнодимензионалан фетиш, који нас фасцинира са удаљености која се не може смањити. Уместо тога, зато што пева, она постаје активан субјект комуникације (Меклин 1993: 4).

У видео игри *Ел Еј ноар* постоје три оригиналне песме које Елса изводи током игре: *Кривица*, (*Увек убијем*) *ствари које волим* и *Песма због које горим*. Песме се у целини пуштају само током завршних кредита, док се фрагменти другачијих дужина могу чути током различитих мисија. Примера ради, само су један стих и рефрен *Песме због које горим* примењени након случаја „Убиство беле ципеле”; током мисије под називом „Ходам по Јелисејским пољима” примењена је нумера (*Увек убијем*) *ствари које волим* из које је такође изостављен само један стих, док се последње секунде песме *Кривица* могу чути током сцене *Кућа од прућа* (House of sticks). Тренуци у којима Елса пева су кратки, али у тим сценама фокус је на Колу, који најчешће гледа у Елсином правцу. У сцени у којој Елса пева (*Увек убијем*) *ствари које волим*, Кол је у просторији са корумпираним детективом који му прети, док Кол за то време не гледа у њега, већ у Елсу током трајања целе сцене. Андра Иванеску тумачи Елсине нумере као „пророчке” у погледу судбине ликова, што чини њихово понављање у завршној шпици још дирљивијим, „подвлачећи неизбежну трагедију ноара” (Иванеску 2015: 17).

Специфичност Елсиних наступа јесте у томе што се они дешавају у међусценама, деловима игре који нису интерактивни. У међусценама у видео игри *Ел Еј ноар*, музика доприноси дијалозима које учесник може да види и чује и усмерава његову пажњу на наративне елементе који конструишу још једну додатну линију приче, која иако током игре није представљена у првом плану, ипак у финалу игре, заокружује све нивое фабуле ове узбудљиве игре. Једна таква сцена јесте када Кол Фелпс улази у Плаву собу док Елса наступа и у том тренутку изговара текст:

А моје срце је сада пламтећа руина
Кажеш да си се... само зезао

пријатељ Луис Бачволтер (Louis Buchwalter). Из њеног сусрета са Рој Ерлом се примећује нетрпељивост између ова два лика и Елса га назива „фашистом”, након чега јој Ерл опали шамар и назове је погрдним речима. Након тога, Елси прилази доктор Харлан Фонтејн (Harlan Fontaine) и даје јој дозу одређеног опијума како би могла да изађе на сцену.

Не одлази
Не огрешуј се о мене
Не остављај ме да певам
Ову песму
Због које горим
Изгарам за тобом¹³²

Ова сцена директно указује на однос Елсе и Фелпса и њихову емотивну повезаност. Готово филмски приказ који играч види кроз поменути међусцену увећава њену „верност” – високи стандарди визуелног искуства дају додатни подстицај ка имерзивном искуству играња и прихватања реализма. Тиме што играч нема избора да је „прескочи” и принуђен је да је гледа, сцена у којој Елса наступа када Фелпс улази у Плаву собу постаје још посебнија и налик филмској – управо су ово сцене у којима се у видео игри *Ел Еј ноар* гради додатни емотивни набој који чини да се ова видео игра у одређеној мери поистовети са *ноар* филмом. У *Ел Еј ноар* имамо прилику да видимо доста међусцена и оне могу бити идентификоване као типичан ефекат широког екрана *поштанског сандучета*, сугеришући играчу начин представљања који је у одређеној мери „инхерентно биоскопски, а не телевизијски” (Иванеску 2015: 16). Аутор Грег Синг (Greg Singh) мишљења је да овакви ефекти *дају биоскопску аутентичност* међусценама евоцирајући *загрљај ширих формата екрана у нео-ноар ери* (Синг 2009: 95). Међусцене можда представљају паузу од физичког управљања контролора за игру, али играч у њима и даље учествује посматрајући радњу која се одиграва. Управо у тој паузи физичке интеракције са видео игром у којој учесник на тренутак постаје само посматрач онога у чему је до недавно активно суделовао, музика може да оствари јак импакт на партиципатора културе. Унапред написана и осмишљена, без додатног елемента интерактивности, главни циљ музике у међусценама јесте да „настави” наративни низ који је до тог момента зависио и од играча. Музика у овим секвенцама представља „наративни мост” који утиче и на емотивно стање играча, као и на његове даље акције у видео игри. Пре међусцене из Плаве собе у којој Кол Фелпс долази да слуша Елсу, играч можда није придавао толику пажњу на однос између Елсе и Фелпса, али након што одгледа ову сцену, емотивна повезаност ка овим ликовима ће порастати. С тим у вези,

¹³² Оригинални текст песме се налази у прилогу бр. 2, на страни 203.

музика у овом контексту директно утиче на наратив игре, еманирајући „текст између редова” и скривена значења која носи у контексту перформанса Елсе Ликтмен.

У уводу своје докторске дисертације *Филмска музика и филмски жанр* (Film Music and Film Genre), Марк Браунриг (Mark Brownrigg) полази од хипотезе да сваки филмски жанр има скуп *својих музичких конвенција*, своју препознатљиву *парадигму*, што резултира тиме да вестерни звуче другачије од хорор филмова, који звуче другачије од романтичних мелодрама и тако даље (Браунриг 2003: i). Иако је могуће овако уопштено сагледати примену музике у различитим жанровима, права слика је сложенија, и како Браунриг додаје, *суштински хибридне природе* већина Холивудских филмова на наративном нивоу резултирају музиком која је начешће такође *хибридне природе* (исто). И у видео игри *Ел Еј ноар* музику није могуће тумачити, нити доживети само из једне перспективе – начин на који је оригинална музика компонована, али и већ постојећа музика инкорпорирана у радњу игре, примену музике у овој видео игри чини иновативном и подстицајном за све будуће композиторе и супервизоре музике који буду имали задатак да раде на *ноар* видео игри. Као што се може рећи да је у погледу филмских елемената видео игра *Ел Еј ноар* имала узор у *ноар* и *нео-ноар* филмовима, тако се и музика, као и њена примена, у видео игри *Ел Еј ноар* може тумачити као нешто што ће бити узор за будуће генерације стваралаца. Музика у видео игри *Ел Еј ноар* не представља само један од елемената у игри, већ она јесте интегрални део игре, нешто без чега не би било потпуног доживљаја у процесу у ком играч учествује, као ни у процесу у ком посматрач прати радњу ове видео игре. Грађење света видео игре *Ел Еј ноар* постиже се константним присуством музике у највећем броју сцена – музика је присутна у сценама испитивања, као и у сценама истраживања и у току вожње аутомобила Кола Фелпс (односно играча). Свет *Еј Еј ноара* не постоји без музике Ендруа и Сајмона Хејла која је надограђена музиком познатих цез музичарки и музичара. Иако су композитори имали потпуну уметничку слободу у стварању музике за ову игру, постигли су садејство са креаторима игре – свет Лос Анђелеса у четрдесетим годинама прошлог века је изграђен на њиховим тоновима. Кроз естетику кинематографског реализма, стиче се појачан доживљај филмског искуства, само што је због одговарајуће примене музике, а за разлику од филма, ово искуство постало оно које играч контролише. Утисак да гледалац гледа филм у коме активно учествује је заправо одређен атмосфером коју доноси музика, која уједно утиче и на расположење самог играча. Ипак, важно је поменути да је због високог степена интеграције са наративом и током игре

(*гејмплејом*) музика допринела томе да и посматрач који активно не учествује у игрању стекне утисак да посматра филм, а не видео игру. Тај доживљај се остварује у највећој мери због музике, која континуирано гради атмосферу која подржава све наративне линије *Еј Еј ноара*. Примену музике у међусценама у којима се појављује Елса могуће је тумачити као кључне елементе за постизање потпуног *урањање* у свет *Еј Еј ноара*. Без музике која не представља само амбијенталну, позадинску музику, већ је активно укључена у атмосферу истраживања и решавања злочина, ова игра би била једна просечна видео игра са детективском и акционом тематиком, а њен статус као уметничке *ноар* игре не би био постигнут.

2. Друга студија случаја: Музика као везивна нит хибридног пројекта – *Голф клуб: Пустош*¹³³

Дик Хигинс понудио је једну од првих дефиниција интермедијалности и њом означио однос између различитих уметничких форми и хуманистичких дисциплина (Хигинс 1984: 15–29). Хигинсонова разматрања су у великој мери утицала на немачке теоретичаре који су се током деведесетих година бавили интермедијалношћу, а међу њима се посебно истиче Јирген Милер чији је фокус истраживачког рада био на *динамичном процесу* између медија који „померају објекат” изван граница интермедијалности. Служис и Смелик, позивајући се на Милера увиђају да *интермедијалност конструише концептуалну фузију медија, што резултира изразито новом димензијом и искуством који нису присутни у одвојеним медијима* (Служис и Смелик 2009: 178) Развој технологије и нових медија, свакодневно утиче и на померање граница у уметности, те није изненађујуће што многи уметници у свом раду теже ка „проширењу оквира” у смеру ка технолошким праксама.

Иако је дефинисана као видео игра, *Голф клуб: Пустош*¹³⁴ представља прави пример хибридног пројекта који је спојио видео игру, филм и музику у једно. *Голф клуб: Пустош* доноси причу о постапокалиптичној будућности у којој су се људи преселили на Марс и живе у Тесла граду (Tesla City) након велике катастрофе која је сасвим уништила и опустошила Земљу. Како су на Марс отишли само најбогатији становници, који су себи могли да „приуште” ово бекство, они се враћају на Земљу, како би играли голф и евоцирали успомене на прошла времена. Главни актер пролази кроз 30 различитих нивоа (локација на Земљи) како би се на крају сусрео са албино дечаком и одлучио да остане заједно са њим и да се не врати на Марс. На игри су поред Игора Симића, који је креатор идејног концепта, радили Никола Степковић (дизајн игре), Шејн Бери (Shane Berry) који заједно са Игором Симићем потписује музику и Немања Јованов (директор фотографије).

¹³³ Ово поглавље ослања се на објављени рад ауторке: Katarina Mitić, „Radio music in *Golf Club: Wasteland game* (old media in a new context; radio music as part of the narrative)”, *CONTEXTUALITY OF MUSICOLOGY What, How, Why and Because*, Tijana Popović Mladjenović, Ana Stefanović, Radoš Mitrović and Vesna Mikić (eds.), Belgrade, University of arts in Belgrade, Faculty of music, 2020, 264–270.

¹³⁴ Игра *Голф клуб: Пустош* премијерно је пуштена 20. јуна 2018. године на Епл Стор (*Apple Store*) онлајн платформи.

Важан фактор у разумевању концепта игре *Голф клуб: Пустош* јесте његово позиционирање у досадашњем раду његовог идејног аутора. Игор Симић је рођен 1988. године у Београду и након завршене Математичке гимназије, дипломирао је филмску режију и филозофију на Колумбија универзитету (Columbia University) у Њујорку. У његовом досадашњем уметничком опусу се налази серија кратких филмова који су приказани на међународним фестивалима, међу којима се посебно издвајају *Мислилац у супермаркету* (The thinker in the Supermarket), *Цена-Бенефит-Љубав* (Cost-Benefit-Love) и *Меланхолични дрон*.¹³⁵ У већини Симићевих радова, готово неизоставно, можемо пронаћи критику савременог друштва, глобалних светских токова и трендова.



Насловни визуал игре *Голф клуб: Пустош*

2.1. Спој видео игре, радија, филмског наратива и критике друштва

Видео игра *Голф клуб: Пустош* представља један хибридан пример медија у коме су креатори спојили филмски наратив, оригиналну музику и технике видео игре, како би направили пројекат који поред тога што има комерцијалну, поседује и уметничку вредност. Два главна чиниоца овог јединственог хибридног концепта јесу са једне стране филмски наратив који се употпуњује прелажењем нових нивоа и откључавањем

¹³⁵ Све досадашње радове Игора Симића, као и награде које је освојио и фестивале на којима је учествовао, можете погледати на овом линку: <https://igorsimic.com/> (сајту приступљено 9.12.2022. у 20:13ч).

дневника астронаута и албино дечака и са друге стране радијски програм који се емитује током целе игре са радио станице *Радио Носталгија са Марса*. Због споја различитих медија, у видео игри *Голф клуб: Пустош* можемо уочити нешто што Јенс Шретер (Jens Schröter) назива *синтетичка интермедијалност* (Шретер 2011: 2) – фузију различитих медија у један супер-медиј, модел који према Шротеровом мишљењу има корене у Вагнеровом концепту *Гезамткунстверк* (Gesamtkunstwerk) са политичком конотацијом (исто). Таква врста интермедијалности се доживљава као процес фузије више медија у нови медиј, тачније *интермедиј*, који представља више од обичног збира различитих медија (Шретер, исто). Овакав тип видео игре представља једну нову врсту медија, зато што не доноси само „забаву” и „разоноду” играчу, већ код њега покреће и нека критичка размишљања која се односе на актуелна глобална питања која се тичу данашњег потрошачког друштва и модерног света. И сам Игор Симић је изјавио како је инспирацију за премису игре пронашао у актуелним личностима на светској технолошкој сцени:

Инспирација су ми били људи попут Марка Закерберга, Питера Тила, Џефа Безоса, Илона Маска... У игри постоји споменик Илону Маску, као савременом идеологу, који је разрушен и на његовој глави се налази голф заставица. Кроз нивое имамо распоређене неонске рекламе и билборде који реферишу шта се дешава у савременој култури. Гледали смо да ово што се данас ради има одијум комунистичке естетике, пошто та врста тоталитарне идеологије провејава и данас. (Радовановић 2018: 34)

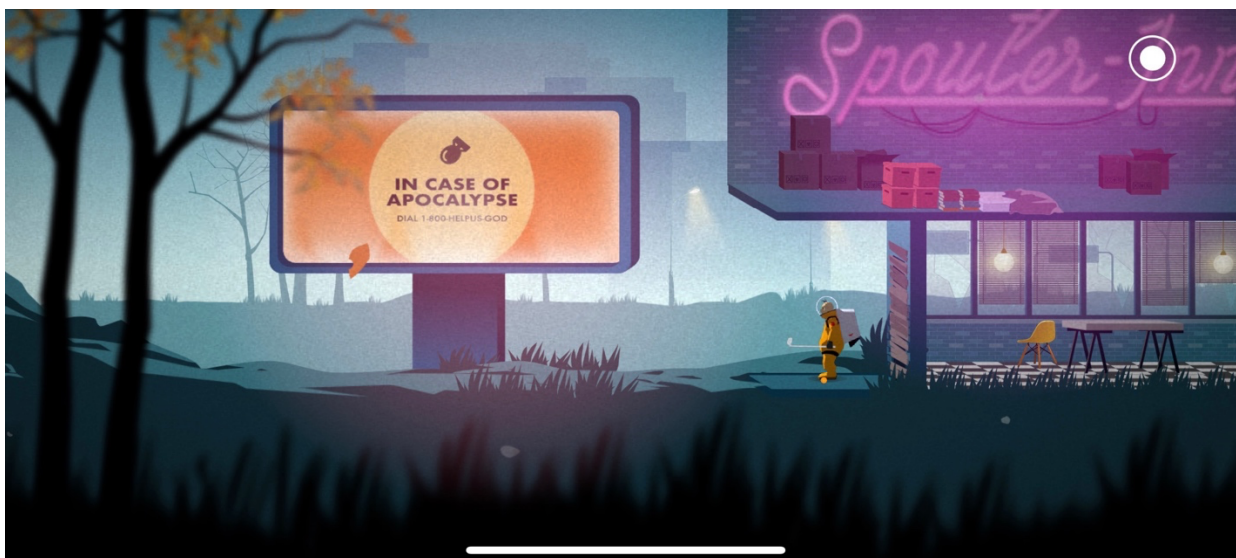
Меланхоличној и носталгичној атмосфери доприносе и разрушене грађевине, међу којима се често могу уочити врло еkleктичне референце – већ у другом нивоу, наилазимо на знак Зона који можемо повезати са чувеним филмом *Сталкер* (Stalker) из 1979. Андреја Тарковског (Андрей Арсеньевич Тарковский); у нивоу *Спаљени мостови* (Burned Bridges) у даљини видимо разрушени Атомијум из Брисела. Поред светски познатих референци, током игре играч наилази и на референце из области архитектуре са простора бивше Југославије – на насловном визуалу, али и у току игре се налазимо на згради Генекса¹³⁶, а у једном од нивоа види се и споменик *Револуције народа Мославине* код места Подгарић у Мославини (Хрватска), рад вајара Душана Џамоње.

¹³⁶ Западна капија Београда или Генекс кула је тридесетпетоспратни солитер на Новом Београду. Солитер је пројектовао архитекта Михајло Митровић, 1980. године у бруталистичком стилу.



Фотографија кадра из видео игре *Голф клуб: Пустош* на којој се види Генекс кула

Све ове референце подсећају играча да се радња игре одиграва на Земљи и могу се тумачити као нека врста споне између реалног света и оног који је створен у игри. Поред тога, током игре, стално су присутне различите врсте реклама – светлећи и класични билборди, постери и велике светлеће рекламе. Према мишљењу Дагласа Келнера, сви огласи и рекламе *представљају социјалне текстове* који одговарају битним тенденцијама времена у коме се појављују (Келнер 2004: 412). У апокалиптичном свету игре *Голф Клуб: Пустош*, рекламе представљају један симболички предмет, кроз који се такође врши критика друштва – и оног имагинарног који припада свету игре, али и оног реалног, са стварним референцама. Билборди попут оних на којима пише Марс Рил Естејт (Mars Real Estate) и „У случају апокалипсе позвати 1-800 - помози нам Боже” (In a case of Apocalypse Dial 1-800-Helpus-God) шаљу једну парадоксалну поруку којом се обраћају играчу. Ове рекламне поруке се могу тумачити и као „константни дестабилизатори идентитета”, који доприносе стварању још „нестабилнијег, флуидног, променљивог и несталног идентитета савременог доба” (исто: 426).



Фотографија кадра из видео игре *Голф клуб: Пустош* у којој се види билборд „У случају апокалипсе позвати 1-800 – помози нам Боже”

Поред дневника, који заправо представља наративни део игре и зависи од самог играча и његовог резултата¹³⁷, присуство филмског наратива налазимо и на крају игре, када се одвија сцена у којој се астронаут и албино дечак коначно сусрећу, а на екрану излази исписан текст који објашњава да је астронаут остао да живи на Земљи са дечаком и да је први пут после десет година скинуо кацигу и удахнуо ваздух. Овакав принцип коришћења филмског наратива јесте нешто што се већ увелико примењује када је прављење видео игара у питању (Болтер и Грусин 2000: 99). Конвенционалне филмске сцене подржавају наратив и заокружују комплетну причу коју једна видео игра може да донесе. Ако сагледамо *Голф клуб: Пустош* као игру са елементима анимираног филма, можемо много приближније да комплетирамо слику о читавом пројекту.

Према речима Ане Мартиноли, традиционални медији су у *позицији преиспитивања досадашњих улога и неминовног адаптирања и еволуирања у релевантне субјекте који ће учествовати у конституисању новог светског медијског поретка* (Мартиноли, 2010: 162). Оно што се у игри *Голф клуб: Пустош* може детектовати као нови вид интермедиијалности јесте употреба радија као медија у оквиру саме игре, али и ван ње. Играч од почетка игре слуша радијски програм, који је сачињен од музике и разговора са преживелим људима након Велике катастрофе на Земљи. Са

¹³⁷ Ако играч одради комплетан број акција који је предодређен за тај ниво, текст у дневнику ће бити видљив. Ако постигне лошији резултат, принуђен је да се врати на почетак нивоа, како би „откључао” комплетан текст.

радија се може чути седам оригинално написаних композиција које изводе музичарке и музичари са наших простора.¹³⁸ Водитељ (коме глас даје Шејн Бери) најављује нумере, али и „исповести” преживелих људи који говоре о својим искуствима пре и после катастрофе. Њихов разговор открива другу страну приче, о људима који нису имали довољно средстава да оду на Марс, али су ипак стицајем различитих околности то успели. На неки начин, може се рећи да радијски програм представља неку врсту парадокса, с обзиром да га слушају људи који су преживели катастрофу, а који су у највећем броју имућни људи који се не проналазе у причама које се емитују. С друге стране, музика која се емитује у програму, доноси једну врсту подтекста, и додатне поруке које ова игра пласира. Водећа нумера *Узми ме за руку* (Take my hand)¹³⁹ коју изводи Ана Ђурчин, а која почиње реченицом „Узми ме за руку и објасни ми овај пројекат који називају Човечанство” директно може да имплицира на однос астронаута и албино дечака који ће се сусрести на крају игре и остати да живе заједно на Земљи. Рефрен ове песме такође упућује на везу између два главна актера приче, али и потребу да у апокалиптичном свету ипак пронађемо некога због кога ћемо наставити да живимо:

Узми ме за руку и не пуштај,
Знам да се нећемо, нећемо изгубити на нашем путу кући
Узми ме за руку и не пуштај, ови ЗНАЦИ су лажни, а карте погрешне,
али ми морамо да идемо даље.¹⁴⁰

Музика у игри *Голф клуб: Пустош* има дијегетичко значење и иако је радијски програм објављен као самостално музичко издање,¹⁴¹ он представља један од два кључна чиниоца грађења наратива. Поред водеће нумере, у току радијског програма можемо чути још шест оригиналних композиција, различитих музичких жанрова, али и говорне делове кроз које слушалац „склапа слагалицу” и употпуњује слику о томе шта се догодило на Земљи. Постоје и говорни делови у комбинацији са певањем, и у тим случајевима говорници певају *a capella*. Посебно занимљиво је истакнути примере саговорнице

¹³⁸ Међу извођачицама се налазе Ана Ђурчин, српска кантауторка, Софија Кнежевић, цез певачица која живи и ради у Њујорку, Сара Ренар, хрватска кантауторка позната по томе што користи лупинг за своје наступе.

¹³⁹ Комплетна нумера се може чути на: <https://www.youtube.com/watch?v=11Kv7o5PzGI> (сајту приступљено 12.12.2022. у 21:15ч).

¹⁴⁰ Текст са енглеског превела Катарина Митић Минић. Оригинални текст песме се налази у прилогу бр. 3. на страни 204.

¹⁴¹ Албум *Радио Носталгија са Марса* (*Radio Nostalgia from Mars*) се може слушати одвојено од игре на дигиталним музичким сервисима Епл, Спотифај и Бендкемп (Apple Music, Spotify и Bandcamp)

Јамлет (Yamilet) и Софије – у првом случају Јамлет пева кубанску песму *Комо фуе* (Como Fue), док Софија пева јапанску традиционалну песму, која се у Србији презентује као успаванка и преводи се као *Бамбусов лист*. Обе песме су смештене у носталгичан контекст, и саговорнице их певају како би се сетиле свог детињства и породице која је живела на Земљи.

Поред тога, неизоставно је поменути и видео спотове који су снимљени за три нумере са албума *Узми ме за руку, Два астронаута* (Two Astronauts) и *Грмљавина у даљини* (Distant Thunder), чији се визуални дизајн заснива на игри, али је и на неки начин превазилази, тако да видео спотови поседују много више „филмског садржаја” у односу на остатак игре. Видео спотови су још један посебан медиј који је проистекао из овог оригиналног концепта и они подједнако, као и радијски програм, могу да буду „пласирани” самостално. Потенцијал аудио-визуелног садржаја ових видео спотова такође се може тумачити двоструко – с једне стране, они се могу перципирати као музички видео спотови који се могу пласирати без икаквог контекста са видео игром; док с друге стране, они имају потенцијал трејлера и гледајући њих, публика се може заинтересовати да одигра и читаву игру. Они „допуњују”, али и надограђују видео игру и додатно „подржавају” имагинарни свет који је створен унутар игре, а који је на овај начин још приближније дочаран публици.¹⁴²

На примеру *Радио Носталгије са Марса*, можемо видети да су креатори игре подједнаку пажњу посветили прављењу засебног музичко-концептуалног пројекта у оквиру игре. Радијски програм у овом случају има две функције – да кроз аудио садржај који чине и музика и различите приче допринесе наративу игре и веродостојнијем „преношењу атмосфере”, и да егзистира самостално како би публика која слуша овај радијски програм без играња игре, такође могла да има врло јасну слику и појашњење концепта о апокалиптичном свету. У овом случају имамо пример медија у оквиру

¹⁴² Из света видео игре *Голф клуб: Пустош* настале су још две игре: *Висок водостај* (Highwater, 2023) и *Младунче* (The Cub, 2024). Видео игра *Висок водостај* представља преднаставак приче из претходне игре *Голф клуб: Пустош*. Наиме, ова акциона авантура играча води на незаборавно путовање живота (и смрти) групе преживелих, у тренутку док је Земља поплављена услед глобалних климатских промена, а једини спас је на свемирском броду одређеном да најбогатије припаднике становништва превезе на колоније на Марсу. Игра је објављена на Стим платформи (Steam) и мобилним платформама у дистрибуцији Нетфликса (Netflix). *Младунче* је видео игра Демагог студија која представља омаж класицима платформер жанра, са богатом причом смештеном у исти свет пост-апокалиптичне будућности као и игра *Голф клуб: Пустош*. Укратко речено, ова видео игра у свом наративном погледу представља спој *Књиге о џунгли* и *Армагедона* - игра прати дивљег дечака мутанта, који преживљава у пустошима уништене Земље, и покушава да побегне члановима научне експедиције са колонија на Марсу. Игра је објављена на Стим платформи, Сони Плејстејшну, Мајкрософт Икс-бокс и Нинтендо Свичу (Nintendo Switch).

медија, који се налазе у интермедијалном односу с једне стране, док с друге стране могу бити примењени самостално, без међусобне фузије. Овај начин успостављања односа два медија спада у иновативно коришћење медија, при чему имамо један класичан медиј (радио) који добија потпуно нову функцију. Мишко Шуваковић објашњава како у *култури којом влада логика моде* није изненађујући захтев за сталном иновацијом и да се готово свакодневно „представљају нови ефекти” који у други план стављају оне који су до тад доминирали (Шуваковић 2005: 369). У игри *Голф клуб: Пустош* имамо појаву једног новог концепта радијског програма, који иако је настао на основу имагинарне и футуристичке премисе, задржава елементе радија као класичног медија (присуство водитеља, говорног програма, музике, цинглова). Према мишљењу Ане Мартиноли: „Данас можемо говорити о комплексном медијском екосистему, у коме медији међусобно егзистирају, угрожавајући једни друге, али и подстичући једни друге на раст, развој, мењајући навике публике.” (Мартиноли 2010: 169) На примеру игре *Голф клуб: Пустош*, добили смо једну нову форму, која има потенцијал за даље усавршавање и развој.



Фотографија кадра из видео спота *Два астронаута*

Музиколог Николас Кук (Nicholas Cook) истиче да су многе студије мултимедија *фокусиране на сличности између медија, пре него на разлике* (Кук 1998). Кук тврди да се *повезани медији динамички односе према другим медијима* означавајући праксу „*кроз унутрашње разлике*” (исто: 103). Тако сагледано, интермедијалност може бити схваћена као „*борба између медија*” који се мењају кроз њихову интеракцију (исто). Ослањајући се на Кукову дефиницију интермедијалности, пројекат *Голф клуб: Пустош* се потенцијално може посматрати и разумети кроз призму флуксуса, зато што је он дијалектичан, и његови *ствараоци суочавањем супротности желе остварити нове*

животне, духовне и политичке квалитете – другости (Шуваковић 2005: 227). Синопис игре који доноси критику модерног друштва, радијски програм који може да се слуша одвојено од саме игре и референце на највеће технолошке моћнике на планети – све су то сегменти који игру *Голф клуб: Пустош* чине иновативним хибридним пројектом који потенцијално може постати и представник неке нове медијске форме и отворити простор за даља истраживања и компаративну анализу.

3. Трећа студија случаја: Чујем музику, дакле постојим? – *Путовање*

Сваки звук има своју атмосферу. Осим облика, боја и мириса, звук је тај који суштински доприноси атмосферском утиску о датом објекту или ситуацији. Стога је музика, као уређена сукцесија звука, поред својих структурних квалитета, средство за преношење атмосферских вредности.

(Херцфелд 2013:147)

Видео игра *Путовање* направила је праву малу „револуцију” када је у питању овај медиј. Игра је објављена у марту 2012. године, а потписује је студио Датгејмкомпани (Thatgamecompany).¹⁴³ У игри *Путовање*, лик ког контролише играч налази се у огромној пустињи, у којој је његов циљ да стигне до планине коју види у даљини. На истом путовању могу се појавити и други играчи, а два играча се могу срести и помоћи једни другима, али не могу да комуницирају говором или текстом. Такође, играчи не могу да виде имена својих случајних саиграча све док се не заврши цела игра.¹⁴⁴ Једини начин да играчи комуницирају јесте кроз музички сигнал (musical chime) који се јавља када шалови које играчи носе почну да светлуцају и постају црвени, утичући на тај начин на свет игре и омогућавајући играчу да напредује кроз нивое.



Насловни постер видео игре *Путовање*

¹⁴³ Издавач видео игре *Путовање* била је компанија Сони Компјутер Ентертејмент (Sony Computer Entertainment). Игра је прво објављена за Сони Плејстејшн 3, а потом и за Сони Плејстејшн 4 у јулу 2015. године. Након неколико година, 2019. објављена је и верзија игре за Виндоус (Windows) и Ајос (iOS) оперативне системе.

¹⁴⁴ Имена свих играча буду исписана тек на крају, у одјавној шпици игре.

Путовање је имало велики комерцијални успех, а паралелно са тим, игра је добила и одличне рецензије од стране стручне критике. Након што је објављена, постала је најбрже продавана игра на Плејстејш онлајн продавници (PlayStation Store) у Северној Америци и Европи. Видео игра је освојила неколико награда од којих се издвајају осам награда у различитим категоријама за ДАЈС награде (D.I.C.E. Awards)¹⁴⁵, као и награде за игру године од стране ИГН-а (IGN) и Гејм Спота (GameSpot). Посебно достигнуће видео игре *Путовање* јесте прва номинација у историји видео игара за Греми награду (Grammy Awards) у категорији за Најбољу музику за визуелни медиј 2013. године. Исте године када је игра изашла (2012), објављен је и засебан музички албум *Путовање* са музиком из видео игре, а 2022. године објављено је и издање *Путник – Симфонија Путовања* (Traveler – A Journey Symphony) поводом десетогодишњице од објављивања оригиналног издања.¹⁴⁶

Музику за видео игру *Путовање* компоновао је Остин Винтори (Austin Wintory).¹⁴⁷ Музика у овој игри одмах је привукла велику пажњу играча, медија и критике.¹⁴⁸ О компоновању музике за видео игре Остин Винтори је рекао: „Оно што волим изнад свега у писању музике за игре је прављење музике у којој се играч осећа као прави коаутор искуства. Играчи осећају као да обликују оно што чују, да нису само подвргнути томе на начин на који се то ради у музици, и филмовима, или чак на наступима: они активно доприносе томе да схвате како се све одвија у игри за њих. То је уметничка форма која нема прави еквивалент нигде другде” (Пешиат 2022).

Остин Винтори и Ђенова Чен (Jenova Chen), креативни директор игре, упознали су се на студијама, када су први пут и сарађивали на видео игри *Ток* која је била Ђеновина мастер теза у оквиру које је истраживао теорију покрета у играма. *Ток* је уједно била и прва игра коју је Сони компанија подржала и коју је Датгејмкомпани радила у верзији за Сони Плејстејшн 3. Након ове сарадње, Ђенова се обратио Винторију

¹⁴⁵ Додела ДАЈС награда представља догађај у индустрији видео игара који је установљен 1998. године и најчешће се назива „Оскар за видео игре”. Доделу ДАЈС награда организује Академија интерактивних уметности и наука (Academy of Interactive Arts & Sciences - AIAS), а додела награда се одржава током годишњег ДАЈС самита у Лас Вегасу. ДАЈС је скраћеница за Дизајн Иновације Комуникације Забава (Design Innovate Communicate Entertain).

¹⁴⁶ Албуме *Путовање* и *Путник – Симфонија Путовања* можете послушати на овом линку: <https://austinwintory.bandcamp.com/album/traveler-a-journey-symphony> (сајту приступљено 17.1.2023. у 13:10ч).

¹⁴⁷ Остин Винтори је амерички композитор музике за филм и видео игре. Две најуспешније игре за које је компоновао музику су *Ток* (Flow, 2006) и *Путовање*.

¹⁴⁸ Један новински наслов о музици у видео игри *Путовање* је гласио *Soundtrack деценије: #1 Путовање представља врхунско достигнуће у музици за видео игре* (Soundtrack of the Decade: #1 - Journey Represents the Crowning Achievement in Game Music). Погледајте више у: Банас 2020.

поводом писања музике за видео игру *Путовање*. Замисао Ђенове и остатка тима који је радио на игри била је да Винтори већ у тој почетној фази када су имали само идеју за игру, напише централну музичку тему око које ће се све даље развијати.¹⁴⁹ Винтори је након првог састанка са Ђеновом написао главну тему за видео игру *Путовање*, што указује на то да је био укључен од почетка у стваралачки процес игре. У видеу *Пут којим се ређе иде: Стварање Путовања* (The Road Less Travelled - The Making of Journey) Винтори говори о томе како је компоновање главне теме за видео игру *Путовање* било једно од оних ретких искустава где је инспирацију добио у повратку кући са првог састанка који је имао са Ђеновом и да је све написано, аранжирано и снимљено готово у једном дану.¹⁵⁰

Испричати причу без речи јесте нешто што представља изазов, али испричати причу кроз музику јесте нешто што је оствариво. У видео игри *Путовање* наратив се прича кроз симболе и боје, кроз интеракцију са другим играчима, без иједне изговорене или написане речи. У видео рецензији на Јутјуб (YouTube) каналу Гејмс Скор Фанфаре (Games Score Fanfare) истичу да је у случају видео игре *Путовање*, музика неодвојиви део игре и да је немогуће искусити игру без музике.¹⁵¹ И заиста, музика у овој игри је јединствена и специфична анализирајући је из различитих становишта. Главна тема је једина тема која се понавља у читавој игри. У њој главну улогу има виолончело, а поред њега ту је још четири инструмената које Винтори користи за соло теме у току игре: бас флаута, харфа, виола и змијски инструмент (serpent).¹⁵²

¹⁴⁹Погледати више у видеу *Пут којим се ређе иде: Стварање Путовања*: https://www.youtube.com/watch?v=2UpewuVnLuU&ab_channel=Wiedzmin777 (видео приступљено 16.1.2023. у 22:56ч).

¹⁵⁰Исто: https://www.youtube.com/watch?v=2UpewuVnLuU&ab_channel=Wiedzmin777 (видео приступљено 16.1.2023. у 23:06ч).

¹⁵¹Цео видео можете погледати на овом линку: https://www.youtube.com/watch?v=KeKнкаB0MBE&t=266s&ab_channel=GameScoreFanfare (сајту приступљено 17.1.2023. у 11:37ч)

¹⁵² Змијски инструмент је настао у 18. веку и представља комбинацију лименог и дрвеног дувачког инструмента.



Фотографија змијског инструмента

Композитор Остин Винтори је у једном интервјуу објаснио симболику виолончела у видео игри *Путовање*: „Музички, то је као један велики концерт за виолончело, где сте ви солиста док сви остали инструменти представљају свет око вас, укључујући и друге играче.”¹⁵³ Други инструмент који је истакнут у видео игри јесте бас флаута. Мелодија коју она доноси везује се за тренутак у коме ваш лик добија магични шал уз помоћ ког може да лети, а током игре се бас флаута појављује и у деловима у којима се шал који носите скраћује, као и када се сусрећете са својим прецима, ликовима у белим одорама који представљају ваше „спиритуалне вође”. Харфа и виола су неизоставна два инструмента у деловима игре у којима се појављује други лик (играч). Мелодије на овим инструментима зацело бивају додате на већ постојећу мелодију уколико се крећете

¹⁵³Цео интервју можете прочитати на овом линку: <https://www.thesixthaxis.com/2012/03/15/interview-journey-composer-austin-wintory/> (сајту приступљено 2.1.2023. у 21:57ч).

заједно са још једним играчем¹⁵⁴ што представља прави пример интерактивне музике. И последњи инструмент који се истиче током игре је змијски инструмент. Овај инструмент играч ће имати прилику да чује у сценама које се одигравају у пећини, где се налазе и змајеви који ће вашем лику раскомадати шал уколико га уоче. За простор у пећинама се везује музика највећег контраста – доста мрачнија у односу на остатак игре. Такође, ово је једини део игре у ком виолончело није заступљено. Сам крај игре „резервисан” је за комплетан оркестарски звук у нумери *Апотеоза* (Apotheosis), која симболички репрезентује постигнуће које је играч освојио попевши се на врх планине. У последњој сцени опет чујемо главну тему на виолончелу, чиме се заокружује пун круг, циклус једног путовања. Када дођемо до врха планине и прођемо кроз светлост коју видимо пред нама, почиње нумера *Ја сам рођена за ово*, једина у игри која има текст и са којом се завршава читаво играчко искуство.¹⁵⁵

3.1. Херојство у песми *Ја сам рођена за ово*

Херојство као тема у контексту данашњег академског и свакодневног дискурса отвара простор за различите интерпретације, промишљања и анализу. Према речима Беате Кучке (Beate Kutschke) и Кетрин Батлер (Katherine Butler), за *концепт херојског* је од суштинске важности контекст у ком „говорник” користи тај термин (Кучке и Батлер 2022: увод). Ауторке даље наводе да корисници када примењују речи херој, хероина или херојство, не мисле на одређени, *интерсубјективно конзистентан скуп квалитета*, већ првенствено *изражавају своје дивљење специфичним понашањима и квалитетима оних појединаца на које се ови изрази односе* (исто).

Песма *Ја сам рођена за ово* садржи текст на пет различитих језика. Ових пет различитих текстова су заправо цитати из познатих литералних, епских и историјских дела:

- *Сваком је човеку досуђен дан, Енеида*, Публије Вергилије Марон (Aeneis; Publius Vergilius Maro)

¹⁵⁴ Иста ситуација може имати три различита музичка решења у зависности да ли сте сами, са још неким ликом (или ликовима) или уколико, примера ради, не одиграте неку акцију на одређеном месту и само наставите даље. У првом случају, када сте сами, чуће се мелодија само на флаути, потом ће бити додате харфа и виола, уколико је још неки лик са вама, а случају да одлучите да прескочите понуђену акцију, чућете само амбијентални звук.

¹⁵⁵ Док траје ова песма, можемо посматрати одјавну шпицу која је визуелно такође другачија сваки пут када играмо игру.

- *Време је да одет од тебе, Беовулф* (Beowulf)
- *Пораз је мој повратак кући, Илијада*, Хомер (The Iliad; Ἰλιάς)
- *Овим путем не иде нико*
На овом путу је јесењи залазак, Мацуо Башо (Matsuo Bashō)
- *Ја сам рођена за ово, немој ме сажалевати, ја сам рођена за ово*, приписује се Јованци Орлеанци (Jeanne d'Arc)¹⁵⁶

Све ове реченице везују се за одређене хероје и хероине из литературе и историје. Ипак, надахнут њима, чини нам се да композитор музике није имао на уму да нумером *Ја сам рођена за ово* пошаље поруку да сваки играч треба да постане херој или хероина. Једна рецензији видео игре *Путовање*, завршава се закључком да ова игра представља „истраживање алегорије сопственог живота” и да нас оваква игра „позива да размишљамо” уместо да нас омета и уноси дистракцију, „тражећи од нас да се преиспитамо ко смо и шта тражимо, и на крају, шта значе наши животи”.¹⁵⁷ Рејмонд Монел (Raymond Monelle) говори о томе како је „корисник језика увек свестан нивоа анализе” који је дубљи од оног манифестованог (Монел 1992: 48). Имајући то на уму, уколико анализирамо стихове које је Винтер употребио у песми „великог финала” и јединој нумери која садржи текст уочићемо посебност и симболику сваке употребљене реченице. Прва реченица, „Свакога свој очекује дан”, узета је из епа *Енеида* (лат. Aeneis), који је написао римски писац Публије Вергилије Марон током последњих десет година свога живота, од 29. до 19. године пре нове ере. Поменута реченица преузета је из *Десете песме* овог чувеног латинског епа у коме бог Јупитер приговара Венери и Јунони што су заратиле Италијанце и Тројанце, али уједно он бива тај који бира да пусти судбину да одлучи о крају борбе. *Десета песма* говори о томе како се у тренутку када се воде велике битке, Енеј из Етрурије довози 30 лађа, а с њим и знатан број помоћних чета. У том тренутку Палант креће да убије Турна, али му Јупитер говори следеће речи:

Сваком је човеку досуђен дан; непоправљив и кратак људски је животни век.
Ал’ дела да протегну славу и преко њега – то је циљ врлине.
Та толика деца богова падоше тамо, под високом Тројом: Сарпедон, погине, син мој.
И Турна већ његова судбина зове, стиже и он до свог циља, до границе животног века.
(Вергилије Марон 2014: 462–463).

¹⁵⁶Верзија текста на енглеском налази се у прилогу бр. 4 на страни 205.

¹⁵⁷„Journey and the rewards of contemplative gaming”, CNN, March 9, 2012:

<https://edition.cnn.com/2012/03/09/living/journey-and-the-rewards-of-contemplative-gaming/index.html>
(сајту приступљено 11.1.2023. у 11:31ч).

Након што Палант безуспешно покуша да погоди стрелом Турна, Турно убија Паланта, а Турну у помоћ стиже Јунона. На крају песме Мезенција и његов син Лаос страдају од Енеја. Јупитерове речи, изговорене у врло драматичном тренутку представљају текст који говори о судбини од које се не може побећи и којој треба ићи у сусрет. Како је Јупитер њихов врховни бог, ове речи се могу протумачити и као „речи бога самог”, као нешто што ће остати уписано у времену.

Беовулф је епска песма писана на староенглеском језику и представља једно од најважнијих и најчешће превођених дела англосаксонске књижевности. Прецизан датум настанка није потврђен, али је познато да је песма први пут записана око 1000 године нове ере. *Беовулф* почиње причом о краљу Хротгару, који је изградио дворану Хеорот за себе и своје ратнике. Чудовишту Гренделу смета радост која долази из те дворане и оно напада људе у Хеороту, убија и прождире многе Хротгарове ратнике на спавању. Хротгар и његови људи су приморани да напусте Хеорот због чудовишта. Беовулф, млади ратник из Гитланда чује за недаће које су задесиле Хротгара и његове људе и уз благослов свог краља, напушта домовину како би им помогао. Беовулф и његови људи проводе ноћ у Хеороту, чекајући Грендела. Беовулф одбија да употреби било какво оружје јер сматра да је Грендел једнак и прави се да спава док чека чудовиште, Када Грендел уђе у дворану, Беовулф, који се претварао да спава, скочи да стегне Гренделову руку. У тој жестокој борби, Беовулфу притрчавају у помоћ и његови ратници, али њихова сечива не могу да пробију Гренделову кожу. Коначно, Беовулф успева да отргне Гренделову руку од његовог тела на рамену и Грендел бежи у своју пећину у мочвари где и умире. Беовулф показује Гренделово раме и руку, његов „сјајан стисак” како би могли да виде сви у Хеороту. Овај приказ је подстакао бес Гренделове мајке, која се у наставку епа враћа како би осветила сина. Текст *Време је да одет од тебе* који је Винтори употребио јесте из наведеног дела епа у којој је описана битка Гренделом. Текст у овом случају изговара јунак, херој који прати своју судбину како би спасио краља Хротгара и све људе из Хеорота.

Трећи цитат преузет је из Хомерове *Илијаде*, тачније из Деветог певања из дела који носи наслов „Ахилеј: враћам се кући”. У деветом певању, Агамемнон је скрхан поразима војске, и даје предлог за повратак кући. Њему се у тој одлуци противе Диомед и Нестор и предлажу да Ахилу, који их је напустио, врате робињу Брисеиду, у циљу да га орасположе, како би опет био на њиховој страни. Како би пренели ову поруку, шаљу Одисеја, али Ахил не пристаје на предлог и говори како је и даље љут и огорчен и како

не жели да учествује у борби. Одисеј се враћа Агамемнону и преноси поруку. Без обзира на Ахилову одлуку, веће ипак одлучи да настави борбу без њега. Део текста који се приписује Ахилу „Пораз је мој повратак кући”, а коју је Остин Винтори употребио за своје дело из дела је у коме Ахил говори о томе како му је мајка Теида рекла да постоје два пута која он може да изабере како би дочекао свој крај (*telos*) – један избор јесте да остане и да се бори, због чега неће дочекати повратак кући, али ће дочекати вечну славу (у коју ће отићи пошто ће умрети у борби), док је други избор за њега да се врати кући и да дочека дубоку старост, али кад умре, сви ће га памтити као обичног човека, а не као великог хероја. Једном речју, пашће у заборав. Имајући ово у виду, као и у претходним реченицама из различитих епова које је Винтори употребио, у питању је прича о судбини, о изборима и одлукама које се постоје за сваког човека на овој планети, па чак и за највеће хероје из епова који су ушли у историју наше цивилизације.

Мацуо Башо је један од најпознатијих јапанских писаца хаику поезије. Једна од Башоових најпознатијих хаику песама *Овим путем (Along this road)*, нашла се у Винторијевој песми *Ја сам рођена за ово. Овим путем* хаику гласи:

Овим путем не иде нико
Ове јесење вечери.¹⁵⁸

Према речима Џон Асана (John Asano) овај хаику одражава многе кључне будистичке елементе, а један од најистакнутијих је осећај усамљености (Асано 2017). Порука коју хаику *Овим путем* доноси јесте да смо на овом путу кроз живот сами и да на крају, он води у смрт, што је аналогија за јесењи залазак.

Реченица „Ја сам рођена за ово”, по којој је песма у видео игри *Путовање* добила назив, приписује се Јованки Орлеанки (1412-1531), иако и даље са сигурношћу не може бити потврђено да је текст који је изговорила гласио баш тим редоследом речи у реченици. Јованка Орлеанка је француска хероина која је канонизирана и проглашена за светицу 1920. године. Ова хероина је инспирисала многе уметнике и ствараоце да пишу о њој, а њена прича је доживела велики број телевизијских и филмских екранизација.¹⁵⁹

¹⁵⁸ Хаику преузет са ово линка: <https://theculturetrip.com/asia/japan/articles/12-haiku-that-reflect-on-zen-buddhism/> (линку приступљено 13.1.2023. у 13:00ч). Оригинални текст песме налази се у прилогу бр. 5 на страни 206.

¹⁵⁹ До сада је снимљено преко двадесет филмова инспирисаних ликом и делом Јованке Орлеанке. Видети више на: <https://www.imdb.com/search/keyword/?keywords=joan-of-arc> (сајту приступљено 16.1.2023. у 22:07ч).

Према тумачењу Рода Мандеја, многе видео игре, посебно оне које играју улоге, *причају митске приче* (Мандеј 2007: 58), док Роже Кајоа тврди да *задовољство играња улога долази од играча који се претвара да је неко други* (Кајоа 2000: 19). Циљ тог претварања и измештања није обмана, већ оно користи свет игре како би играчи превазишли своју свакодневну личност и понашали се као хероји или зликовци, у зависности од система у који урањају (исто: 21). Писац Џозеф Кембел (Joseph Campbell) у својој књизи *Херој са хиљаду лица* (The Hero with a thousand faces) говори о томе како је *стандардни пут митолошке авантуре хероја* приказан као увеличавање формуле *представљене у ритуалима преласка*, а то су *одвајање, иницијација и повратак*, што се према његовом мишљењу може означити као нуклеус *мономита*, универзалне приче која се „провлачи” кроз све митове (Кембел 2004: 39). Како аутор истиче: „Херој се отискује из света свакодневице у подручје натприродних чуда; ту среће митске силе и извојује одлучујућу победу; херој се враћа из те тајанствене авантуре с моћи да подари нешто добро својим саплеменицима” (исто). Кембелов херој или хероина мономита јесте личност изузетних способности, а околина их доживљава на два начина – или им исказује поштовање, или су непризнати и „презрени” (исто: 44). Судбина хероја који су Винторија инспирисали да напише текст за песму *Ја сам рођена за ово* може се посматрати кроз призму митолошког симболизма, који у овом контексту има и психолошко значење. Према Кембеловој теорији мономита, кроз приче о чудима, које *наводно описују животе легендарних хероја, моћи божанства природе, духовне смрти и тотемске претке неке групе* омогућен је *симболички израз несвесним жељама, страховима и тензијама* који су, према ауторовом мишљењу у основи свесних образаца људског понашања (исто: 225). Попут „рендгенског снимка” у митологији су изложени различити скривени процеси једног човека, који може бити и *западни и источни, примитиван и цивилизован, савремен и архајски* (исто). У музици видео игре *Путовање*, митолошко се огледа у мистичним мелодијама, које се претапају једна у другу, прожете архаичним елементима попут звука харфе, или егзотичним сегментима попут звука и ефеката различитих удараљки. Звук виолончела уједно представља својеврстан *глас*, једини који је током целе игре присутан у континуитету. У одсуству било какве друге гласовне нарације, звук виолончела музиком открива причу која се гради кроз различите нивое. Овај музички глас је мистичан, али отворен за различита лична тумачења, као и симболичка читавања. Како Кебел додаје: „Читава слика је пред нашим очима. На нама је само да је ишчитамо, проучимо трајне обрасце, анализирамо варијације и тиме дођемо

до разумевања оних дубинских снага које су обликовале судбину и које ће свакако наставити да одређују приватну и јавну сферу наших живота.” (Кембел 2004: 225). Уколико на овај начин сагледамо целу песму *Ја сам рођена за ово*, која је саткана од различитих митолошких и историјских елемената, можемо је доживети као извештај „позив” на лично преиспитивање и интроспекцију након што смо завршили играње видео игре без иједне изговорене (написане) речи са другим играчима. Према речима Хенрија Џенкинса, *свако од нас конструише сопствену личну митологију* и то чини од *делова и фрагмената информација извучених из медијског тока и претворених у ресурсе* кроз које након тога осмишљава свој свакодневни живот (Џенкинс 2006: 3–4). Текст хероја и хероина из Винторијеве песме подстичу играча да освести чињеницу да „свако од нас у себи носи све” и да свако од нас може бити сопствени херој. Савремени херој, не чини иста херојска дела као пре неколико векова. Кембел процењује да савремено херојско дело „мора бити покушај да се поново унесе светлост у изгубљену Атлантиду координиране душе” (Кембел нав. дело: 330), а нумера *Ја сам рођена за ово* евоцира управо то савремено, лично херојство, као и моменат преиспитивања личне судбине и одлука. Уколико се играч више пута упусти у *Путовање*, сваки пут имаће прилику да у току игре чује другачије музичко садејство са визуелним наративом, а питање херојства ће се премештати из верзију у верзију, изнова попримајући нови облик подстакнут будућим изазовима – баш као и у стварном животу.

Нумера *Ја сам рођена за ово* има још један посебан потенцијал. Након преслушавања снимка из 2016. године Шведског радијског симфонијског оркестара (Swedish Radio Symphony Orchestra) који је заједно са солисткињом Забином Цвајекер (Sabina Zwiack), под диригентском палицом Чарсла Хејзелвуда (Charles Hazlewood) на концерту *СКОР: оркестарска музика из видео игара* (SCORE: Orchestral Game Music) у концертној дворани извео ову нумеру¹⁶⁰, наметнуло ми се једно питање – да ли би, уколико би постојала дефиниција за то, овако звучала оперска арија 21. века? Мелодија у овој песми звучи „савремено”, али опет са извесном дозом архаичности; текст поседује вишеслојно, симболично значење и остаје отворен за повезивање са другим различитим наративима; интезитет нумере је таква да постоји одређени крешендо (*crescendo*), потом врхунац, а онда и динамичко стишавање. Објективно, могуће је замислити оперу у којој

¹⁶⁰ Концерт је премијерно одржан 2015. године у дворани Бервалдхален (Berwaldhallen) у Стокхолму. Цео концерт је емитован на шведском СВТ2 радију (SVT2) 30. јануара 2016. године. Извођење нумере *Ја сам рођена за ово* са концерта у Бервалдхалену можете погледати на овом линку: https://www.youtube.com/watch?v=noDtj0MrX2o&ab_channel=krb (сајту приступљено 21.9.2022. у 17ч).

би једна протагонисткиња отпевала овакву нумеру. Оваква врста уметничког потенцијала песму *Ја сам рођена за ово* сврстава у најсветлије примере не само примењене, већ и уметничке музике 21. века. Нумера која превазилази оквире аудио-визуелног медија и има могућност да „комуницира” са различитим типовима публике (од гејмерске¹⁶¹ публике, преко публике која слуша популарну музику па све до публике која посвећено присуствује концертима уметничке музике) заслужује већу пажњу и прилику да се о њој у академском дискурсу о примењеној музици пише имајући у виду све њене различите својствене потенцијале.

3.2. Прича испричана музиком која се не заборавља

Оно што је Путовање заиста добро урадило јесте да је интерактивност учинило врхунцем — незаборавним тренутком.

Ђенова Чен, креативни директор *Путовања*¹⁶²

Када описују доживљај играња видео игре *Путовање*, играчи стављају у први план играчко искуство које је у овом случају јединствено из више разлога.¹⁶³ Читава премиса се може тумачити на неколико начина – да ова игра представља једно животно путовање, један циклус или један круг који изнова почиње и завршава се. Без иједне употребљене речи, креатори игре су створили наратив који готово сваког играча након што прође цело искуство и пређе видео игру *Путовање*, подстиче да даље промишља о доживљају који је постигао играјући ову игру. Композитор Остин Винтори говори о томе како је креаторском тиму игре стигла порука у којој је један младић описао искуство играња *Путовања* као „скидање терета са рамена”, истичући моменат великог финала када се његов лик попео на врх планине као најпосебнији и додаје да је играјући ову игру успео да опрости себи неке ствари које су биле везане за његов лични живот – он је то кроз овај процес урадио нехотице и подсвесно (Пепиат 2022). Ово је само један од примера у

¹⁶¹ Гејмер је термин који је преведен од енглеске речи *gamer* и користи се да опише особу која је страствено заинтересована за видео игре и која често проводи време играјући их.

¹⁶² Преузето из: Гордон 2022.

¹⁶³ Само неки од текстова који потврђују ову чињеницу: Matt Cundy, „So last night I had one of the most amazing gaming experiences of my life. This is what happened...”, *Gamesradar*, February 23, 2012. (<https://www.gamesradar.com/so-last-night-i-had-one-most-amazing-gaming-experiences-my-life-what-happened/> сајту приступљено 9.1.2023. у 14:37ч); Kim Lo, „Why Journey (2012) Is Still A Perfect Gaming Experience”, *That Moment In*, Oct 1, 2016 (<https://www.thatmomentin.com/journey-2012/> сајту приступљено 9.1.2023. у 14:47ч).

коме су учесници играјући *Путовање* из тог искуства „изашли” осећајући се другачије. Како Винтори истиче, то искуство, које је стварно и лично, надмашило је сва очекивања које је креаторски тим имао док је стварао игру (Пепиат 2022). Према мишљењу Доминика Лопеза, добра теорија интеракције у уметности *говори о прописаним радњама корисника*, зато што интерактивни радови *прописују да делујемо тако да утичемо на приказ*, а самим тим и да *ценимо што делујемо како је прописано* (Лопез, 2010: 39). Ипак, зар се не може сматрати да одређено дело има комплексније значење уколико сваки корисник (конзумент) тог дела има другачији доживљај? Ако према Марселу Дишану „сваки гледалац ствара слику” (Паз 1978: 85), онда у контексту видео игре *Путовање* сваки слушалац и гледалац креира засебан доживљај, јединствено искуство које се не може поновити, чак ни у случају да иста особа игру игра више пута. Уколико видео игру *Путовање* сагледамо као интерактивно дело дигиталне уметности, можемо рећи да играч (у овом случају и гледалац и слушалац) утиче на визуелна и звучна својства, али и на начин на који ће се радња игре одвијати у времену. Како Грант Тавинор (Grant Tavino), стручњак за видео игре истиче, када инпут играча „структурира наратив игре”, прича постаје „персонализована” (Тавинор 2009: 122) и ова персонализација се такође може проширити и на музику игре и на „шири звучни пејзаж” (Моуравиев, 2017, 68). Емоције такође могу имати својствену наративност, јер су „епизодични и динамични феномени који су нужно део одвијања низа акција и догађаја, мисли и осећања – у којима је уграђена и сама емоција” (Голди 2009: 13). С тим у вези, наратив који доноси музика у видео игри *Путовање* може се протумачити као „инхерентно емоционални”, пресудан елемент у доживљају игре који ће код сваког играча произвести другачију емоционалну реакцију. Специфичност музике у случају видео игре *Путовање* јесте та што она функционише као главни наратор, комуницира у „метафоричким, наративним терминима” који за сваког играча приређују непоновљиви доживљај. Сваки пут када играч пожели опет да урони у *Путовање*, музика ће бити другачија – она је први чулни елемент у видео игри који ће играчу сигнализирати да ток игре неће бити исти (као ни један претходни пут), али и да ће кроз атмосферу коју креира музика, преносећи комплексност различитих осећања, остварити доживљај који неће бити само пуко играчко искуство.

4. Четврта студија случаја: Семиотичко тумачење музике у видео игри – *Флоренс*

Чарлс Сандерс Пирс (Charles Sanders Peirce) дефинисао је семиотику као самосталну теоријску дисциплину у модерном смислу. Аутор је описао знак као „било шта” или „било који начин постојања који посредује између објекта и интерпретатора” (Сандерс Пирс 1998: 410). У том контексту, знак је „посредник између ствари и идеје”, или између „спољашњег света и света мисли” (Харт 2021: 221). Пирс је мишљења да је *сваки концепт и свака мисао изван непосредне перцепције знак* (Сандерс Пирс, нав. дело: 402). Аутор Иан Харт тумачи широко „постављање” дефиниције појма и концепта знака као „дубоко ослобађајуће” за семиотичаре у њиховом процесу истраживања (Харт, нав. дело: 221). Таква дефиниција имплицира да уколико је било шта што нам нешто представља *знак*, утолико нисмо „везани аналогјама са језичким системима или прескриптивном семантиком” (исто). Овакво тумачење знака може бити сврховито када посматрамо музику, која је углавном „невербални и апстрактни медиј” (исто). Наведено тумачење знака као „посредника” посебно је корисно када анализирамо музику у видео играма, зато што је то простор где музика може бити директно повезана са догађајима, ликовима и областима, чак и уз „одржавање одређеног нивоа апстракције од ових ствари” (исто).

Према мишљењу Биљане Митровић, примарни циљ већине игара јесте *решавање предефинисаних задатака или праћење наратива* (Митровић 2017: 9). Како ауторка истиче, без обзира на то да ли постоје *унапред одређени циљеви и задаци*, светови игара представљају, на одређени начин, *организован простор са правилима и могућношћу различитих видова комуникације међу играчима као и интеракције* (исто).¹⁶⁴ Овакав отворени виртуелни простор оставља неограничене могућности за грађење различитих имагинарних светова и конструисање многоструких прича и заплета. Ипак, неке приче испричане кроз виртуелни свет видео игара су ређе од других. С тим у вези, не постоји много видео игара у којима је главна наративна окосница емотивни љубавни однос. *Флоренс* јесте једна од оних видео игара у којима музика „води” играча кроз причу о емотивном сазревању и односима између главног лика и њене прве велике љубави. Игра

¹⁶⁴ Под интеракцијом Биљана Митровић подразумева удруживања, такмичења, размене и/или трговине виртуелним материјалним добрима. Више о томе погледати у: Митровић 2017: 9.

је објављена 2018. године као игра за мобилне телефоне,¹⁶⁵ а након две године и за друге оперативне системе и конзоле. Визуелни стил, музика и наративна структура јесу нешто што ову игру издваја од других игара. У једној од рецензија, *Флоренс* је окарактерисана као „акција без речи” упарена са сјајном музичком подлогом (Бигс 2018). Са својом нетипичном формом (потребно је око 40 минута како би играч прешао целу игру) *Флоренс* подсећа на кратки уметнички, неми филм у ком постоји „додатна димензија приповедања” која једноставно не би могла да буде реплицирана у неинтерактивном медију. Од тренутка када је објављена, игра је освојила бројне награде укључујући награду БАФТА за најбољу игру за мобилне телефоне као и ДАЈС награду за најбољу Портабилну игру године. Музику у видео игри *Флоренс* потписује композитор Кевин Пенкин (Kevin Penkin), док су за музичко супервизорство и дизајн звука били задужени Фабиан Малбељо (Fabian Malabello) и Мет Двајер (Met Dwyer).

Видео игра прати двадесетпетогодишњу Флоренс, која живи своју свакодневну рутину која се своди на то да одлази на посао, разговара са мајком и буде активна на друштвеним мрежама. Једног дана, сасвим случајно на улици је привуче звук виолончела, тачније уличног свирача Криша (Krish) који ће јој се допасти одмах. Након неколико састанака, Флоренс и Криш почињу да се забављају. Њихова веза ће постати озбиљна и Криш ће се уселити код Флоренс. Криш ће уз Флоренсину подршку уписати музичку академију. Иако ће почетак везе изгледати идилично, временом ће уследити свађе и Флоренс ће потпуно занемарити своју пасију, а то је цртање. Након годину дана од почетка забављања, уследиће велика свађа, након које ће се Криш иселити. Флоренс потом одлучује да напусти посао и да се комплетно посвети цртању, што ће довести до остварења њених снова.

Иако на нивоу приче видео игра *Флоренс* можда не звучи „посебно револуционарно”, многе рецензије јој приписују јединствен кохезиван филмски садржај (Франк 2018; Финдлинг 2018), нарочито ако имамо у виду да у игри не постоје говорни дијалози (не постоји ни наратор). Врло једноставна механика игре доноси додатну вредност овом делу – *мање је више*, као лајтмотив који се односи како на начин играња, тако и на музику која је главни наратор у овој игри. Механика играња у *Флоренс* видео игри се састоји од простих радњи – слагања бројева у парове на Флоренсином

¹⁶⁵ Игру потписује аустралијски студио за видео игре Маунтинс (Mountains), а издавач ове игре је Анапурна интерактив (Annapurna Interactive). Игра је 2020. године објављена и за Мајкрософт Виндоус (Microsoft Windows), мекОС (macOS) и Нинтендо Свич.

компјутеру; тапкање по нотама које воде Флоренс до Криша у сцени у којој се први пут сретну; склапање слагалица у сценама у којима Флоренс и Криш разговарају и тако даље. У току игре, неке акције се понављају, само у другачијем контексту и околностима (примера ради, имамо сцену у којој се попуњава полица код Флоренс у стану када се Криш досели код ње, а онда ће се накнадно иста та сцена појавити када њих двоје буду раскинули и када се он буде исељавао).

Видео игра *Флоренс* подељена је на шест поглавља која се састоје од двадесет различитих сцена. Музика у игри је присутна од првог тренутка када играч покрене игру. У првом поглављу прве сцене употребљена је мелодија коју доносе клавир и фагот. Друга сцена почиње прво веселом мелодијом на флаути док се Флоренс присећа својих раних радова и колико је волела да ствара колаже и слике. Након тога, следи сцена у којој се присећа како јој мајка није дозвољавала да се бави уметношћу и то је тренутак када се музика промени - чују се „нервозни” пицикато (*pizzicato*) гудача и електрична гитара који су присутни све време док се Флоренс присећа рада на математичким задацима док је мајка надгледа. Ова сцена донекле објашњава и врло напет однос који Флоренс има са својом мајком и потенцијалне разлоге за то. Потом играч има прилику да види убрзано како је изгледало Флоренсино одрастање – како се постепено одвајала од својих пријатеља из детињства и како се временом осетила усамљеном. У сцени одрастања чује се мелодија на клавиру, али овај пут у једном новом, помало меланхоличном и сетном расположењу. Друго поглавље почиње тако што Флоренс слуша музику на слушалицама док шета улицом и када јој се батерија на телефону истроши и музика коју је слушала утихне, она чује звук виолончела који се налази у њеној близини. Флоренс у том тренутку нешто привлачи да настави да иде у правцу извора звука. Играчу сваким додиром ноте на екрану, музика постаје све гласнија. Док траје музика, Флоренс „лебди” инспирисана мелодијом коју чује. Зауставиће се у тренутку када јој се укаже Криш који свира мелодију коју је чула на виолончелу (временом је мелодији на виолончелу додата и мелодија на клавиру која је употпуњује).



Сцена у којој Флоренс први пут чује мелодију коју свира Криш



Прва сцена у којој се појављује Криш

У једној од наредних сцена, у другом поглављу, у делу игре у којој се Флоренс на бициклу судари са Кришом, све време играч чује клавирску деоницу уз додате ударалјке и гитару, све до тренутка када се Флоренс која је пала са бицикла не прикаже цео Кришов лик и тада чујемо мелодију на виолончелу. У делу игре која приказује њихов први састанак, биће испреплетане деонице клавира и виолончела, два инструмента који симболизују Флоренс и Криша.



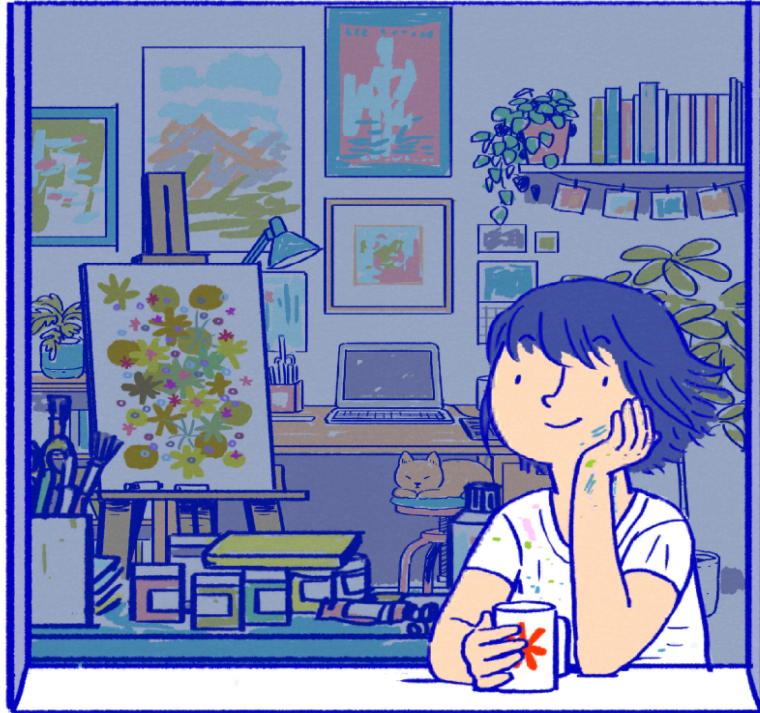
Сцене са првог састанак Флоренс и Криша

У видео игри *Флоренс* врло је јасна подела између веселих и разиграних мелодија и оних које доносе меланхоличну атмосферу, као и између оних у којима је присутан изванредан немир или емотивни сукоб. У првој сцени свађе, композитор је искористио виолончело да дочара нервозан разговор између партнера. У сцени у којој долази до помирења, прво се Флоренс кроз кратак пасаж на клавиру обрати Кришу, а потом јој он „одговори” кратком деоницом на виолончелу, да би се затим загрлили, а њихова „два музичка гласа”, клавира и виолончело спојили у једну мелодију. У делу игре која представља усељење Криша у Флоренсин стан и почетак њиховог заједничког живота, поново се чује комбинација мелодија на виолончелу и клавиру, са понеким додатим инструментом попут флауте или виолине. И у неким предстојећим сценама, које приказују њихов свакодневни живот и улазак у рутину, виолончело ће бити у првом плану. У сцени велике свађе, мелодије клавира и виолончела ће се надметати (попут правога говорног дијалога, расправе која ће кулминирати). Све време играч у позадини чује пицикато на дубоким тоновима на виолончелу. Читава сцена се завршава кратком мелодијом у најдубљем регистру на клавиру. Сцена у којој се Криш иселава, праћена је мелодијом на клавиру. У сцени у којој Флоренс симболично наставља даље са својим животом (она и Криш су приказани како ходају једно поред другог), у почетку чујемо звук виолончела, док на крају потпуно ишчезне, као и Криш са слике, и Флоренс настави сама да хода, а ми чујемо само звук електронике који помало подсећа на звук ветра.



Сцена у којој је симболично приказано како Флоренс наставља са својим животом

Знак да се Флоренс осећа боље након раскида и да наставља даље са својим животом јасно нам симболизује мелодија на клавиру у сцени *Буђење* (Wake up). Звуци клавира и виолончела, након раскида Криша и Флоренс по први пут се поново укрштају у сцени у којој Флоренс, која је дала отказ како би се посветила сликању, пакује своје ствари из канцеларије, а међу њима угледа Кришову и њену слику и има осмех на лицу. У последњој сцени у игри, на којој се види Флоренсина соба, а у њој и њен простор за рад и мачка, њен кућни љубимац, Флоренс је насмејана и гледа кроз прозор. Музика која је употребљена за завршницу игре доноси комбинацију различитих инструмената – клавира, виолине, флауте, виолончела – и сви они у хармоничној и оптимистичној мелодији завршавају игру. Тремоло на крају, попут ефекта у филму „затвара” последњи екран.



Последња сцена у којој Флоренс седи срећна на прозору своје собе

Према мишљењу Иана Харта, музика не може да прописује своја значења, осим уколико постоји у оквиру *културних и текстуалних конвенција и односа* (Харт 2021: 222). Аутор додаје да музика има могућност да *конотира* значења, *подразумевајући односе изван себе* (исто) - као примере наводи емоције попут туге коју осећамо док слушамо Бетовенову (Ludwig van Beethoven) *Месечеву сонату* (Piano Sonata No. 14, Opus 27, No. 2), или сугерисане сцене токова река Сметанине (Bedřich Smetana) *Влтаве* (Vltava). Како музика најчешће не поседује „механизам” уз помоћ ког може да „означи” или тачно одреди значења, сва „означавања” која чујемо у музици, као и многе њене конотације, зависе од спољашњих односа (исто). Као пример можемо навести оркестарски интерлудијум *Бумбаров лет* (Полёт шмеля) Николаја Римског-Корсакова (Николай Андреевич Римский-Корсаков) који нас подсећа на хаотично и брзо летење једног бумбара само зато што композицију слушамо са предзнањем како тај лет стварно изгледа у природи. Контекст у оквиру ког постоји одређена музика, суштински омогућава конвенције овог типа – музика је та која се „креће” између различитих контекста и

„ствара” однос између њих (Харт 2021: 222). Лингвиста и један од представника правца социјалне семиотике, Тео ван Лејвен (Theo van Leeuwen) процес *реконтекстуализације* који приписује музици, види као „константно присутно постојање и бескрајно преговарање” о контексту који омогућава музици да буде денотативна, унутар одређених граница (Лејвен 1998). За Лејвена музички системи (системи мелодије, хармоније, ритма, тембра итд.) поседују „независно значење”, односно „чине значењске потенцијале” који одређују шта ће „бити испричано” (Лејвен исто: 26). У видео игри *Флоренс*, неизговорен текст „прича се” кроз музику – она, заједно са сликама које видимо на екрану гради наративну нит. Како људи могу комуницирати не само гласом, већ и музичким инструментима, у овој видео игри имамо јасну примену два музичка гласа – клавира који симболизује Флоренсин глас и виолончела који се везује за Криша (Лејвен 2005: 93). Када је у питању лик Криша, и сам инструмент виолончела јесте његов заштитни знак – он представља „објекат” који према дефиницији Чарлса Сандерса Пирса јесте „ствар која постоји” унутар одређеног контекста (Сандерс Пирс 1998: 402). На њега се надовезује *интерпретант*, ефекат објекта на нечији ум или „идеја” која би типично „пала некоме на ум” у односу на тај објекат (исто). Први пут у игри звук виолончела играч чује у тренутку када Флоренс чује мелодију на улици која допире од Кришовог свирања. Прво примећен као дијегетички звук (извор са ког долази музика играч може да види у сцени када Криш свира виолончело на улици), а касније као „глас” једног од два главна актера у игри, звук виолончела доноси јаку симболику која одређује начин на који ће играч доживети дијалоге између двоје главних протагониста. С друге стране, клавир је тај који „даје глас” Флоренс и који комуницира њен текст и емоције према Кришу. Праћење извора музичких значења и праћење начина на који се та значења крећу кроз игру и утичу на игру, јесу кључни елементи за разумевање знакова и комуникацију музике у видео играма (Харт 2021: 223). С тим у вези, можда нећемо испрва повезати звук клавира као репрезент Флоренсиног гласа, али након што се у игри појави Криш, убрзо ће нам постати јасно да сваки од ова два главна актера има свој инструмент који „проговара” у њихово име.



Сцена у којој Флоренс и Криш воде дискусију, која прераста у свађу

Клавирски глас ће се такође појавити и у сцени у којој играч види палету са бојама, коју је Флоренс добила на поклон од Криша и коју временом прекривају разне друге ствари и она бива „затрпана”, као и Флоренсина жеља да се бави оним што јој причињава највећу радост, а то је цртање и уметничко стварање. Музика је та која нам јасно ставља до знања како се Флоренсине емоције по питању њене пасије потискују због осталих животних околности и алудира на главни заплет, тачније сукоб двоје партнера који ће уследити.

Имајући у виду речи Едуарда Ханслика (Eduard Hanslick) да је музика у исто време и „најнаметљивија и најобзирнија уметност” (Ханслик 1997: 134), музика у видео игри *Флоренс* јесте главни наратор, „путоказ” који играч прати како би открио нове слојеве приче. Према мишљењу Иана Харта, када почнемо да играмо видео игру и чујемо њену музику, „не слушамо случајно неке мелодије које немају смислену везу са сликама које видимо или интеракцијама које изводимо” (Харт 2021: 222). Сваки елемент видео игре има утицај на „значења која тумачимо у другим елементима”, што на крају резултира „кохезивним и семиотички богатим искуством испуњеним потенцијалом”, барем када је комуникација у питању (исто: 222–223). На примеру игре *Флоренс* видимо како се „потенцијал значења” претворио у значење у комбинацији са визуелним

елементима у игри – два главна лика, Флоренс и Криш су кроз своје музичке гласове испричали своју причу, која је у играчима пробудила емотивну реакцију и подстакла их на размишљање о жељама, сновима и љубави.

Анализи четири студије случаја у овом раду, приступила сам користећи исте истраживачке принципе, али је ипак закључак да су њима постигнути различити аналитички резултати. У видео играма које су испитане, могуће је уочити доминацију различитих принципа који се постижу применом музике у видео играма. Иако у првој студији случаја указујем на то да у одређеним видео играма постоји тесна веза између филма и овог медија кроз примарну, атмосферску функцију музике и грађење наратива, на примеру остале три студије случаја покушала сам да апострофирам потенцијал музике у видео играма, који превазилази могућности примењене музике у филму.

Анализу студија случаја започела сам са искуством играња свих видео игара којима сам се детаљно бавила у овом раду. Иако сматрам да није неопходно да истраживач буде конзумент игара које представљају његов предмет истраживања, верујем да анализа музике у видео играма значајно може бити потпунија уколико је допуњена искуственим знањем истраживачице. Управо у том практичном искуству, рађају се идеје за различите аналитичке приступе. На примеру видео игре *Ел Еј ноар* указали смо на то како музика у садејству са правом детективском радњом која се одиграва на екрану ствара садејство због ког играч стиче утисак да се док игра ову игру, налази у Лос Анђелесу четрдесетих година прошлог века. Музика је та која ствара атмосферу и прави везу са познатим – *ноар* филмовима, популарним музичким жанровима, али и знањем из популарне културе о граду који никад не спава. Када Елса пева (*Увек убијам*) ствари које волим, она то чини тако да стичемо утисак као да смо са њом у Плавој соби и да ће након што заврши своју изведбу сести поред нас да попијемо заједно пиће. Музика у овој игри јесте та која комуницира „између редова” ствари које се постепено откривају у причи у којој кроз лик Кола Фелпса и играч постаје активни учесник у откривању и решавању злочина. Ово је уједно и показатељ да је функција музике на примеру видео игре *Ел Еј ноар* превазишла могућности које је музика у *ноар* филмовима постигла и да смо у овом аудио-визуелном садејству добили један потпуно нови музички потенцијал.

Видео игра *Голф клуб: Пустош* понудила нам је један иновативан приступ када је радијски програм у питању – нешто што до тада у свету видео игара није постојало.

Радијски водитељ у апокалиптичном свету, као и његови гости који причају своје приче о личним судбинама, а потом кроз музику изражавају своја осећања готово да су део одвојене радио драме која се одвија унутар видео игре, а опет у исто време представља њен интегрални део. Видео игра *Голф клуб: Пустош* јесте хибридни медиј зато што и сама музика нуди једно „хибридно својство”, али и потенцијал. У апокалиптичном свету ове видео игре музика нуди „уточиште” и привремени заклон за актере радње који су изгубили своје домове и људе које су волели. У исто време, радијски програм који играчи слушају док воде голфера Жућу кроз различите нивое, доноси један додатни садржај који им подједнако окупира пажњу – играч с једне стране има прилику да види пустош која је остала на Земљи, а с друге стране сва своја питања и недоумице везано за причу о томе како је дошло до тога да се на девастираној Земљи игра голф открива управо кроз радијски програм који чује. Ван игре, наративни потенцијал музичког издања *Радио Носталгија са Марса* не опада, већ напротив задржава сва своја симболичка својства уз помоћ којих и без садејства с визуелним наставља да шири причу о апокалиптичном свету који постоји унутар игре *Голф клуб: Пустош*.

Музика у видео игри *Путовање* прави је пример примењене музике чија се уметничка вредност огледа у њеним значењским вишеструким потенцијалима. Од идеје, процеса компоновања, преко инструмената који носе одређена значења, до симболике коју нумера *Ја сам рођена за ово* представља – све су то елементи који у великој мери подсећају на приступ компоновању уметничке музике у различитим жанровима попут опере, симфоније или концерта. Музика у видео игри *Путовање* ме је лично можда и највише подстакла да свој истраживачки рад усмерим баш у правцу проучавања музике у видео играма, зато што емотивни и уметнички потенцијал музике у овој игри има подједнаки капацитет како у току само игре, тако и док се музика слуша као самостално дело.

На примеру видео игре *Флоренс* имали смо прилику да видимо како у једном кратком аудио-визуелном формату видео игре која се игра на мобилним телефонима уз помоћ музике код играча могу да се подстакну размишљања о емотивним односима, везама, растанцима, али и животним циљевима и сновима. Овај графичко-музички роман користи *деликатну естетику и паметне интеракције* (Вебер Ј.Е. 2018) , али и музику као важан наратив како би емоционално одржала пажњу сваког играча. Кроз сијасет кратких животних тренутака са којима свако од нас може да се повеже, видео игра *Флоренс* успева да покрије широк спектар снажно повезаних *емоционалних успона*

и падова (Вебер Ј. Е. 2018), а музика представља кључни елемент којим се постиже лична емотивна интроспекција.

Музика у анализираним студијама случаја *Еј Еј ноар* и *Путовање* настала је у контексту унапред одређеног наратива, али је њена посебност у томе што је играч тај који може да промени крајњи резултат музике, односно њене примене у одређеним сценама и деловима игре и на тај начин утиче не целокупни доживљај игара. Избор играча представља одређену врсту алеаторике која се добија у самом процесу игре, те се с тим у вези може установити да партиципатор културе не игра само игру, већ се на несвесном нивоу „игра” и са музиком у целости.

Светове игара, према мишљењу Биљане Митровић, играчи користе у различите сврхе – за бројне „друштвене и креативне праксе” у оквиру којих осим играња улога (енгл. *role-playing*), виртуелни светови ММОПГ игара¹⁶⁶ служе као „простори за одржавање скупова, односно јавних извођења: научних конференција, протеста или стварање наративних и извођачких форми” (Митровић 2017: 9). Још једна „креативна пракса” која се може додати на овај списак различитих примена светова игара јесте концертно извођење музике из видео игара, али и реализација концерата унутар овог виртуелног простора. Између осталог, нумере из неких игара које су анализирани у претходном поглављу (*Путовање* и *Еј Еј ноар*) су већ годинама део репертоара и изводе на концертима музике из видео игара. Последња два поглавља ће управо бити посвећена овим феноменима, као извесним продуктима који су „настали из самих игара”. С тим у вези, у наставку текста истраживаћу феномен концертног извођења музике у видео играма који потврђује значај који се даје примењеној музици, а који добија едукативну ноту чинећи да концерти музике из видео игара постају доступни ширем аудиторијуму.

¹⁶⁶ ММОПГ (енгл. *massively multiplayer online role-playing game*), представља масовну вишекорисничку игру играња улога на мрежи. У овим видео играма велики број играча истовремено приступа свету игре и ступа у међусобну интеракцију путем мреже. Дефиниција преузета из: Митровић 2017: 7.

V Феномен концертног извођења музике за видео игре: однос публике према новом жанру

1. Коичи Сугијама и прво концертно извођење музике из видео игара

Неретко композиције које су првобитно писане за видео игру након тога бивају објављене као самостално музичко издање. Ова врста праксе преузета је из филмске уметности, у којој музика готово од почетка њене примене у овом медију заузима једну од најважнијих улога. Ослањајући се на овај принцип, није изненађујуће што је врло брзо након прве примене звучних ефеката, а потом и музике у видео играма, музика „изашла” у концертне дворане. Према дефиницији Дарга О’Рајлија (Daragh O’Reilly), Гричен Ларсен (Gretchen Larsen) и Криштофа Кубацкија (Krzysztof Kubacki) музика уживо (live music) представља мултисензорно, имерзивно, естетско, музичко и друштвено искуство (О’Рајли 2014: 10). Аутори додају да је музика уживо „јединствен облик музичког искуства који спонтано стварају музичари и њихова публика” (исто). Оваква врста искуства се добија кроз интеракцију између музичара, публике и окружења, а „сам доживљај се не може одвојити од музике” (исто). Музичко искуство уживо је „ефемерно и променљиво у погледу квалитета”, што даље имплицира да два концерта истог уметника никада не могу бити потпуно идентична (исто).

Коичи Сугијама, чувени јапански композитор и диригент је 20. августа 1987. године у Токију по први пут у историји музике дириговао оркестром који је уживо извео музику из једне видео игре коју је он компоновао.¹⁶⁷ Концерт је носио назив *Породични класични концерт* (Family Classic Concert), а Сугијама је специјално за ту прилику припремио посебне аранжмане за музику из видео игара *Змајева потрага I* и (Dragon Quest I) и *Змајева потрага II* (Dragon Quest II). Композиције које су на том концерту биле изведене носе назив *Симфонијска свита Змајева потрага I* (Dragon Quest I Symphonic Suite) и *Симфонијска свита Змајева потрага II* (Dragon Quest II Symphonic Suite) што указује на Сугијамино ослањање на класичне музичке форме или у овом конкретном случају на облик новије свите која је била карактеристична за композиторе

¹⁶⁷ Видети више на: <https://www.classicfm.com/discover-music/periods-genres/video-game/concerts/koichi-sugiyama/> (сајту приступљено 20.12.2022. у 15:57ч).

19. и 20. века.¹⁶⁸ Концерт је имао одличан пријем код публике и након премијере, изведен је још осамнаест пута широм Јапана.¹⁶⁹ Након овог пионирског подухвата, у периоду од 1987. до 1990. Сугијама је наставио да компонује музику за видео игре, а 1991. године представио је и серију концерата музике из видео игара под називом *Оркестарска концертна извођења музике из видео игара* (Orchestral Game Concerts) коју је изводио *Токијски симфонијски оркестар* (Tokyo Symphony Orchestra). На овим концертима је поред Сугијамијевих дела изведено преко 18 композиција које су произашле из музике за видео игре, композитора Који Кондоа, Јоко Канноа (Yoko Kanno), Нобуоа Уематсуа (Nobuo Uematsu) и Кеичи Сузукија (Keiichi Suzuki). Концерти су одржавани све до 1996. године.¹⁷⁰ Музика која је извођена у оквиру пројекта *Оркестарска концертна извођења музике из видео игара* углавном првобитно није компонована за апарат симфонијског оркестра, већ су урађени посебни аранжмани за ту прилику.



Коичи Сугијама

¹⁶⁸ Примера ради, композитори попут Петра Иљича Чајковског (Пётр Ильич Чайковский) и Антоњина Дворжака (Antonín Dvořák) су компоновали симфонијске свите за оркестар.

¹⁶⁹ Видети више на: <https://www.gameconcerts.com/en/background/history/> (сајту приступљено 20.12.2022. у 16:05ч).

¹⁷⁰ Сугијамина музика је 23. јула 2021. године ушла у историју тако што је била изведена на отварању Олимпијских игара у Токију. *Увертура* (Overture) из видео игре *Змајева потрага* и друге Сугијамине композиције емитоване су пред стотинама милиона гледалаца широм света током параде нација на церемонији отварања, а последњи тактови *Увертуре* изведени су на крају параде када је Олимпијски лого био пројектован на терену на ком се дешавала свечана церемонија.

Први концерт музике из видео игара изван Јапана организовао је Томас Бекер (Thomas Böcker), концертни продуцент специјализован за оркестарске концерте овог типа. Концерт је одржан 20. августа 2003. године у концертној дворани Гевандхаус (Gewandhaus) у Лајпцигу. У тексту „Продуцирање концерата музике из видео игара” (Producing Game Music Concerts) Бекер говори о томе како је инспирацију за овакав пројекат нашао у „самој музици” (Бекер, 2021, 424). *Симфонијским концертима музике из видео игара* (Symphonic Game Music Concerts) које је продуцирао Бекер, претходила су два музичка албума, *Мерегنون* (Merregnon, 2000) и *Мерегنون 2: Симфонија света видео игре* (Merregnon 2: Video Game World Symphony, 2004) које је такође он продуцирао.



Омот албума *Мерегنون 2*

Прво музичко издање било је осмишљено тако да на њему буде објављена музика композитора широм света који су писали музику инспирисану фантазијом и причом коју је Бекер осмислио (Бекер, исто). Сви материјали – прича, музика и дизајн били су обједињени и објављени на ЦД издању албума на ком је било могуће слушати и читати о авантурама протагониста. Иако је први албум снимљен са семпловима у програму у ком је могуће постићи имитацију звука различитих инструмената, а не са музичарима

који су уживо снимали музику, албум је постигао велики успех што је резултирало тиме да се на другом издању нађу извођења снимљена уживо (Бекер 2021: 424–425). Албум *Мерегنون 2* је био посебан због тога што је за већину композитора који су учествовали у његовој реализацији ово био први пут да снимају музику инспирисану фантазијом са музичарима уживо.¹⁷¹ Рад на овом пројекту био је јако важан за иницијално повезивање читаве организационе екипе, која ће у будућности сарађивати на концертима музике из видео игара које ће продуцирати Бекер (исто: 425). Вођен идејом да први концерт музике из видео игара у Европи треба да се организује у исто време када и неки други познати догађај у индустрији видео игара, Бекер је имао намеру да *Симфонијски концерт музике из видео игара* реализује током Гејмерске конвенције и сајма у Лајпцигу (исто). Занимљиво је да је концерт на крају одржан као церемонија отварања конвенције 2003. године пред распродатом двораном и публиком од 2.000 слушалаца, чиме је, према Бекеровом мишљењу, „разбијена” дотадашња претпоставка да за такав концерт тржиште не постоји (исто). Музику је изводио Чешки национални симфонијски оркестар, а Енди Брик (Andy Brick) је дириговао овим извођењем. Концерт је био медијски јако запажен, те су о њему извештавале Немачке телевизијске станице, Би Би Си (BBC) и Њујорк Тајмс (The New York Times).

За разлику од концерата које је организовао Коичи Сугијама, а који су се фокусирали само на музику јапанских композиторки и композитора који су компоновали музику за видео игре на Нинтендо конзоли, Бекерови концерти су имали за циљ да прикажу музику композитора из целог света која је примењена у видео играма на различитим конзолама.¹⁷² На првим концертима извођена је музика издавача видео игара који су у почетку спонзорисали *Симфонијске концерте музике из видео игара*. Како је овај серијал концерата врло брзо стекао популарност, све више издавача је било спремно да финансијски подржи пројекат, те је било и мање ограничења у избору музике за концерте.¹⁷³

¹⁷¹ Гудачи и хор су снимљени у Прагу, а додатни инструменти у Њујорку. Видети више о томе у: Бекер, 2021: 425.

¹⁷² Фирма Томаса Бекера је објавила и два албума уживо извођења музике са концерата – *Токијске Симфонијске фантазије* (Symphonic Fantasies Tokyo) са Симфонијским оркестром из Токија и *Финална симфонија* у извођењу Лондонског симфонијског оркестра (London Symphony Orchestra), а снимљеног у Еби Роуд студију.

¹⁷³ Примера ради, у почетку су извођени симфонијски аранжмани 8-битних композиција, да би временом изводили и музику која је компонована и за најновије игре за Плејстејшн. У продукцију ових концерата, Бекер је укључивао и извођење музике из видео игара које нису доспеле на европско тржиште, што је била нека врста ексклузиве (као пример ту је игра *Кроно крос* [Chrono Cross]), као и премијерно извођење

2. Финална симфонија и Теорија прототипа

Популарност музике која је компонована за видео игре може се посматрати кроз теорију прототипа, с обзиром да је популаран *soundtrack* игре често резултат успешне видео игре. Лев Манович у својој књизи *Језик нових медија* истиче принцип променљивости као важну одлику нових медија (Манович 2015: 81-82). Према његовом мишљењу, *нови медији нам допуштају да створимо разне верзије исте ствари које се међусобно темељније разликују* (исто: 82). Аутор наводи да се принцип променљивости може упоредити са концептом променљивих медија који је развио уметник и кустос Џон Иполито (Jon Ippolito), иако се њихови концепти разликују у два кључна става (исто: 84). Манович сматра да је променљивост суштинска одлика свих нових медија, а не само уметничких дела, како сматра Иполито. Друга тачка у којој се неподударају јесте та да Иполито следи традицију концептуалне уметности по којој „уметник може да мења било коју димензију неког уметничког дела, па чак и његов садржај” (исто). С друге стране, Манович користи израз *променљивост* како би исказао „логику главног тока културе по коме разне верзије ствари деле исти заједнички скуп тачно одређених података” (Манович, исто). Према његовом мишљењу ти „подаци” који могу бити добро познати наратив, попут филма *Психо* (Psycho), икона (даје пример знака Кока-Коле; Coca-Cola), ликов (Мики Маус; Mickey Mouse) или познате поп звезде (Мадона; Madonna), у медијској индустрији су познати као *добро* (Манович, исто). Примера ради, сви Мадонини културни пројекти аутоматски ће бити обједињени под њеним именом. Користећи теорију прототипа, истиче Манович, могли бисмо рећи да *добро делује као прототип* и да су *различите верзије изведене из тог прототипа*:

Штавише, када је неколико верзија пуштених у комерцијалну експлоатацију засновану на истом „добру”, једна од тих верзија обично се сматра извором „података”, док се за све остале сматра да су изведене из тог извора. Обично се верзија која припада истом медију као и оригинално „добро” сматра извором. Тако, на пример, када филмски студио пусти у експлоатацију неки филм, а истовремено избаци на тржиште видео игру засновану на том филму, повезане производе, музику писану за филм, итд. филм се обично сматра „основним” производом из ког су изведени сви остали (Манович, исто: 85).

композиција из видео игара које још нису објављене, попут игре *Сталкер: Сенка Чернобиља* (Stalker: Shadow of Chernobyl). Видети више у: Бекер 2021: 425–426.

С тим у вези, видео игре чија се музика изводи на концертима можемо сматрати „извором”, али и познатим контекстом који конзументи, односно публика могу да упознају пре доласка на концерт. Музика из видео игара, издвојена из првобитног окружења у ком је примењена, наставља да „живи” у новим облику и постаје „представник” одређеног садржаја или приче (света) видео игре из које је „потекла”.

Један такав пример измештања музике из видео игара из првобитног контекста и њеног постављања у ново конзументско окружење јесте концертно извођење музике која је инспирисана игром *Финална фантазија*. Пројекат *Финална симфонија* је премијерно изведен 2013. године у граду Вуперталу (Wuppertal) у Немачкој, а проистекао је из музике из видео игара *Финална фантазија VI, VII и X* (Бекер 2021: 427). На овом концерту музике из видео игара изведене су симфонијска поема, клавирски концерт и комплетна симфонија, и то је била новина, зато што су све три композиције, иако инспирисане музиком из видео игара, биле написане у класичним формама. Симфонија је трајала четрдесет пет минута, а како Бекер истиче, структура и „музички процеси” који су у њој примењени рађени су директно по узору на класичне симфоније (исто: 428). Овакав приступ концертима и „опонашање традиционалних западних уметничких музичких жанрова” омогућило је да оркестри попут Лондонског симфонијског оркестра, Симфонијског оркестра из Сан Франциска и Мелбурнског симфонијског оркестра почну да изводе музику из видео игара (исто). Према речима Томаса Бекера, овако *посебно скројени аранжмани* за оркестарско извођење захтевају *трансформацију оригинала* како би *природно функционисао у новом окружењу* (исто). Одступање од „оригинала” може да утиче на то да нова музичка верзија не буде блиска сваком поштоваоцу видео игре из које се та музика изводи. Ипак, према Бекеровом мишљењу, овакви аранжмани „нуде најбољи резултат” и не приморавају оркестре да изводе музику која би била дословно „копирање” музике из видео игара (исто). Тиме се потврђује и чињеница да одређена музика у видео играма у свом музичком језгру садржи довољно мелодијског потенцијала из ког могу настати нове, неограничене верзије за различита музичка извођења.

Након светске премијере, *Финална симфонија* изведена је 30. маја 2013. године у Лондону у извођењу Лондонског симфонијског оркестра, што је био преседан у историји ове реномиране институције да по први пут изводи музику из видео игара. У једној од најава концерта писало је „Музика из видео игара је и званично постигла *успех*” (Шеридан 2013). Након извођења у Вуперталу и Лондону, *Финалну симфонију* је извео

Токијски симфонијски оркестар у Бунка Каикан (Bunka Kaikan) концертној дворани у Токију. На концертима у Токију публици су се обратили композитори Нобуо Уематсу и Масаша Хамазу (Masashi Hamauzu) и говорили о музици коју је публика слушала.¹⁷⁴ Извођење је постигло невероватан успех, а додатни наступи су одржани у Данској, Шведској, Финској, Холандији, Сједињеним Државама, Новом Зеланду, Кини, Аустрији и Аустралији.¹⁷⁵ Овај пројекат је и даље актуелан. Лондонски симфонијски оркестар је у присуству Нобуа Уематсуа као стручног консултанта снимео и почетком 2015. године објавио албум *Финална симфонија*. Албум је снимљен у чувеном Еби Роуд студију, а за врло кратко време нашао се у врху листи уметничке музике широм света.¹⁷⁶

Још једна одлика концерата музике која је инспирисана видео играма, а које је продуцирао Томас Бекер јесте одсуство видео пројекција током оркестарске изведбе, што јесте нешто што ове концерте издваја од многих других на којима се изводи музика из видео игара и филмова. Према Бекеровим речима, разлог за то јесте што је он од почетка желео да фокус буде на музици и музичарима (Бекер 2021: 428). На тај начин, публика (у којој има људи који су по први пут били у концертној дворани) *види како се производи звук* и у томе је *не ометају видео снимци* (исто). Његова замисао је била да људи на такве концерте дођу само због музике и да их она освоји, како би се због тог јединственог искуства могли вратити и на друге концерте уметничке музике.¹⁷⁷ Бекер је своје концерте видео као прилику да се играчима видео игара понуди искуство слушања симфонијске музике и да се потенцијално заинтересују да и у будућности посећују сличне концертне уметничке музике. С друге стране, концертима које је продуцирао Бекер је оставио простор за могућност да се публика која посећује концерте уметничке музике, кроз искуство слушања концертног извођења музике из видео игара додатно заинтересује за оригиналне фантазијске светове у којима су нумере које слушају настале, као и да када дођу у своје домове након таквих концерата, уз помоћ неколико кликова

¹⁷⁴ Масаша Хамазу је заједно са Џон Валтоном (Jonne Valtonen) и Роџером Ванамом (Roger Wanamo) компоновао музику за *Финалну фантазију 10* (Final Fantasy X), а за потребе пројекта *Финална симфонија* је аранжирао музику Нобуа Уематсуа, који је са њим заједно радио и као стручни консултант.

¹⁷⁵ „Latest impressions from Japan: with Final Symphony Tokyo”, *Games Concerts*, 5.5.2014 (<https://www.gameconcerts.com/en/neues/ansicht/article/reise-nach-japan/> сајту приступљено 1.2.2023. у 15:52ч).

¹⁷⁶ Више о томе сазнајте на овом линку: <https://www.gameconcerts.com/en/concerts/final-symphony/> (сајту приступљено 1.2.2023. у 16:09ч).

¹⁷⁷ Важно је напоменути да је и у садашњости присутна пракса у којој се музика из видео игара изводи у концертним дворанама без видео пројекција које прате музику. Доживљај на оваквим концертима доста се разликује од концерата који имају додатну видео продукцију зато више подсећају на класичне концерте уметничке музике – музика је у фокусу и сва пажња је усмерена ка извођењу.

на компјутеру, мобилном телефону или кућној конзоли од неактивног слушаоца у само неколико акција постану активни играчи.

3. Пројекат *Видео игре уживо*

Уколико пођемо од претпоставке да публика познаје одређени „универзум“ неке игре, велика је шанса да ће их заинтересовати и „светови“ који су из њега произишли. Невена Даковић у својој књизи *Студије филма: огледи о филмским текстовима сећања* (Даковић 2014) пише о стварању нових трансмедијалних светова који се могу развити од једног дела (Даковић 2014: 62). Ово *преобликовање* се према ауторкином мишљењу одвија кроз *диверзификоване* текстуално-медијске процесе у односу на заједничког именитеља (исто). У односу између ових трансмедијалних простора, позната садржина се *препакује* и добија *нове карактеристике везане за медиј у који прелази* (исто). У том контексту, уколико говоримо о томе да музика из одређених видео игара поседује наративно својство и потенцијал, она не бива само измештена из првобитног окружења (видео игре), већ добија и нови звучни идентитет (нове аранжмане за потребе концертног извођења) и простор у коме слушалац има прилику да је чује у новом издању (концертна дворана). У новом простору, она губи интерактивно својство, зато што није више у фокусу њено садејству са сликом, а играч постаје слушалац. Губитком једног својства, музика из одређених видео игара изведена у концертном извођењу добија једно друго – способност да реферира и подсећа на причу и оригинални свет у ком је први пут примењена, а из кога црпи потенцијал за осмишљавање неких нових фантазијских светова.

Пројекат *Видео игре уживо* (Video Games Live) 2002. године осмислили су композитори музике за видео игре Томи Таларико (Tommy Tallarico) и Џек Вол (Jack Wall). За разлику од концерата у продукцији Томаса Бекера у којима је акценат био искључиво на музици у новим аранжманима инспирисаним класичним музичким формама, *Видео игре уживо* представљају концертни интерактивни догађај на коме се изводи музика из најпопуларнијих видео игара свих времена. Еминентни светски оркестри и хорови, изводе посебно аранжирану, али већ добро познату музику из видео игара за симфонијски оркестар, уз емитовање видео пројекција на платну, али и многе друге светлосне и звучне ефекте. Припреме за овај пројекат су трајале преко три године и у том периоду Таларико и Вал радили су на развијању технологије која им је била

потребна да синхронизују светла, видео пројекције, ефекте и само концертно извођење. Такође је осмишљена специјална технологија за комуникацију између главног концертног организатора, диригента и свих осталих извођача. Интерактивност је један од важнијих елемената овог догађаја, те у неколико наврата Таларико или Вал позивају неког из публике како би се опробали у игрању неке игре уз пратњу симфонијског оркестра уживо. Ауторка Карен Колинс је у својој књизи описала своје искуство са овог концерта:

Сан Хозе, Калифорнија, март 2006: стојим у реду за распродат концерт, испред Марија и Самусе. Марио је низак Италијан, са блиставим очима и густим широким брковима, носи плави комбинезон и необичну црвену капу, док је његова сапутница Самуса, полу жена, полу Чозо (Chozo) и носи елегантно плаво одело и велику свемирску кацигу. Они се сликају са Линком, дечаком вилењаком Хиляниним у зеленом филцу, и ми полако улазимо у грађански аудиторијум. У мраку који прати наш улаз са калифорнијског сунца повећава се бука. То је први пут да сам видела толико људи на концерту једног оркестра; свако седиште је попуњено када је почела представа. Ово, међутим, није било уобичајено извођење: оркестар би свирао класике, али то су били класици потпуно нове врсте - нумере из „класичних” видео игара, укључујући *Понг*, *Супер Марио Брос.*, и *Хало* (Колинс 2008: 1).

Оркестри широм света све чешће имају концерте у које укључују и визуелне ефекте/видео материјале који се приказују током извођења музике. Према мишљењу Меган Стивенс (Meghan Stevens), оваква врста промене „класичног концертног формата” потребна је како би се привукао шири аудиторијум, посебно млађе генерације које би требало, како Стивенсова наводи, да наследе старију публику (Стивенс 2009: 7). Музика која је оригинално написана за видео игру, постављена у нови контекст, а потом посебно аранжирана за концертно извођење, добија нову естетску вредност и доживљава процес ремедијације. Према мишљењу Весне Микић: „Увођење музике у дискусију о ремедијацији, или још боље увођење ремедијације у интерпретацију музике, засновано је колико на претпоставци да је, за већину нас, тешко да замислимо/конструирамо/искусимо (потпуно) безвучну, те с тим и реалност ‘без музике’, толико и на нужности да се испитају начини на које музика као медиј конституише реалности” (Микић 2014: 30). Наиме, музика је та која композиције аранжирани за симфонијско извођење ставља у оквире познатог и публици објашњава и приближава интерактивни перформанс који се догађа на сцени.

Чињеница да се на светском нивоу формирају оркестри који искључиво изводе музику из видео игара указује на све већу популарност овог музичког жанра. Клер Џексон (Claire Jackson) је текст поводом оснивања Лондонског оркестра видео игара (London Video Game Orchestra) насловила „Музика из видео игара: *Soundtrack се премешта* из конзола у концертне дворане” (Video game music: The soundtracks moving from consoles to concert halls) и у поменутом тексту (Џексон 2019), Џексонова истиче да је простор за експериментисање и иновативност, када је музика из видео игара у питању, врло отворен, а као пример за то наводи премијерно извођење *8-битне симфоније* (8-Bit Symphony) која је инспирисана музиком из видео игара које су се још осамдесетих година прошлог века играле на Комодору 64 (Commodore 64).¹⁷⁸ Оно што је пре неколико деценија изгледало као немогуће – да ће музички облици који постоје неколико векова бити инспирисани музиком из видео игара – постаје део модерног уметничког музичког дискурса. Симфоније, концерти и свите, па чак и опере инспирисане музиком из видео игара тренутно се налазе на репертоарима концертних дворана широм света, а чини се да време за извођење музике инспирисане видео играма тек предстоји и да још није достигнут њихов врхунац.¹⁷⁹

4. Нова публика у концертним дворанама

Џошуа Финеберг (Joshua Fineberg) у својој књизи *Класична музика: чему труд? – слушање света савремене музике ушима композитора* (Classical Music, Why Bother? –

¹⁷⁸ У тексту Клер Џексон препричава ситуацију у којој је свом деди, човеку који водио један еминентни оркестар први пут говорила о музици из видео игара: „Мој деда, обожаваалац уметничке музике, био је годинама председник Хал симфонијског оркестра (Hull Philharmonic Orchestra). Када сам имала 15 година, свирала сам му оркестарску верзију *За Занакард* (To Zanakard) Нобуа Уматсуа из видео игре *Финална фантазија X*. ‘Ово није права музика, ово је музика из видео игре’, рекао ми је тад. Мислим да није могао ни да сања да ће 12 година касније, Хул оркестар, коме је посветио толико година, изводити музику из видео игара осамдесетих година прошлог века, у препуној дворани”. Видети више у: Џексон 2019.

¹⁷⁹ Иако концертно и симфонијско извођење музике из видео игара ужива све већу популарност, у популарној култури и даље је присутан наратив „мање вредног” уметничког дојма оваквих концерата, а самим тим и музике. У филму *Тар* (Tár) из 2022. године имамо сцену на крају филма у којој диригентница Лидија Тар (Lydia Tár) коју глуми Кејт Бланчет (Cate Blanchett) диригује оркестром на Филипинима који изводи музику из видео игре *Ловац на чудовишта* (Monster Hunter) пред костимизираним публиком. Како је Лидија Тар имала светски успешну каријеру диригентнице и годинама дириговала са Берлинским симфонијским оркестром, након скандала у који је била умешана, њен ангажман на Филипинима је позициониран као „деградирајући”, као нешто што би могло бити испод части за диригентницу тог ранга. Дириговањем концертног извођења музике из једне видео игре, приказано је да је Лидија постиђена. Такво сценаристичко и редитељско решење само потврђује чињеницу да се у садашњем контексту концертно извођење музике из видео игара и даље доживљава као нешто што је недовољно признато и нешто што се још увек позиционира јако ниско на уметничкој лествици перформанса и извођења.

Hearing the World of Contemporary Culture through a Composer's Ears) пише о томе како су у последњих неколико деценија, чак и најцењеније институције културе „погођене маркетиншким размишљањем” и да то према његовом мишљењу није ништа необично и ново.¹⁸⁰ Према мишљењу Дарга О’Рајла, Гричен Ларсен и Криштофа Кубацкија извођење музике уживо је један од најважнијих облика „конзумације музике” (О’Рајли, Ларсен и Кубацки 2014: 13). Питање које се отвара анализом концерата музике из видео игара јесте тип (или типови) публике која долази на овакве концерте. Теодор Адорно у својој књизи *Увод у социологију музике* (Introduction to the Sociology of Music) дефинише осам различитих типова слушалаца музике:

1. **музички експерт:** особа која тежи да ништа не пропусти током слушања музике и у сваком тренутку пажљиво слуша и информише се у вези са свим што има везе са делом које се изводи; према Адорновом мишљењу, у савременом контексту овај тип слушаоца се свео на круг професионалних музичара који на поменути начин могу да приступе музици.
2. **добри слушалац:** овај тип слушаоца разуме музику на њеном „основном нивоу”, попут начина на који људи разумеју језик.
3. **конзумент културе:** тип слушаоца или слушатељке који су увек добро информисани; колекционари плоча; поштују музику као културно добро; према Адорновом мишљењу, овај тип слушаоца може се окарактерисати као „проценитељ музике”.
4. **емоционални слушалац:** за овај тип слушаоца, музика је често извор ирационалности; неретко у оваквим особама слушање музике може да произведе емотивну реакцију, те често и заплачу током слушања музике.
5. **огорчени слушалац:** овај тип све време заступа мишљење да су прошла времена боља и да је квалитетнија музика била одраз тих времена.
6. **цез слушалац:** овај тип слушаоца има аверзију према класичарско-романтичарском идеалу музике.
7. **тип слушаоца за ког је музика забава:** за овај тип слушаоца музика представља само забаву и ништа више; према Адорновом мишљењу, за њега је направљена

¹⁸⁰ Као пример за то наводи и изложбу *Уметност мотора* (The Art of Motorcycle) у музеју Гугенхајм (Guggenheim Museum) коју је ова институција реализовала 1998. године заједно са БМВ компанијом (BMW) како би привукла што шири аудиторијум публике. Видети више у: Финнеберг 2006: 7.

културна индустрија; Адорно заступа мишљење да је о оваквом типу слушаоца могућ разговарати у контексту мас медија, радија, филма и телевизије.

8. **индиферентни слушалац:** Адорно овај тип слушаоца поистовећује са немусикалном или антимузыкалном особом; аутор поставља хипотезу да је овај тип слушаоца у највећем броју случајева имао строге и ауторитативне родитеље који су га приморавали да се бави музиком, упркос његовом или њеном противљењу. (Адорно 1962: 4–20)

Адорно оваквом селекцијом нуди једну заиста широку „палету” различитих типова слушаоца музике на концертима и тиме указује на различитости и „нијансе” које постоје међу таквом публиком. Имајући у виду да Адорно није доживео развој и популарност видео игара, а самим тим ни концертно извођење музике из овог медија, намеће се питање да ли би публика која долази на концерте музике из видео игара могла да се сврста у неки од наведених Адорнових типова публике? Иако би Адорнов седми тип слушаоца за ког музика представља забаву и који је према ауторовом мишљењу онај који је чврсто повезан са мас-медијима, најближе могао да се повеже са типом публике која долази на концертно извођење музике из видео игара, сматрам да постоји простор да се говори о једном модификованом и новом типу публике која због поменутих извођења посећује концертне дворане. Херберт Линденбергер (Herbert Lindenberger), у делу своје књиге *Опера у историји* (Opera in History) се такође бави различитим типовима публике, од којих посебно издвајамо *страствени* тип публике, који према ауторовом мишљењу често може да се нађе и међу публиком која слуша невокалну музику.¹⁸¹ Према Линденберговом мишљењу, овај тип публике се најчешће проналази у области филма, рок музике и спорта (Линденбергер 1998: 271). Попут играча који посвећује пуно времена и пажње истраживању и конзумирању видео игара, за страственог типа слушаоца опера представља извесну врсту *замене за религију* (исто). С тим у вези, могуће је направити извесну паралелу са Адорновим и Линденберговим типовима слушалаца и упоредити их са публиком која долази на концерте музике из видео игра. У видеу који је снимљен 2015. године поводом концерта на коме је Лондонски симфонијски оркестар извео музику из видео игре *Финална фантазија II* (Final Fantasy II), а која је посебно аранжирана за ову прилику, можемо да чујемо и видимо утиске како

¹⁸¹ Линденберг поред страственог типа слушаоца наводи још четири типа: пасивни, савесни, тип слушаоца који тражи грешке и бескомпромисни. Више о томе пронаћи у: Линденберг 1998: 270.

људи из публике, тако и музичара и музичарки који су учествовали у овом пројекту.¹⁸² На десетине саговорника, које углавном чини публика млађе популације, говорили су о свом искуству на концерту светски рангираног оркестра који је одржао концерт у Барбикен центру (Barbican Centre).¹⁸³ У том видеу, један од саговорника је музичар који наводи како концерт *Финална фантазија II* не може да се упореди ни са једним другим искуством и да није могао ни да замисли да ће на крају све тако звучати, а понајмање да ће публика реаговати са овацијама после сваке нумере. Неколико саговорника је изјавило како је први пут посетило Барбикен центар у Лондону, а неки од њих су изразили жељу да опет дођу у овај мултифункционални центар и посете неке друге концерте који неће имати везе са видео играма, зато што су са искуством које су доживели на концерту извођења музике из видео игара „срушили предрасуду” да ће им музика која се изводи у том простору бити незанимљива. Такође, треба напоменути да су неки људи из публике по први пут присуствовали концерту симфонијског оркестра. Посебно занимљив био је саговорник из публике који је открио да је почео да свира клавир због колекције клавирских композиција *Финална фантазија VIII* (Final Fantasy VIII Piano Collections) и да је временом заволео и уметничку музику, чијим се извођењем и дан данас бави. Из свих поменутих примера можемо закључити да је публика која посећује концертна извођења музике из видео игара ипак другачија од типова публике које су Адорно и Линденбергер категорисали и да се она чак разликује и од публике која долази на концерте на којима се изводи музика из других аудио-визуелних медија. Публика која долази на концерте музике из видео игара јесте различитог старосног доба, али је претежно млађа публика, од које већи део њих никада није био на концерту симфонијског оркестра нити су посетили концертне дворане у којима се одржавају извођења уметничке музике. Доласком на овакве концерте, публика доживљава једно потпуно другачије искуство, које нема прилику да упореди са неким другим искуствима – публика се едукује и људи које је чине потенцијално постају нови слушаоци уметничке музике. Упознавање са простором (концертном двораном), симфонијским оркестром и његовим звуком, као и прилика да се проживи једно концертно искуство уживо, само су неке од ставки које извођење уживо музике из видео игара може да понуди. Такође, тип

¹⁸² Цео видео *Концерти музике из видео игара – Финална симфонија II – снимци иза сцене* (Game Concerts - Final Symphony II behind the scenes footage) можете погледати на овом линку: https://www.youtube.com/watch?v=rD0p7EfMa9U&ab_channel=MerregnonStudios (линку приступљено 6.2.2023. у 14:45ч)

¹⁸³ Оркестром је дириговао интернационални диригент Екехард Штир (Eckehard Stier).

публике који долазе на концерте музике из видео игара јесте посебан по томе што га чине људи који имају претходно интерактивно искуство конзумирања игара, те су у исто време и играчи и слушаоци – они долазе са извесним предзнањем и познавањем музике коју ће чути, те заправо и нови аранжман или комплетно ново дело изведено на концерту такође могу бити посебно и другачије искуство за њих. Овај тип публике можемо назвати *публика са потенцијалом за слушање других музичких жанрова* или *публика спремна на промене и едукацију*. Верујем да је рад са оваквом публиком врло важан када говоримо о публици која долази на концерте уметничке музике и да је потенцијал развијања, едукације и проширења интересовања оваквог аудиторијума врло широк. Медиј видео игара је простор који може да створи музику која ће привући нову публику у концертни простор. Можда је баш тај тип публике онај који је потребан да концерти уметничке музике постану посећенији и атрактивнији за млађе генерације које одрастају у времену интерактивности, виртуелних светова и простора. Уколико имамо на уму да преко 50% публике која долази на концерте уметничке музике чини старија популација (изнад 65 година старости)¹⁸⁴, чињеница да одређену публику у концертној дворани већински чини млађа популација може бити заиста охрабрујућа. Неки од следећих корака би могао да буде да ансамбли у редован репертоар уврсте композиције музике из видео игара које су аранжиране или оригинално написане за оркестарско (концертно) извођење. Да музика из видео игара постане редован део годишњих репертоара симфонијских оркестара широм света, на коме ће уредништво концертних институција радити промишљено у циљу да се задржи квалитет, али у исто време и да се унапреди досадашњи приступ креирања концертних репертоара. Студија из 2002. године у оквиру које је спроведена анализа публике 15 различитих оркестара из Сједињених Америчких Држава показала је да су готово половину публике тих ансамбала чинили људи који су имали 65 или више година, а да је 17% имало 75 или више година.¹⁸⁵ Циљ ове студије је био да прикаже демографски приказ публике која долази на концерте уметничке музике, али и да понуди решења и примере уз помоћ којих би маркетиншка стратегија ових институција могла да се побољша и унапреди, у циљу привлачења нове, превасходно млађе публике на концерте оркестарских ансамбала који су учествовали у истраживању. Према речима познатог музичког критичара Ентонија Томасинија (Anthony Tommasini),

¹⁸⁴ Audience Insight LLC, *Classical Music Consumer Segmentation Study: How Americans Relate to Classical Music and Their Local Orchestras*, Miami, Knight Foundation, 2002.

¹⁸⁵ Исто.

ситуација се након две деценије од спровођења ове студије није много променила – примера ради, у сезони 2019/2020 највећи број купљених карата у Метрополитан опери био је од стране публике која је у просеку имала 65 година (Томасини 2020). Иако према Томасинијевом мишљењу структура публике која долази на концерте уметничке музике, а коју чије претежно старији људи (изнад 65 година старости) не мора нужно да буде лоша, аутор заступа мишљење да уметничка музика треба да *да све од себе да култивирше нове слушаоце* и да буде *доступна* свима који у њој желе да учествују (исто). Иако не постоји „загарантована” формула за маркетиншке стратегије симфонијских оркестара и музичких ансамбала који изводе уметничку музику широм света, иновације које доноси концертно извођење музике из видео игара можда може да направи промену када је у питању потенцијални нови аудиторијум. Како су игре аудио-визуелни медиј који може бити доступан свима, музика из видео игара може бити остварива „спона” између приступачног и познатог искуства играња видео игара и посећивања концертних дворана у којима се изводи музика из овог медија. Публика која долази на концерте музике из видео игара можда нема предзнање о уметничкој музици, али има претходно искуство слушања музике из познатих аудио-визуелних дела. С друге стране, концертно извођење музике из видео игара може се доживети и посматрати кроз појам и концепт перформанс уметности, који се често примењује на „неупоредиве уметничке праксе” из различитих контекста, који *чин реализације дела или догађај појавности дела* идентификују као *догађај-као-уметничко дело* (Шуваковић 2010: 476). Музика из аудио-визуелних дела у данашњем времену интерактивности поседује много већи потенцијал за „комуникацију” са публиком управо због већ постојећег контекста медија из ког долази. Можемо сматрати да је пре самог извођења већ начињена одређена врста „комуникације” са публиком, само ће овај пут музика доживети ремедијацију и бити им представљена у једном новом концепту – одвојена од визуелног, она „отвара нове светове” и комуницира искључиво својим језиком – оркестарским апаратом или кроз неке друге инструменталне, вокалне или инструментално-вокалне ансамбле. Можда заиста видео игра *Легенда о Зелди* и Моцартова опера (Wolfgang Amadeus Mozart) *Чаробна фрула* (Die Zauberflöte) имају више сличности него што то можемо да претпоставимо – у обе приче главна премиса се своди на храброг протагонисту који жели да спаси своју партнерку из „канџи зликовца” (Ниделман 2015). Иако настале у два различита контекста и два различита времена, ове приче се срећу у истом простору –

концертној дворани, заједничком месту сусрета отвореном за различита извођења и искуства, али и тумачења публике.

Једна од ствари која разликује концерте на којима се изводи музика из видео игара јесте и однос публике према самом догађају и извођењу – на ове концерте публика долази понекад чак и костимизирана, углавном доста лежерније обучена, што може бити примамљивија чињеница за чланове млађе популације (Аска 2017: 43). Неретко на концертима музике из видео игара и сама публика учествује и интерагује са визуелним садржајем који је понуђен, што значи и да је директно укључена у реализацију програма. То јесте нешто што итекако може да буде примамљиво млађим генерацијама које одрастају на интерактивном принципу коришћења медија. Уједно, својство интерактивности које поседују поменути концерти музике из видео игара, чине их отворенијим и доступнијим за увођење у концертни простор и упознавање неке нове публике која до сада није имала прилику или жељу да слуша симфонијску музику. Како концертне дворане у којима се изводи уметничка музика важе за простор „озбиљности” привлачан само мањини, концерти музике из видео игара руше такав вид предрасуда и нуде могућност надоградње (проширења) аудиторијума који ће потенцијално почети да слуша симфонијску музику, а потом и остале уметничке жанрове након што посете концерт музике из видео игара.

Имајући у виду да концерти музике из видео игара нуде „атрактиван” садржај који попут концерата музике из анимираних цртаних филмова или филмске музике кокетира константно са познатим референцама из популарне културе, стално присутна заинтересованост публике за пројекте овог типа у 21. веку је очекивана. Ипак, треба имати у виду да унутар публике која долази на концерте музике из видео игара постоји подела на оне који су упознати са оригиналним фантазијским светом у ком је музика први пут примењена и на оне који ће премијерно чути многе од ових композиција. Иста таква подела постоји између публике уметничке музике – постоје слушаоци који су врло детаљно упознати са биографијама композитора, историјом композиције, семиотичким различитим тумачењима уколико постоје и тако даље; с друге стране подједнако су заступљени и слушаоци који се препуштају непознатом доживљају и допуштају да их музика води кроз искуство које ће доживети на концерту.

Анализирајући музику из видео игара и различите контексте у којима је она примењена, ми *компликујемо* поделе улога које су „традиционално доминирале у музичкој мисли” када је публика у питању (Самерс 2016: 32). За разлику од музике која

је извођена искључиво у концертној сали, у случају музике из видео игара ми у исто време постајемо и извођачи и слушаоци и аналитичари музике (Самерс 2016: 32). Тим Самерс је мишљења да „музика нужно захтева људску интеракцију, иначе њена значења остају непочитана, музика незвучна, а звуци нечујни” (исто). Иако не постоји „загарантована” формула за већу популарност симфонијских оркестара и музичких ансамбала који изводе уметничку музику широм света, можда заиста треба озбиљно узети у обзир иновације које доноси концертно извођење музике из видео игара. Истраживање публике је процес који је на добром путу да се испитају неке од *централних интелектуалних загонетки у музикологији и културолошким студијама*, односно место музике у савременом друштву, и *интелектуалну и емоционалну рецепцију музичких дела* у контексту слушања музике уживо (Бурланд и Питс 2014: 33). Континуирани раст истраживачких пројеката у овој области указује на то да је добар тренутак да се ова истраживања спроводе и реализују из вишеструких, интердисциплинарних перспектива, за добробит слушалаца, извођача и истраживача у широком спектру различитих музичких поставки.

VI Концерти уживо унутар игара: виртуелни простор нових могућности¹⁸⁶

1. Друштвена акција са дистанце

Тежња нашега доба за цјеловитошћу, емпатијом и дубином свијести природно је обиљежје електричне технологије. Доба механичке индустрије које је претходило нашему, држало је да је енергично доказивање особнога гледишта природан начин изражавања. Свака култура и свако доба имају свој омиљен модел опажања и спознавања који су склони приписати сваком и свачему.

Маршал Меклуан (2008: 10-11)

У својој књизи *Разумевање медија: медији као човекови продужеци* (2008) Маршал Меклуан објашњава како је „технологија писмености” омогућила људима Западне цивилизације (*Западњаци*) својеврсну акцију без реакције, алудирајући на то да човек због напретка технологије може да обавља врло комплексне „друштвене акције” уз потпуну „удаљеност” (Меклуан 2008: 10-11). Као предност таквог односа наводи пример у коме би хирург био крајње беспомоћан уколико би се емотивно везивао за сваку операцију коју изводи (исто). Ипак, оно што види као негативну страну овог „човековог фрагментисања” јесте да је оно довело до „стајалишта немешања” (исто). Аутор истиче:

У електрично доба, када се наш средишњи живчани сустав технолошки проширио и повезао нас с читавом људском врстом и цијелу људску врсту сјединио с нама, неизбјежно судјелујемо, потпуно, у посљедицама сваког својег поступка. Више није могуће бити суздржан и дистанциран, онако како су то били писмени Западњаци (Меклуан, исто).

Овакав однос могуће је сагледати и протумачити из перспективе садашњег тренутка и односа који човек у 21. веку има према технолошком развоју и могућностима. Иако је Меклуанова књига објављена пре више од пола века, „односи” које је овај мислилац уочио одржали су се и могу се врло лако препознати у садашњем времену. И управо

¹⁸⁶ Ово поглавље ослања се на објављени рад ауторке: Katarina Mitić Minić, „Koncerti uživo unutar igara: transmedijalni prostor novih mogućnosti”, *Studije video-igara: Nova interdisciplinarna naučna oblast*, Univerzitet u Novom Sadu, Akademija Umetnosti, 2022, 287-300.

видео игру – као медиј који се развио у протеклих пола века – можемо сматрати медијем у оквиру ког се може постићи назначена „друштвена акција уз потпуну удаљеност”, и то јесте нешто о чему ће бити више речи у даљем тексту.

2. Однос индустрије видео игара и музичке индустрије

Андра Иванеску своје поглавље у *Кембрицовом зборнику о музици у видео играма* (The Cambridge Companion to Video Game Music) започиње реченицом у којој објашњава да је постало клише причати о томе колики је успех индустрија видео игара постигла у протекле две деценије (Иванеску 2021: 395). Паралелно са развојем индустрије видео-игара у поменутом периоду, у музичкој индустрији се догодило неколико важних промена, које су кроз различита тумачења често представљана и као „низ пропадања” (исто). Технолошки напредак и развој је директно допринео да се однос између различитих пројеката/догађаја и публике у музичкој индустрији константно мења, преиспитује и добија нове облике. С тим у вези, почетак пандемије корона вирусом (Ковид-19) имао је директан утицај на индустрију забаве, у овом случају на музичку индустрију и сектор организације концерата, фестивала и наступа уживо. За јако кратак временски период, овај сектор у музичкој индустрији био је принуђен да промени комплетан начин пословања. Због претходног искуства реализације концерата у различитим форматима и медијима, компаније широм света су се за кратко време прилагодиле новонасталим околностима, а потреба за „сигурним догађајем” извођаче је изместила у виртуелни, онлајн простор. Извођачи различитих музичких жанрова почели су са том праксом, „отварајући” прво врата својих домова и изводећи своју музику, да би се након неког времена, уз помоћ професионалних продукција и великих тимова, почело са организовањем догађаја са правом концертном поставком и у великим дворанама и концертним просторима за публику која је све то могла да прати широм света, путем мреже¹⁸⁷. Подаци са сајта *Текџури* (Techjury) указују на то да су се онлајн видео-прикази у музичкој индустрији повећали за чак 99% у периоду од априла 2019. до априла 2020 (Јанев 2021).

¹⁸⁷ Примера ради, почеле су да се продају улазнице за концерте путем сајтова који су категоризовани за ту врсту продаје, али и преко платформи које су се за врло кратко време специјализовале за продукцију и пренос концерата.

3. Музички наступи унутар видео игре *Фортнајт*

Фортнајт (Fortnite) је онлајн видео игра компаније Епик гејмс (Epic Games), познатог светског студија видео игара, објављена 25. јула 2017. године, као игра за компјутере и Плејстејшн 4. Ипак, свој највећи успех доживела је 2018. године, када је постала бесплатна за играње и доступна на мобилним уређајима. Специфичност ове игре јесте да постоје три мода играња: *Краљевска битка* (Battle Royale), *Креативно* (Creative) и *Спаси свет* (Save the World). Међу играчима најзаступљенији су први и други мод (Краљевска битка и Креативно), а томе сигурно доприноси чињеница да се они могу користити бесплатно. У *Фортнајту* свака партија се састоји од 100 играча који искачу из „летећег аутобуса” са циљем да што пре пронађу оружје и елиминишу остале играче.¹⁸⁸ Према подацима са сајта *Плејер каунтер* (Player Counter), заснованим на информацијама које је објавила компанија Епик, тренутно постоји преко 2,9 милиона активних онлајн корисника ове игре.¹⁸⁹ Број активних играча се повећава током одређених „догађаја” унутар игре и о томе ће бити више речи у даљем тексту.

Први уживо музички догађај унутар игре *Фортнајт* реализован је 2. фебруара 2019. године када су играчи имали прилику да присуствују ди-џеј сету светски познатог продуцента Марשמелоуа (Marshmellow).¹⁹⁰ Његов наступ у виртуелном свету игре *Фортнајт* привукао је пажњу како играча (забележен је невероватан број од 10,8 милиона играча)¹⁹¹, тако и новинара широм света.¹⁹² Овај наступ је реализован тако што су сви активни играчи тог дана у 14 часова по источно америчком времену били „премештени” испред виртуелне бине на којој се наступ догодио. Реални приказ бинске поставке, са великим холограмима две плесачице под маскама (које су заштитни знак

¹⁸⁸ Циљ игре није само пуцање, већ и кретање по мапи где играчи имају могућност да „слете” на било који део мапе. Када слете, њихов тим заузима и грађење база што играчима омогућава да се лакше снађу или сакрију од осталих играча. Грађење у *Фортнајту* дели се на четири елемента. Први елемент је зид који омогућава играчима да се заграде од непријатеља. Други елемент је равна подлога која служи као платформа за прелазак неких висина. Трећи елемент је рампа/степенице и оне служе како би се попели до одређене локације. Четврти елемент је кров и он служи, као што му само име и каже, за изградњу крова, али тај елемент се ипак и најмање користи у грађењу (преузето са сајта: <https://en.wikipedia.org/wiki/Fortnite> сајту приступљено: 13.9.2021. у 13:15ч).

¹⁸⁹ <https://playercounter.com/fortnite/>

¹⁹⁰ Први музички догађаји унутар неке видео-игре реализовани су у игри *Други живот* (Second Life) 2006. године. Више о томе прочитати у на овом линку:

<https://www.theguardian.com/secondfest/story/0,,2100552,00.html> (сајту приступљено 22.12.2021. у 16ч)

¹⁹¹ Више о томе погледати на овом линку: <https://www.gamesradar.com/how-many-people-play-fortnite/> (сајту приступљено 5.9.2022. у 13:12ч).

¹⁹² О овом догађају нису писали само медији који су посвећени технологији, музичкој индустрији и новим медијима, већ и информативни медији широм света попут Би Би Си Њуза, Гардијана и Форбса (Forbes), што само указује на посебност овог пројекта.

овог извођача), као и ди-џеј пулт за којим се налазио Маршмелоу, допринели су самој реалистичној илузији изведбе. Маршмелоу је током наступа комуницирао са публиком и обраћао им се са одређеним поздравима и упутствима за акцију, попут позива да њихови аватари аплаудирају заједно са холограмским фигурама плесачица. Избор песама у оквиру сета, који је трајао 10 минута, био је такође важан елемент који је утицао на укупни доживљај догађаја. У одређеном тренутку, током извођења песме Летети (*Fly*) на виртуелној бини била је „промењена” гравитација те су сви играчи „одскочили ка небу”, па чак и „лебдели” у неком тренутку. Компанија је одлучила да током трајања овог музичког сета онемогући играчима да нападају једни друге, како би сви могли да „обезбеде” своја места у публици и да без ометања испрате догађај. Концерт је одржан на локацији *Пријатни Парк* (Pleasant Park) унутар игре, а сам догађај је кроз различите *тизере* (енг. teaser) рекламиран пре самог наступа, чак се и појављивао на официјелном распореду Маршмелоуових концерата и турнеја, да би на крају био оглашаван и путем постера унутар саме игре.¹⁹³ Након овог наступа, Маршмелоу је објавио проширену музичку плејлисту (playlist; DJ set) на Епл музичком сервису, што само указује да је публика за саму изведбу унутар игре показала велико интересовање и ван контекста у ком је изведена.¹⁹⁴ Неки новински наслови су овај догађај назвали највећим догађајем унутар *Фортнајт* игре до тада, а према подацима сајта *Еурогејмер* (Eurogamer) наступ је пратило преко 10 милиона људи.¹⁹⁵

Годину дана након наступа Маршмелоуа, компанија Епик је одлучила да реализује наступ репера Тревиса Скота (Travis Scott) унутар исте платформе. Његов музички догађај је привукао још већу пажњу од његовог претходника Маршмелоуа, у великој мери због тренутка у ком је реализован – пандемија је завладала широм света и људи су били приморани да остану у својим кућама, што је резултирало правом „експлозијом” догађаја у онлајн простору. Још амбициозније, Епик се овај пут потрудио још више да учини виртуелни наступ динамичнијим и узбудљивијим. Играчи су данима пре самог догађаја унутар игре могли да „виде” како се гради бина на плажи *Лепљиви песак* (Sweaty Sands). Велика разлика у односу на први наступ јесте да је Епик овај пут

¹⁹³ У будућности ауторка планира да се више бави односом маркетинга унутар игара и комуникације са играчима у контексту промоције одређених догађаја.

¹⁹⁴ Проширену музичку плејлисту са концерта Маршмелоуа унутар видео игре *Фортнајт* можете послушати на овом линку: <https://music.apple.com/us/album/marshmello-fortnite-extended-set-dj-mix/1451396035> (сајту приступљено 8.9.2022. у 17:12ч).

¹⁹⁵ Више о томе погледати на овом линку: <https://www.eurogamer.net/10m-players-attended-fortnites-marshmello-concert> (сајту приступљено 8.9.2022. у 16:12ч).

организовао турнеју уместо концерта. Док су сви претходни *Фортнајт* догађаји били „једнократни”, Скотов наступ је одржан пет пута, што само указује да је компанија увидела да ће овим гестом добити још већи домет код публике, што се показало и као добар потез – овај догађај је пратило преко 12, 3 милиона играча (Чепмен и Стоктон 2024). Актуелне друштвене промене одразиле су се директно на физички простор који је извођач делио заједно са публиком и утицале на „грађење” простора у новом медију у оквиру ког је одржан наступ Тревиса Скота.

4. *Рифт* турнеја – виртуелни свет као крајња концертна дестинација?

Након наступа Тревиса Скота, уследио је све већи и чешћи број музичких догађаја унутар игре *Фортнајт*. Током 2020. године одржан је и први музички фестивал унутар игре (Царвис 2021), а та пракса наставила се и током следеће године. Занимљиво је да је унутар игре у 2021. години покренута *Рифт* турнеја (Rift Tour), серија концерата која обухвата пет догађаја којима људи могу да приступе кад год желе у периоду док је „турнеја” активна.¹⁹⁶ Последњи догађај који није само подразумевао наступ, већ директну ангажованост њеног аватара унутар игре јесте учешће певачице Ариане Гранде (Ariana Grande) унутар посебног догађаја, реализованог током октобра и новембра 2021. године, а који је био инспирисан прославом празника Ноћ вештица (Halloween). За разлику од њених претходника, овај пут није постојала једна виртуелна позорница. Аватари играча су пролазили кроз одређене нивое и препреке, да би их на крају чекала Ариана Гранде, чији наступ отпочиње њеним „слетањем” на виртуелну бину. Наступ није био статичан и подразумевао је да играчи прате њеног аватара у различитим амбијентима (летење међу облацима док се она љуља на великој небеској љуљашци, потом ходање по степеницама које подсећању на графичке визуале бесконачних степеница чувеног холандског графичара Мориса Корнелиса Ешера (Maurits Cornelis Escher). Овај наступ има доста сличности са плесном сценом из филма *Играч број 1* (Ready Player One) Стивена Спилберга (Steven Spielberg), из 2018. године, у којој аватар протагонисте Вејда (Wade, Tye Sheridan) пружа руку аватару Саманте Евелин Кук (Samantha Evelyn Cook; Olivia Cooke), након чега заједно скачу у простор у ком лебде и

¹⁹⁶ Више о томе прочитајте на овом линку: <https://www.deseret.com/2021/8/2/22605657/fortnite-rift-tour-how-to-watch-ariana-grande> (линку приступљено 3.4.2021. у 17ч).

почињу да играју. Њихово „лебдење”, летење и слободно кретање у простору невероватно подсећа на поменути део наступа Ариане Гранде. Упоредјујући ове две „сцене” могуће је уочити потенцијални трансфер идеје између ова два медија. Постоји велика могућност да је баш ова сцена могла да послужи као инспирација креаторима наступа Ариане Гранде у игри *Фортнајт*, с обзиром на то да је управо она једна од оних које се посебно истичу у поменутом филму зато што доноси једну нову димензију односа између два главна лика, Вејда и Оливије. Мишко Шуваковић, теоретичар уметности, дефинише виртуалну реалност или сајберпростор (енгл. *cyberspace*) као различите облике повезивања техничких система (компјутера, телевизије, киборга или робота) с људским бићем (Шуваковић 2005: 661), а управо је искуство играча током наступа Ариане Гранде један од примера виртуелне стварности које уз помоћ технолошких алата постиже врло сугестиван доживљај и реакцију.

У књизи *Видео игре као култура* (Video Games as Culture) Данијел Мјуријел и Гери Крофорд представили су истраживање у ком су испитаници, конзументи видео-игара, били замољени да дефинишу видео игре. Приликом одговора, у вези са играњем видео игара, већина испитаника је наводила да је прва асоцијација за њих интерактивност, забава, уживање, симулација, или „директна асоцијација” на било коју врсту игре која је „технолошки посредована” (Мјуријел и Крофорд: 2018, 84). Ипак, оно што их је посебно изненадило, како аутори наводе, јесте то да су испитаници у највећем броју случајева дефинисали видео игре као *искуство* (исто). Попут старијих колега, Кејти Сален (Katie Salen) и Ерика Зимермана (Eric Zimmerman), који су тврдили да је искуство кључни појам у дефиницији видео игара (Сален и Зимерман 2003: 87), и Мјуријел и Крофорд директно изједначавају видео игре са овим појмом, „под претпоставком” да играње видео-игре значи да играчи поседују одређено искуство (Мјуријел и Крофорд, нав. дело: 84). Управо на важност искуства указује и теоретичар видео игара, Ијан Богост (Ian Bogost), сугеришући да „репрезентације стварности” које видео игре укључују, „иако нису идентичне ономе што бисмо могли сматрати стварним искуством, су ипак способне да симулирају стварне или замишљене физичке и културне процесе” (Богост 2007: 35). Он додаје да би интерактивност видео игара, „могла да се лоцира на сам врх скале живописности искуства” (исто: 34–35). Искуство чини видео игру погодним медијем за константна експериментисања, промене, медијска укрштања и преплитања. У случају игре *Фортнајт*, играчи су остварили једно искуство, а то је „симулиран” доживљај концерта и перформативни комплекс који је управо због

интерактивног искуства са конзументима добио једну нову димензију рецепције музичко сценског извођења. Како је концерт из 2019. године унутар игре *Фортнајт* потврда да је музичка индустрија почела да се окреће дигиталним просторима, који су временом „препознати као стално-растући простори потенцијалне публике”, почетак пандемије је само убрзао и појачао „међусобно преплитање” две индустрије. Поред тога што су се догађаји дешавали у виртуелном простору, главна разлика у односу на стварне наступе јесте та што су извођачи имали сигурну, масовну публику приликом извођења – то су били сви играчи који су се у том тренутку „нашли” у видео игри. Другачији приступ самој публици на примеру игре *Фортнајт* јесте нешто што отвара нови простор за истраживања и анализе. Може се на пример пратити раст популарности помињаних извођача, као и развој њихове публике, с обзиром на то да постоји велика могућност да се интересовање играча који су присуствовали виртуелном концерту усмери и на њихов целокупан рад и дискографију. У тексту *Већи од Ем-Ти-Вија: Како видео-игре помажу напретку музичке индустрије?* (Bigger than MTV: how video games are helping the music industry thrive), аутор Мат Омблер (Mat Ombler) цитира свог колегу Стива Шнура (Steve Schnur), који говори о томе како видео игре нису само помогле музичкој индустрији да преживи, већ су јој помогле „да оствари напредак на потпуно новим нивоима” (према Омблер 2022). У случају музичких догађаја унутар игре *Фортнајт*, присутан је другачији, модеран и иновативан однос пре свега према играчима, који потенцијално у будућности могу да постану и публика музичара чије су наступе „искусили” у виртуелном свету. Како су у питању наступи који симулирају „живе” наступе, можемо их протумачити кроз призму термина *извођења уживо*, који Влатко Илић доживљава *као увијек транзицијски, контекстуално осетљив, променљив појам* који је првенствено усмерен на *критичко деловање, при чему је неопходно пажљиво утемељити интердисциплинарни теоријску платформу која ће то и омогућити* (Илић 2010: 647). Аутор додаје да циљ конструисања ове платформе не би био „уједињавање примера” или њихова класификација, већ „успостављање апарата за мишљења и деловање” живог извођења уживо као појма који ће омогућити мноштво „специфично-контекстуално-критичких” анализа (исто).

Харолд Инис (Harold Innis) истиче да је однос између медија и друштвених промена готово нераскидив и он даје врло „суптилан приказ” о томе у својим радовима (Клајн, Дајер-Витфорд и Појтер 2003: 31). Оно што се посебно истиче у његовом схватању односа између медија и друштвених промена јесте инсистирање на начину на

који фактори раде заједно како би произвели сложене ефекте (Клајн, Дајер-Витфорд и Појтер 2003: 31). Посебно важна три Инисова концепта јесу *пристрасност* комуникационих технологија, њихова улога у успону и паду „империја” и њихов однос према „знању”.¹⁹⁷ У контексту овог рада посебно истичемо однос „пристрасности”. Према његовом мишљењу, медији утичу на целокупну нашу перцепцију времена и простора (исто). Играчи игре *Фортнајту* су током наступа музичара унутар игре заиста имали утисак да су део догађаја уживо и интераговали су са извођачима. У тренутку када се наступи одржавају, сви играчи постају део публике и они аутоматски суделују у догађају који се одвија. Ствара се врло блиска веза између аватара играча и аватара извођача и та пристрасност која постоји унутар виртуелног света у коме је готово све дозвољено доприноси томе да утисак буде појачан, а осећај доживљаја што реалнији. Џозеф Туров (Joseph Turow), у књизи *Медији данас: Увод у масовне комуникације*, помиње како дигитална конвергенција поставља питања где почиње и где се завршава нека медијска индустрија (Туров 2013 295). Границе између филма, видео игара и других медија индустрије забаве се константно проширују док се „укрштају са различитим медијима на мноштво начина” (Ндалианис 2004: 72). Ангела Ндалианис (Angela Ndalianis) увиђа *необарокну природу* нових медија, која се по њеном мишљењу не огледа само у њиховој отвореној форми већ и у *активном и рефлексивном ангажовању гледалаца и играча у критичком разумевању процеса производње значења* (Ндалианис, исто). На примеру музичких догађаја унутар видео игре *Фортнајт* можемо потврдити да границе једног медија дефинитивно не ограничавају границе другог, и да је „укрштање” ова два медија довело до симулације у виртуелном простору која је кориснику (гледаоцу и слушаоцу) донела једно потпуно другачије искуство.

На основу већ постојећих истраживања и постављених теоријских основа, Џонатан Коен (Jonathan Cohen) је *артикулисао концептуализацију идентификације са медијским ликовима* (Коен 2001: 251). Он наводи да је идентификација процес који укључује перцепцију према лику, усваја циљеве лика и састоји се од *све већег губитка самосвести и његове привремене замене појачаним емоционалним и когнитивним везама са ликом* (исто). Принцип идентификације је у случају концерта унутар игара јако важан и доприноси јачем и „вернијем” доживљају. На моменат, играчи заборављају да се налазе унутар игре, а аватар извођача их позива на акцију и интерагује са њима током

¹⁹⁷ Више о теорији Харолда Иниса погледати у: Клајн, Дајер-Витфорд и Појтер 2003: 31.

наступа, попут концерта или извођења уживо са публиком у реалном (материјалном) простору. Кроз пример концерата унутар виде игре *Фортнајт*, може се закључити да су виртуелни светови у видео играма донели револуцију у области концертне извођачке делатности. Креирале су се нове могућности за учешће у концертима и стварање различитих музичких доживљаја који превазилазе границе физичког простора. Музика као универзалан језик у виртуелном простору добија прилику да постане глобално доступна, те тиме остварује свој пуни потенцијал када је концертна активност у питању. Концертна продукција је обogaћена могућношћу за експериментисањем са новим форматима и концептима. Иновативни приступ отвара врата креативности и иновација у музичкој индустрији, креирајући неконвенционална места и начине за извођење концерата који привлаче публику различитих интересовања из читавог света, којој се пружа јединствена прилика за интеракцију у виртуелном простору у истом тренутку заједно са милионима других људи. Поред тога, кроз овакав вид реализације концерата, омогућена је креативност у концептуализацији и визуализацији музичких дела – виртуелни светови видео игра пружају могућност музичарима да унапред креирају визуелна искуства која су савршено синхронизована уз њихову музику, а која не би била остварива у физичком простору. Оваква интеграција музике и визуелних елемената може донети нове димензије интерпретације и доживљаја музичких дела.

VII Закључна разматрања

Теоријско и естетско позиционирање музике у видео играма у интердисциплинарном и интермедиијалном контексту започето је анализом статуса визуелне дигиталне културе у савременом друштву. Покретање питања опште естетске евалуације у визуелној дигиталној култури преноси се на све њене продукте, међу којима видео игре заузимају истакнуто место. Ревизијом статуса комерцијализованих облика културе у контексту естетског позиционирања унутар уметничког савременог дискурса, отвара се простор за критичко разматрање њиховог утицаја на уметничку праксу и перцепцију видео игара, односно њиховог конститутивног елемента – музике. Теоријска пракса у којој се у новим медијима попут видео игара истичу и додатно анализирају концепти попут симулације и интерактивности који доприносе новим облицима уметности јесте нешто што представља могућност кохезије различитих медијских жанрова који би могли да обогате њихово разумевање и примену. Имајући у виду да је предмет истраживања видео игара изнова модификован (простор нових креаторских могућности и уметничких пракси) закључак је да су нове теорије у контексту овог медија неопходне. Свакако, теоријски приступ анализе видео игара зависи од самог предмета истраживања и није нужно следити један истраживачки модалитет. Кроз истраживачки рад на овој дисертацији показало се да је истраживачки приступ модулаторан и отворен за различита тумачења истог предмета анализе, као што се и свет сваке видео игре за сваког играча може доживети другачије.

Након седамнаест година од када је први пут уведен појам лудомузикологије и петнаест година од објављивања прве велике студије посвећене овој дисциплини, област теоријских разматрања музике у видео играма тренутно се налази у живом и интензивном развоју и све више привлачи пажњу истраживача из различитих дисциплина као што су музикологија, студије медија, семиотика и психологија. Студије музике у видео играма кроз отворен, активан дијалог, би требале да се надовезују на већ постојеће дисциплине, и да преузимајући њихове теоријске и методолошке алате, додатно усаврше нове и тиме настоје да учврсте свој основни идентитет. Интердисциплинарни приступ истраживања у оквиру теоријских разматрања музике у видео играма готово да је неминован, с обзиром на то да комплексна уметничка пракса проистиче из овакве врсте музике, те је важно да се омогући истраживање различитих аспеката у контексту јединственог уметничког искуства. Примена и преплитање различитих дисциплина у циљу анализе

музике у видео играма условљено је и природом медија, али у исто време омогућава висок степен нових истраживачких промишљања и идеја. Такође, увиђа се и промена у приступу аналитичара, зато што се сваки пут приликом анализе музике у видео играма поставља питање о суштини предмета анализе, а потом и о начину на који ће се тој анализи приступити. Уколико тумачимо видео игре као сложене, вишеслојне текстове, музику која је примењена у њима можемо тумачити као предмет који креира више различитих медијских слојева који изискују широк дијапазон истраживачког приступа како би се до краја расветлила њихова функција, уметнички потенцијал и утицај у контексту нових облика уметничког изражавања који су проистекли из производа дигиталне културе.

Како је музичко дело могуће перципирати као *биће сензације и ништа друго* (Делез и Гатари 1994: 164), односно да оно постоји само по себи (Делез и Гатари исто), онда се оно може тумачити и као *самоодржив, слободно стојећи конструисани склоп* (Филиповић 2014: 147). Музика у видео играма је прошла дуги пут од њене прве примене у овом медију до статуса који често уважава данас, а то јесте да је она постала уметничко дело само по себи, које само своју иницијалну појаву остварује у медију видео игара, док њени потенцијали након тога могу бити готово неограничени. Како је такође постепено, али на крају оправдано, и примењена музика на филму стекла уметнички статус и добила посебну теоријску дисциплину која се бави њеном функцијом и карактеристикама, верујем да и музика у видео играма заслужује ништа мање вреднован статус у теоријском дискурсу. *Непрозрачна естетика* у музици у видео играма која у први план поставља димензију појављивања, форме и сензације (Дарли 2001: 6) јесте полазиште које је потребно примењивати, јер на примеру студија случаја међу којима су неке од игара достигле велику глобалну популарност код партиципатора културе, потврђено је да овакав приступ не подстиче интелектуално мировање, већ напротив, подстиче конзумента на промишљање о делу које је активно конзумирао. Ослањајући се на тумачење Роцера Скрутона, који је становишта да је при *естетском слушању музике* битно раздвојити звук од узрока који ствара звук и *фокусирати се на сам догађај звука* (Скрутон 1997) и да оправдање за постојање естетске вредности постоји у самом естетском искуству (исто: 370)¹⁹⁸ могуће је закључити да музика у одређеним видео

¹⁹⁸ Овде Роцер Скрутон под естетским искуством подразумева нешто што проистиче из музике као интенионалног објекта коме слушалац приступа због њега самог, а не из неких „посебних, самој музици спољних интереса” (Илић 2009: 636).

играма поседује естетску вредност. Она у исто време може представљати и неодвојиви и одвојиви део целине, што даље имплицира да музика у одређеним видео играма поседује потенцијал да се одвоји од узрока и да постане самостално дело које нас потом може везати за ново естетско искуство. Такође, потребно је узети у обзир и способност одређене музике у видео играма да пренесе емоције и креира атмосферу од које зависи комплетан доживљај неке игре, што се могло видети на примерима видео игара које су аналитички обрађене у овом истраживању, а у којима је у музици која је примењена уочен висок степен имерзивног потенцијала на партиципатора културе. Иако је забележен пораст истраживања, публикација и научних конференција из области лудомузикологије, чини се да део академске заједнице и даље не препознаје уметнички потенцијал, емоционалну и имерзивну важност музике примењене у видео играма. Уколико су видео игре заслужиле уметнички статус у дискурсу савремених теоретичара медија, поставља се питање зашто то не би могла и музика примењена у њима, јер се видео игре као медиј „стварају и граде”, а управо музика доноси три најпогоднија елемента њиховог креирања – наративни, психолошки и атмосферски. Примена музике у видео играма утиче на „мењање света”, од тренутка након што играч притисне *play* дугме па све док се на екрану не појави одјавна шпица игре. То се догађа зато што интерактивност можда и није суштинско својство у трансформацији светова, већ је у питању ментално стање играча које може да подразумева различите промене попут замене неких објеката и ликова у том свету до мењања нечије тачке гледишта (Гродал 2003: 143). Један свет може да понуди више прича, исто тако и једна мелодија може да комуницира другачије наративе. Музика у видео играма има својство да изгради сопствени имагинарни свет, из кога накнадно могу бити креирани и други фантазијски простори. Кроз студије случаја, потврђено је да у одређеним видео играма постоји изграђени свет музике, који заједно у симбиози са технолошким и визуелним решењима креира кохерентно и комплементарно дело које може бити посматрано кроз теорију нових медија и визуелне дигиталне културе, а који потом, измештен из света видео игре, наставља даље да егзистира и гради нове светове.

Према речима Ентонија Стора (Anthony Storr), и даље се поставља питање зашто је музика слушаоцу потребна као *начин изражавања емоција, или зашто се разумевање динамичких звучних образаца мора покретати и одвијати тако дубоко* (превод преузет из Поповић Млађеновић 2009: 64; Стор 1975: 9–16), али такође Стор је мишљења да је музика за многе од нас *једно од највећих или највиших, врховних животних искустава*

(превод преузет из Поповић Млађеновић 2009: 64; Стор 1975: 9–16). Музика је била ту и пре филма и видео игара – она је медиј који људско ухо познаје вековима и представља један од најстаријих начина изражавања емоција и искустава. Управо зато што не познаје језичке или културне баријере и што подстиче емотивну стимулацију и личне интроспекције, музика у видео играма има фундаментални статус – већина видео игара у садашњем контексту свој пун наративни и емоционални потенцијал постиже управо правом и одговарајућом применом музике.

Иако у дефинисању и тумачењу теоријског дискурса видео игара појмови интерактивност и нелинеарност заузимају посебно место, у теоријским разматрањима музике у видео играма принцип *урањања* у контексту примењене музике у видео играма креира простор за нове истраживачке погледе које смо кроз анализу студија случаја у овом истраживању покушали да проширимо. На примеру игре *Ел Еј ноар*, принцип когнитивног урањања креиран је са првим тактовима које играч чује када покрене видео игру – реалан свет и простор који су опипљиви постављају се у други план, а виртуелни свет Лос Анђелеса четрдесетих година прошлог века постаје нова реалност. Играчу није довољно да на екрану само посматра естетику познатог светског града који је креиран за потребе ове игре, он жели и да га чује. Иако у међусценама у клубу Плава соба играч не утиче директно на радњу која се одвија на екрану, због дијегетичке примене музике у овим ситуацијама, а у функцији драматичног и наративног ефекта, играч и даље остаје чврсто у улози Кола Фелпса и не постаје само пуки посматрач или слушалац. Дубље разумевање односа између Елсе Ликтмен и Кола Фелпса постиже се кроз индиректну поруку коју она упућује њему кроз стихове „Не одлази. Не огрешуј се о мене. Не остављај ме да певам”. Креатори видео игре искористили су управо ову нумеру да дефинишу емотивни однос између главног женског и мушког актера у видео игри, али и да антиципирају извештај завршетак њиховог односа. Међусцена у Плавој соби није „пресекла” наратив игре – она га је због музичке сцене унутар ње још више емотивно продубила и направила већу повезаност играча са ликом Кола Фелпса, али и са светом *Еј Еј ноара*.

Иако већи део музике примењене у видео игри *Путовање* према речима Остина Винторија може бити протумачен као један велики концерт за виолончело, што додатно сугерише и да композитор повезује ову музику са стваралачком праксом у уметничкој музици, њен уметнички потенцијал потврђују и неки други чиниоци. Комбинацијом комплексних система и знакова који се постижу применом различитих инструмената и

мелодија у различитим регистрима, као и коришћењем музичких мелодијских сигнализатора као јединог начина комуникације унутар игре са осталим играчима, кључно се утиче на перцепцију видео игре *Путовање* као правог примера савременог уметничког аудио-визуелног дела. Поред тога, симболика херојства која је представљена у нумери *Ја сам рођена за ово* као једно велико судбинско финале (које остварује сваки играч ове игре), презентована је кроз психолошку и емотивну градацију која је постигнута музиком у завршетку последњег нивоа игре *Апотеоза* (Apotheosis). Сам назив последњег поглавља (*Апотеоза*) указује симболички на уздизање или прослављање нечега до божанске или савршне природе, а музика у видео игри *Путовање* постиже осећај трансценденције код слушаоца. Музика у видео игри *Путовање* не представља конститутивни елемент, већ основни елемент овог медијског дела уз помоћ ког је креиран нови виртуелни свет и његов имерзивни потенцијал.

Критеријуми за постизање имерзије у видео играма које су поставиле ауторке Пенелопа Свитстер и Пета Вајет (Свистер и Вајет 2005:10) попут оних који подразумевају чињенице да би играчи требали мање да буду свесни свог окружења и да имају измењен осећај времена док конзумирају игру, указују на то шта треба да се деси, али и не и како да се та имерзивност постигне. Кроз анализу студија случаја у овом истраживању, закључак јесте да се успешна имерзија у одређеним видео играма остварује кроз садејство свих елемената овог медија, од којих музика може имати и пресудну улогу у постизању највишег степена имерзивног искуства. Музичко *урањање* се постиже креирањем атмосфере која одговара наративу игре, као и кроз динамичке елементе музике уз помоћ којих играчи засигурно *урањају* у виртуелни свет игре и ново окружење, стварајући непоновљиво искуство. Поред тога, имерзивно искуство у видео игри могуће је појачати музичком писменошћу играча у видео игри, које кроз интертекстуалне референце на аудио-визуелне идиоме из других медија помаже играчима да препознају одређене стилове компоновања, како би били у стању да још укљученије учествују у игрању унутар нових виртуелних светова.

На примеру видео игре *Голф клуб: Пустош* потврђена је једна од полазних хипотеза да због иновативности медијског концепта и примене музике у оквиру њега, и сама музика може бити перципирана као независно дело које потом кроз њену презентацију кроз видео спотове и дигиталну музичку дистрибуцију креира неке нове, додатне наративне приче. У видео игри *Голф клуб: Пустош* изузетност медија остварена је кроз реализацију оригинално осмишљеног радијског програма *Радио Носталгија са*

Марса – креиран је музичко-концептуални пројекат који у исто време представља интегрални део игре, али и засебни медијски ентитет. Нумере које се чују са радија у току трајања видео игре, могуће је протумачити као додатни елемент наратива, онај који додатно објашњава и надограђује читаву причу, али и онај који креира имерзивно искуство. С друге стране, радијски програм *Радио Носталгија са Марса* сам по себи поседује сопствени наративни капацитет који наставља да креира и гради апокалиптични свет у ком год контексту био емитован. Наративни и атмосферски потенцијал музике унутар радијског програма видео игре *Голф клуб: Пустош* превазилази оквире само једне игре и то потврђује чињеница да је и у новој видео игри *Младунче* (2024), коју је такође креирао Демагог студио, исто заступљен програм радио станице *Радио Носталгија са Марса*, са гласом познатог водитеља (Шејн Бери), али са комплетно новом музиком која нас уводи у неке нове приче. Музички програм у случају видео игре *Голф клуб: Пустош* представља оригинални пример примене музике у овом медију, који због инвентивног музичког и програмског концепта креира један супер-медиј који може бити пример једног новог медијског жанра који ће у будућности тек бити развијан и који ће додатно утицати на још већи досег примене музике у видео играма.

У случају видео игре *Флоренс*, кроз различите боје инструмената (клавир и виолончело) и мелодија интерпретираних на њима, представљен је однос између двоје главних протагониста. Кроз музику нису дочаране само њихове емоције, већ је кроз њену примену и различите боје инструмената играчу представљен реалан драмски заплет – прича из свакодневног живота о одрастању и сазревању једне младе особе. Без текстуалне нарације, једна наизглед симплификована видео игра у погледу играчевих потеза, уз помоћ примене музике постаје мало уметничко аудио-визуелно дело које доноси причу у којој многи од нас могу да се препознају.

На примеру анализираних студија случаја у овом раду, потврђена је почетна хипотеза да унутар теоријских разматрања музике у видео играма постоји простор који је могуће додатно истражити у различитим аналитичким смеровима као и тумачити функцију примењене музике у одређеним видео играма са специфичним карактеристикама које су иновативне у односу на друге медије и за које сматрам да треба разрадити даље у смислу њене примене у овом медију.

Пораст броја концерата музике из видео игара у протеклих петнаест година допринео је томе да симфонијски оркестри широм света у своје репертоаре почињу све

чешће да уврставају музику из видео игара. Неретко се много масовнија публика, у поређењу са концертном праксом извођења уметничке музике, иако на први поглед делује хомогенизовано, може потенцијално проширити и постати публика и за концерте других музичких жанрова. Поред наведених Адорнових седам типова публике, на концертима музике из видео игара могуће је установити још један нови тип публике који је директно настао због утицаја поменутих концерата. *Публика са потенцијалом за слушање других музичких жанрова* примарно ће посетити концертне дворане због извођења музике из њихових омиљених видео игара, али уколико се овакве музичка дела све чешће буду заступала у редовним репертоарима симфонијских оркестара широм света овај тип публике може исказати интересовање и према другим концертима уметничке музике, што се могло видети на примеру публике која је дошла на концерт музике из видео игара у Барбикен центру у Лондону. Иако је концепт концертног извођења примењене музике преузет из филмске уметности, разлика у односу на публику која посећује концерте музике из видео игара јесте у њеној масовности, генерацијској разноликости, али и природи медија због ког су заволели музику коју су дошли уживо да чују. У времену интерактивности још једна предност публике која долази на ове концерте јесте у томе што је отворена за различите концертне продукције, које у том погледу могу бити примењене и у неким другим музичким извођењима уметничке музике, са циљем да на познатом садржајном нивоу лудолошкој публици представи нов музички доживљај. Не заборавимо да је публика која долази на концерте музике из видео игара изузетно пасионирана, отворена ка заједници и освајању нових садржаја. Могућност постојања овакве публике можда је управо оно што је потребно да би се ревитализовала област концертних догађаја, истовремено отварајући пут ка томе да одређена музика из видео игара добије уметнички статус.

Док са једне стране имамо отварање могућности за формирање новог слушачког типа музике, с друге стране унутар света видео игра остварује се могућност за нове облике концертне извођачке делатности. За сада, виртуелни простор видео игара јесте место где је могуће реализовати концерте популарне музике и овакав музички садржај понудити публици широм света, а осим тога услови за концертну продукцију која није спутавана стварним физичким ограничењима и осмишљавање нових и иновативних концепата за реализацију концерата већ постојећој публици могу понудити и музичке концерте других жанровских карактеристика. Премда за сада доминирају искључиво популарни музички жанрови, мишљења сам да у виртуелном простору видео

игара постоји место за различите корелације, сарадње и на крају врло еkleктичне реализације које се могу понудити партиципаторима културе. Извођачи уметничке музике и симфонијски оркестри широм света, као и професионалци који су ангажовани у менаџерској и продукцијској струци у овој области, баш на „територији” видео игара у блиској будућности могу реализовати своје прве музичке догађаје. Заједница коју окупљају појединачне видео игре може бити врло плодно тло за пласирање уметнички осмишљених пројеката који у исто време могу бити тумачени и као забава и уживање, али и својеврсни уметнички перформанс или догађај.

Ако је активно учешће потрошача у медијима и унутар њих неопходно за постојање конвергенције (Ценкинс 2006: 3), закључује се да је једна од највећих промена коју је постигла музика у видео играма укључивање конзумента у крајњи музички резултат који се постиже у овом медију. Попут извођења уметничке музике уживо пред публиком које се практикује вековима и које је сваки пут непоновљиво и неидентично искуство, и музика у видео играма, иако је унапред написана, у току видео игре добија прилику за своју нову верзију, односно још много нових верзија, зато што је и резултат на екрану приликом сваког играња видео игре другачији (довољно је да сваки пут конзумент у игри савлада неки додатни изазов и велика је вероватноћа и да ће мелодија због новог потеза, бар мало варирати). Циклус једног музичког дела које је примењено у видео игри је жив и модулаторан – након што буде искомпонована, музика која након што уђе у свет видео игара може да „изађе” из њега и добија нове облике попут оних у концертним просторима где ће бити изведена уживо пред публиком или у оквиру самосталних дискографских издања, па чак и у ди џеј сетовима.

Музика у видео играма је у својој историји променила доста фаза од једноставног сигнализатора одређених ефеката или потеза играча у видео игри, преко грађења атмосфере до комплексног грађења различитих значења која превасходно утичу на емоције играча. Иако су ове функције попут сигнализирања и стварања атмосфере задржане до данас у дијапазону који музика из видео игара може да понуди, чини се да је њена функција у креирању емоција код партиципатора културе нешто где се увиђа највећи помак у протеклих петнаест година. Имерзивни и наративни потенцијал музике из видео игара додатно долази до изражаја кроз њен излазак из првобитног контекста и високу повезаност са публиком која је потом у стању да подстакнута музичким језиком замисли нове имагинарне светове.

Прилози

Прилог бр. 1

The text spoken by the narrator at the beginning of the video game *LA Noire*

A city on the verge of greatness

A new type of city, based not on the man but on the automobile.

The car - the symbol of freedom and vitality.

Where every man can own his own home, and have room to breathe and not be overlooked by his neighbors.

A city where a man's home is his castle.

A quarter acre of the dream made possible by victory.

The city of opportunists.

The city of dreams where Hollywood will shape the thoughts and desires of the entire planet.

A city of pioneers.

The city of dreamers.

A city of undercurrents, where not everything is as it seems.

A twentieth century city that will become a model for the world.

A city that has no boundaries. That will stretch as far as the eye can see.

Текст који изговара наратор на почетку видео игре *Ел Еј ноар*

Град на ивици величанствености.

Нови тип града, не по мери човека, већ аутомобила.

Аутомобил - симбол слободе и виталности.

Где свако може да поседује свој дом, да има простора да дише, а да га комшије не виде.

Град у коме је човеков дом његов замак.

Четврт хектара сна омогућено победом.

Град опортуниста.

Град снова у коме ће Холивуд обликовати мисли и жеље целе планете.

Град пионира.

Град сањара.

Град подземних токова, где није све како изгледа.

Град двадесетог века који ће постати узор свету.

Град без граница... који ће се протезати докле год поглед сеже.

Прилог бр. 2

(I Always Kill) The Things I Love

And now my heart's a blazing ruin
You say that you were... only foolin'
Don't walk away
Don't do me wrong
Don't leave me singin'
This torched song
When I'm burnin'
I'm burnin' up for you

Превод:

(Увек убијем) ствари које волим

А моје срце је сада пламтећа руина
Кажеш да си се... само зезао
Не одлази
Не огрешуј се о мене
Не остављај ме да певам
Ову песму
Због које горим
Изгарам за тобом

Прилог бр. 3

Take my hand (Ана Ћурџин)

Take my hand, don't let go

I know we won't, we won't get lost on our way home

Take my hand, don't let go, this SIGNS are fake and the maps are false,
but we must go on.

Превод:

Узми ме за руку (Ана Ћурџин)

Узми ме за руку и не пуштај,

Знам да се нећемо, нећемо изгубити на нашем путу кући

Узми ме за руку и не пуштај, ови ЗНАЦИ су лажни, а карте погрешне,
али ми морамо да идемо даље.

Прилог бр. 4

I was born for this

To each his day is given
'Tis time that I fare from you
Lost is my homecoming
On this road
Goes no one
On this road
Autumn sunset
I was born for this
Do not pity me
I was born for this

Ја сам рођена за ово

Ја сам рођена за ово
Свакога свој очекује дан
Време је да одем од тебе
Пораз је мој повратак кући
Овим путем не иде нико
На овом путу је јесењи залазак,
Ја сам рођена за ово,
немој ме сажалевати,
ја сам рођена за ово

Прилог бр. 5

Along this road

Along this road
Goes no one,
This autumn eve

Превод:

Овим путем

Овим путем
не иде нико
ове јесење вечери

Речник мање познатих термина

Адитивна синтеза: Адитивна синтеза представља комбиновање тонова, обично хармонија различитих амплитуда. Адитивна (адиција - сабирање) синтеза је, историјски гледано, први тип коришћења синтезе звука. Више о томе погледати у: Novković 2013: 15.

Асемблер (асемблерски језик) је програмски машински језик, специфичне процесорске архитектуре.

Генератор шума: Генератор шума је уређај или софтвер који производи различите облике звукова, укључујући бели шум, ружичасти шум и браунов шум. Ови звукови се користе за маскирање спољних шума, ублажавање стеснутости и олакшавање сна. Бели шум, на пример, се састоји од свих фреквенција у једнаким интензитетима и може помоћи при концентрацији или опуштању.

Иксбокс (Xbox): Иксбокс је играчка конзола коју је развила и произвела Мајкрософт и пуштена је у продају 2001. године. Он је убрзо стекао популарност због јачих хардверских спецификација и ексклузивних игара.

Кетрици: ROM кетриц, који се у контексту обично помиње само као кетриц, јесте заменљиви део дизајниран да се повеже са потрошачким електронским уређајем као што је кућни рачунар, конзола за видео игре или, у мањој мери, електронски музички инструменти.

Компресовање звука: Динамичка компресија аудио сигнала је врста обраде аудио сигнала која смањује (сабија, компримује) гласне делове сигнала, или појачава тише, и тиме компресује (смањује) динамички опсег аудио сигнала. Компресија се често користи при снимању и обради звука, радијским или телевизијским преносима, озвучавању јавних наступа и у неким појачалима за музичке инструменте. Електронски уређаји за обраду динамике аудио сигнала и софтвери који примењују компресију динамичког опсега називају се компресори. Почетком 2000-тих, компресори су се појавили у виду софтверских плагинова који раде у дигиталним аудио радним станицама. За снимање и наступе уживо, параметри компресора могу да утичу на начин на који компресор мења звук. Компресија и лимитовање су идентични процеси, али са различитим односом компресије. Лимитер је компресор са великим односом компресије, и углавном, брзим временом реакције.

Конзолне игре: Конзола за видео игре је електронски уређај који емитује видео сигнал или слику за приказ видео игре која се може играти помоћу контролера за игру. То могу бити кућне конзоле, које су генерално постављене на сталну локацију повезане са телевизором или другим уређајима за приказ. Оне могу бити контролисане помоћу посебног контролера за игру. Ручне конзоле, које укључују сопствену јединицу за приказ и функције контролера уграђене у јединицу могу да се играју било где. Хибридне конзоле комбинују елементе кућних и ручних конзола.

Нинтендо 64 (Nintendo 64): Нинтендо 64 је играчка конзола коју је развио и произвео Нинтендо и пуштена је у продају 1996. године. Ова конзола је постала популарна због иновативних игара, укључујући "Super Mario 64" и "The Legend of Zelda: Ocarina of Time", и њеног увода у 3D графику.

Плејстејшн (PlayStation): Плејстејшн је играчка конзола коју је развила и произвела Сони Компјутер Ентертејмент и први пут је пуштена у продају 1994. године. Ова конзола је значајна због своје 32-битне архитектуре, која је револуционизовала свет видео игара.

Плејстејшн 2 (PlayStation 2): Плејстејшн 2 је друга генерација играчке конзоле коју је развила и произвела Сони Компјутер Ентертејмент. Пуштена је у продају 2000. године и постала је најпопуларнија конзола свог времена, имајући богату колекцију игара и унапређене техничке карактеристике у односу на претходни модел.

Плејстејшн 3 (Sony PlayStation 3): Плејстејшн 3 је трећа генерација играчке конзоле развијене од стране Сони Компјутер Ентертејмент. Пуштена је у продају 2006. године и представљала је напредак у технологији графике и процесорског капацитета у односу на претходни модел.

Програмски језик Це (C): Це је процедурални програмски језик, настао 1972. године. Аутор језика је Денис Мекалистер Ричи (Dennis MacAlistair Ritchie), а настао је у истраживачком центру Лабораторије Нокиа бел (Nokia Bell Labs) у Њу Џерзију за потребе оперативног система UNIX.

Редбук (Redbook): Редбук је стандард који описује аудио-CD формат. Он укључује стандардне спецификације за аудио записе на CD-у, укључујући капацитет дискова, брзину читања и аудио формат.

Sega Saturn (Sega Saturn): Sega Saturn је играчка конзола коју је развила и произвела Sega и пуштена у продају 1994. године. Била је једна од првих 32-битних конзола и имала је изврсне техничке спецификације за своје време. Мада је била технички надмашена, није достигла исту популарност као друге конзоле у то време, као што је био Плејстејшн.

Sega Genesis (The Sega Genesis): конзола објављена је две године пре Супер Нинтенда, 1988. године. Компанија Sega је доста својих аркадних игара „пренела” на нову конзолу. Када је у питању звук, Sega Genesis је имала доста напредних звучних могућности, зато што је садржала два одвојена чипа: један чип је садржао три канала квадратног таласа (three square wave channels), а други чип је садржао 8-битни канал за узорке и шест канала за ФМ синтезу канала.

Синтетички звук: Звук се у рачунару производи уз помоћ уређаја који називамо звучна картица. Звучна картица производи две врсте звука: МИДИ аудио – то је вештачки, синтетички звук који рачунар генерише уз помоћ дела звучне картице који се назива синтесајзер; дигитални аудио – то је звук много ближи реалном звуку који се добија дигитализацијом аналогних звучних сигнала, тзв. процесом семпловања (узорковања)

Супер Нинтендо ентертејмент систем (Super Nintendo Entertainment System) је била Нинтендова друга кућна конзола после Нинтендо ентертејмент система (НЕС) која је објављена 1990. године. Супер Нинтендо је увео напредну графику и звучне способности које су компензовале релативно слаби процесор у поређењу са осталим конзолама тог времена. Поред тога, подршка система за бројне чипове за побољшање (који су били упаковани као део одређеног кертриџа за игру) помогла му је да остане конкурентан на тржишту.

ФМ синтеза: Синтеза фреквенцијски модулисаног сигнала или ФМ синтеза је облик синтезе звука при чему се учесталост таласа мења модулацијом његове фреквенције са модулатором. Фреквенција осцилатора се мења „у складу са амплитудама модулационог сигнала”. Дефиниција преузета са сајта:

https://wikisrsr.top/wiki/Frequency_modulation_synthesis (сајту приступљено 6.10.2022. у 16:17ч.

Списак видео игара, филмова и серија наведених у истраживању

Видео игре

- *Гранд тефт ауто 2* (Grand Theft Auto 2, 1999)
- *Гранд тефт ауто 5* (Grand Theft Auto 5, 2013)
- *Генсо суикоден* (Genso Suikoden, 1995)
- *Гитарски херој* (Guitar Hero, 2005)
- *Голф клуб: Пустош* (Golf Club: Wasteland, 2018)
- *Гранд тефт ауто* (Grand Teaf Auto, 1997)
- *Донки конг* (Donkey Kong, 1981)
- *Други живот* (Second Life, 2006)
- *Звездана Лисица* (Star Fox, 1993)
- *Змајев ратник* (Dragon Warrior, 1986)
- *Змајева јазбина* (Dragon's Lair, 1983)
- *Змајева потрага* (Dragon Quest, 1986)
- *Кроно крос* (Chrono Cross, 1999)
- *Лара Крофт: Тум рејдер* (Lara Croft: Tomb Raider, 2001)
- *Л.А.Ноар* (L.A.Noire, 2011)
- *Легенда о Зелди* (The Legend of Zelda, 1986)
- *Лига Легенди* (League of Legends, 2009)
- *Ловац на шпијуне* (Spy Hunter, 1983)
- *Лунар лендер* (Lunar Lander, 1979)
- *Моњумент вели* (Monument Valley, 2014)
- *Њена прича* (Her Story, 2015)
- *Ган фајт* (Gun Fight, 1975)
- *Оками* (Ōkami, 2006)
- *Спејс инвејдерс* (Space Invaders, 1978)
- *Пекмен* (Pac-Man, 1980)
- *Плес, Плесна револуција* (Dance, Dance Revolution, 1998)
- *Понг* (Pong, 1972)
- *Потера за змајем I* (Dragon Quest I, 1986)
- *Потера за змајем II* (Dragon Quest II, 1987)
- *Притијено зло* (Resident Evil, 2002)

- *Принцип Талоса* (The Talos Principle, 2014)
- *Дум* (Doom, 1993)
- *Доба митологије* (Age of Mythology, 2002)
- *Путовање* (The Journey, 2012)
- *Раџи: древна епика* (Raji: An Ancient Epic, 2020)
- *Рели Икс* (Rally-X, 1980)
- *Кастлванија* (Castlevania, 1986)
- *Компјутерски свемир* (Computer Space, 1971)
- *Седми гост* (7th Guest, 1992)
- *Спасење од црвене смрти* (Red Dead Redemption, 2010)
- *Сталкер: Сенка Чернобиља* (Stalker: Shadow of Chernobyl, 2007)
- *Суикоден* (Suikoden, 1995)
- *Супер Марио брос* (Super Mario Bros, 1985)
- *Танак лед* (Thin Ice, 1983)
- *Ударац* (Punch-Out!!, 1984)
- *Финална Фантазија II* (Final Fantasy II, 1988)
- *Флоренс* (Florence, 2018)
- *Фортнајт* (Fortnite, 2017)
- *Хало* (Halo, 2001)
- *Марбл Маднес* (Marble Madness, 1984)

Филмови и серије

- *Бип: Документована историја звука у видео-играма* (Beep: A Documentary History of Game Sound, 2016)
- *Господар прстенова* (Lord of the Rings, 2001)
- *Двострука одмана* (Double Indemnity, 1944)
- *Дружина* (Company, 1970)
- *Дубоки сан* (The Big Sleep, 1946)
- *Ево долазе таласи* (Here Come the Waves, 1944)
- *Жена на ивици нервног слома* (Women on the Verge of a Nervous Breakdown, 1988)
- *Звездани ратови* (Star Wars, 1977)
- *Играч број 1* (Ready Player One, 2018)
- *Имати и немати* (To Have and Have Not, 1944)
- *Истребљивач* (Blade Runner, 1982)
- *Кинеска четврт* (Chinatown, 1974)
- *Концерти музике из видео-игара – Финална симфонија II - снимци иза сцене* (Game Concerts - Final Symphony II behind the scenes footage, 2016)
- *Копање по кутијама* (Diggin' in the Carts, 2014)
- *Малтешки соко* (The Maltese Falcon, 1941)
- *Мрачни пролаз* (Dark Passage, 1947)
- *Пиштољ за изнајмљивање* (This Gun for Hire, 1942)
- *Поверљиво из Ел Еја* (L.A. Confidential, 1997)
- *Посибила* (Possibila, 2014)
- *Почетак* (Inception, 2010)
- *Психо* (Psycho, 1960)
- *Пут којим се ређе иде: Стварање путовања* (The Road Less Travelled - The Making of Journey) – кратки филм (2012)
- *Сталкер* (Stalker, 1979)
- *Таксиста* (Taxi Driver, 1976)
- *У потрази за Недођијом* (Finding Neverland, 2004)
- *Црно огледало* (Black Mirror, 2011)

Литература

- Aarseth, Espen (2003) „Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis”, *Game Approaches/Spilveje*, Papers from spilforskning.dk Conference, August, 28–29.
- Aarseth, Espen (1999) „Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art” in: *Cyberspace Textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Marie-Laure Ryan (Ed.), Bloomington: Indiana UP.
- Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.
- Adorno, Theodor W. (1962) *Introduction to the Sociology of Music*, New York: The Seabury Press.
- Adorno, Theodor and Eisler, Hanns (1947) *Composing for the Films*, London: The Atholone Press.
- Altman, Rick (1996) „The Silence of the Silents”, *The Musical Quarterly*, Vol. 80, No. 4, Winter, 648–718.
- Alpers, Svetlana, Apter, Emily, Armstrong, Carol, Buck-Morss, Susan and others (1996) „Visual Culture Questionnaire”, *October* no. 77, New York, Summer, 25–70.
- Anable, Aubrey (2018) *Playing with feelings: Video games and affect*, Minneapolis & London: University of Minnesota Press.
- Arrasvuori, Juha (2006) „Playing and Making Music: Exploring the Similarities between Video Games and Music Making Software” (Ph.D. diss.), University of Tampere.
- Asano, John (2017) „12 Haiku That Reflect on Zen Buddhism”, *Culture Trip*, 9 March: <https://theculturetrip.com/asia/japan/articles/12-haiku-that-reflect-on-zen-buddhism/> сајту приступљено 13.1.2023. у 13:24ч.
- Aska, Alyssa (2017) *Introduction to the study of Video Game Music*, Milton Keynes UK: Lightning Source UK Ltd.
- Banas, Graham (2020) „Soundtrack of the Decade: #1 - Journey Represents the Crowning Achievement in Game Music”, *Pushsquare*, 31st Jan: https://www.pushsquare.com/news/2020/01/soundtrack_of_the_decade_1_-_journey_represents_the_crowning_achievement_in_game_music сајту приступљено 2.2.2023. у 17ч.

- Baronijan, Vartkes (2007) *Muzika kao primenjena umetnost*, Beograd: Radio-Televizija Srbije, Centar za istraživanja javnog mnjenja, programa i auditorijuma.
- Bart, Rolan (2019) *Izlazak iz bioskopa*, Beograd: Fakultet za medije i komunikacije
- Bartle, Richard (2010) „From MUDs to MMORPGs: The History of Virtual Worlds” in Klastrup, Lisbeth, Allen, Matthew (Eds.), *International Handbook of Internet Research* by Jeremy Hunsinger, London and New York: Springer, pp. 23–40.
- Baudrillard, Jean (1972) *Requiem for the media*:
<https://divinecuration.github.io/assets/pdf/ baudrillard-requiem.pdf> сајт
приступљено 13.9.2022. у 12.14ч.
- Baudrillard, Jean (1981) *For a critique of the political economy of the sign*, Charles Levin (Trans. and Introduction), Candor, NY: Telos Press Ltd.
- Béla, Balázs (2010) *Early Film Theory - Visible Man and The Spirit of Film*, Erica Carter (Ed.), Rodney Livingstone (trans.), New York: Berghahn Books in association with Screen.
- Berube, Michael Ed. (2005) *The Aesthetics of Cultural Studies*, Malden: Blackwell Publishing.
- Bessell, David (2002), „What’s that Funny Noise? An Examination of The Role of Music in *Cool Borders 2*, *Alien Trilogy* and *Medieval 2*” in: *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, G. King and T. Krzywinska (Eds.), London: Wallflower Press.
- Bethany, Klein (2009) *As Heard on TV: Popular Music in Advertising*, Farnham: Ashgate Publishing.
- Biggs, Tim (2018) „Florence review: wordless love story is brief and breathtaking”, *The Sydney Morning Herald*, March 14 [https://www.smh.com.au/technology/florence-review-wordless-love-story-is-brief-and-breathtaking-20180314-p4z4b8.html](https://www.smh.com.au/technology/florence-review-wordless-love-story-is-brief-and-breathhtaking-20180314-p4z4b8.html) сајт
приступљено 23.1.2023. у 16:28ч.
- Böcker, Thomas, Fritsch, Melanie and Summers, Tim (2021) „Producing Game Music Concerts” in: *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Melanie Fritsch and Tim Summers (Eds.), Cambridge: Cambridge University Press.
- Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games - The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: The MIT Press.
- Böhme, Gernot (1995) *Atmosphäre - Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt: Suhrkamp.

- Bolter, Jay David and Grusin, Richard A. (2000) *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge: MIT Press.
- Bordwell, David (1989) „A Case for Cognitivism”, *Cinema and Cognitive Psychology*, *Iris* No. 9, Spring, Dudley Andrew (Ed.), 11–39.
- Bordwell, David (1989) „Historical poetics of cinema” in: *The Cinematic text Methods and Approaches*, (Georgia State Literary Studies, Vol 3), R. Barton Palmer (Ed.), New York: Ams Pr Inc.
- Bordwell, David (2018) *On the History of Film Style*, Madison, Wisconsin: Irvington Way Press.
- Boxer, Steve (2011) „*LA Noire* - review”, *Guardian*, Mon 16 May: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/may/16/la-noire-game-review> сајту приступљено 12.1.2024. у 12:10ч.
- Brown, Alan S. and others (2002) *Classical Music Consumer Segmentation Study: How Americans Relate to Classical Music and Their Local Orchestras*, Miami: Knight Foundation.
- Brown, Royal S (1994) *Overtones and Undertones: Reading Film Music*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Brownrigg, Mark (2003) *Film Music and Film Genre* (doctoral thesis), Stirling: University of Stirling.
- Bruno, Giordano (1991) *On the Composition Of Images Signs & Ideas*, New York: Willis, Locker & Owens.
- Bulatović, Ljiljana Ur. (2019) *Digitalni prostori – izazovi i očekivanja / Digital spaces – challenges and expectations*, Beograd: Fakultet za medije i komunikacije.
- Burland, Karen, Pitts, Stephanie Eds. (2014) *Coughing and Clapping: Investigating Audience Experience*, Farnham: Ashgate Publishing Limited.
- Butler, David (2013) „In a lonely tone: Music in film noir” in: *Companion to Film Noir*, Andrew Spicer and Helen Hanson (Eds), Somerset: John Wiley & Sons.
- Caillois, Roger (2001) *Man, Play and Games*, Meyer Barash (Trans.), Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Chapman, Tom, Stockton, Tarran (2023) „What is the Fortnite Chapter 5 player count & is it still popular in 2024?”, *GGRECON*: <https://www.ggrecon.com/guides/fortnite-player-count-how-many-people-play/> сајту приступљено 11.10.2023. у 15ч.

- Chion, Michel (1999) *The voice in cinema*, Claudia Gorbman (trans.), New York: Columbia University Press.
- Christopher, Nicholas (1997) *Somewhere in the Night - Film Noir and the American City*, New York, The Free Press:
https://drive.google.com/file/d/1i_cjsxsUc9CBZvYYuN2pizJs1cSUhxTg/view?usp=s
haring sajtу pristupљeno 21.3.2024. у 22:10ч.
- Cohen, Jonathan (2001) „Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters”, *Mass Communication & Society*, 4 (3), 245–264.
- Collins, Karen (2008) „Grand Theft Audio? Popular Music and Intellectual Property in Video Games”, *Music and the Moving Image*, Vol. 1, No. 1 (Spring), University of Illinois Press, 35-48.
- Colins, Karen (2008), *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge: The MIT Press.
- Collins, Karen (2008) *From Pac-man to Pop music interactive audio in Games and new media*, Hampshire: Aashgate Publishing limited.
- Collins, Karen (2013) *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge: The MIT Press.
- Collins, Karen, Kapralos Bill and Tessler, Holly Eds. (2014) *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, New York: Oxford University Press.
- Cook, Nicholas (1998) *Analysing Musical Multimedia*, Oxford: Oxford University Press.
- Cook, James (2021) „Game Music and History” in: *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Melanie Fritsch and Tim Summers (Eds.), Cambridge: Cambridge University Press.
- Cook, Nicholas and Anthony Pople Eds. (2004), *The Cambridge history of twentieth-century music*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Copland, Aaron (2002) *What to Listen for in Music*, New York: Signet Classics.
- Crnobrnja, Stanko (2014) *Novi mediji i društvene mreže: Pojmovnik*, Beograd: Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije.
- Cundy, Matt (2012) „So last night I had one of the most amazing gaming experiences of my life. This is what happened...”, *Gamesradar*, February 23:

<https://www.gamesradar.com/so-last-night-i-had-one-most-amazing-gaming-experiences-my-life-what-happened/> сајту приступљено 9.1.2023. у 14:37ч.

- Ćirić, Marija (2012) „Naracija i filmska muzika – dijegetička i nedijegetička muzika u filmu”, *Kultura*, br. 134, str. 129-140.
- Daković, Nevena (2006) „Pojmovnik teorije filma” u: *Estetika filma*, Žak Omon, Alen Bergala, Mišel Mari i Mark Verne, Jasna Vidić (Prev.), Beograd: CLIO, 291-303.
- Daković, Nevena (2014) *Studije filma: ogledi o filmskim tekstovima sećanja*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, Institut za pozorište, film, radio i televiziju.
- Daković, Nevena (2018) „Mediji o medijima: Od naslovnih strana do TV Serija (*Novine, Crno-bijeli svijet, Ubice mog oca*)”, *Зборник радова Факултета драмских уметности*, бр. 34, Београд: Факултет драмских уметности, Институт за позориште, филм, радио и телевизију, 13–27.
- Daković, Nevena (2020) *Slike bez sećanja - trauma, film, transmisija*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti.
- Daković, Nevena Ur. (2019) *Studije filma i (ekranskih) medija: Srbija 3.0*, Beograd: Filmski centar Srbije.
- Darley, Andrew (2001) *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, London and New York: Routledge.
- Deleuze, Gilles and Guattari, Felix (1987) *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Brian Massumi (Trans.), Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, Gilles and Guattari, Felix (1994) *What is Philosophy?*, Hugh Tomlinson and Graham Burchell (Trans.), New York: Columbia University Press.
- Denis, Guillaume and Jouvelot, Pierre (2004) *Building the Case for Video Games in Music Education*, 2nd International game design and technology workshop (GDTW, 2004).
- Derida, Jacques (1980) „The Law of the Genre”, *Critical Inquiry*, Volume 7, Number 1, 202-232.
- Deutsch, Stephen Ed. (2007) „Post-production sound: a new production model for interactive media”, *The Soundtrack*, Volume 1, Number 1, The Media School, Bournemouth University, 30–53.
- Donnelly, Kevin (2005), *The Spectre of Sound: Music in Film and Television*, London: BFI.

- Donnelly, K. J., Gibbons, William and Lerner, Neil Eds. (2014) *Music in Video Games: Studying Play*, New York and London: Routledge.
- Donovan, Tristan (2010) *Replay: The History of Video Games*, East Sussex: Yellow Ant.
- Dudley, Sam (2018) „Ludomusicology: An interview with dr. Melanie Fritsch”, *Sound Architect*: <https://www.thesoundarchitect.co.uk/ludomusicology-melanie-fritsch/> сајту приступљено 13.9.2022. у 17:23ч.
- Dyer-Witheford, Nick, Kline, Stephen and Greig, Peuter de (2003), *Digital Play The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal: McGill-Queen’s University Press.
- Dyson, Frances (2009) *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*, Los Angeles: University of California Press.
- Ebare, Sean (2004) „Digital music and subculture: Sharing files, sharing styles”, *First Monday* 9 (2): <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1122/1042> сајту приступљено 5.5.2020. у 21:06ч.
- Ebert, Rober (2010) „Video games can never be art”, *Roger Ebert*, April 16: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art> сајту приступљено 5.5.2020. у 19:30ч
- Eilittä, Leena, Liliane, Louvel and Sabine Kim Eds. (2012) *Intermedial Arts: Disrupting, Remembering and Transforming Media*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Elleström, Lars (2010) *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Elferen, Isabella van (2016) „Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model” in: *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Michiel Kamp, Tim Summers and Mark Sweeney (Eds.), Sheffield: Equinox Publishing Ltd.
- Erjavec, Aleš (2009) „Vizuelna kultura, umetnost i vizuelne studije” u: *Figure u pokretu - savremena zapadna estetika, filozofija i teorija umetnosti*, Miško Šuvaković i Aleš Erjavec (Ur.), Beograd: Atoča, 838–857.
- Fassone, Riccardo, Giordano, Federico and Girina, Ivan (2015) „Re-framing video games in the light of cinema”, *GAME*, Issue 04, 5–13.

- Fernández-Cortés, Juan Pablo (2021) „Ludomusicology: Normalising the Study of Video Game Music”, *Journal of Sound and Music in Games*, Vol. 2, Number 4, University of California Press, 13–35.
- Filipović, Andrija (2014) *Delezova i Gatarijeva teorija umetnosti* (doktorska disertacija), dr Mirjana Veselinović Hofman (mentor), dr Miodrag Šuvaković (komentor), Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu.
- Findling, Deborah (2018) „The designer od ‘Monument Valley’ had a new game where users explose realtionships, without prizes or big thrills”, *CNBC*, Feb 11: <https://www.cnbc.com/2018/02/09/designer-of-monument-valley-has-a-new-game-where-users-explore-relationships.html> сајту приступљено 12.11.2022. у 16:30ч.
- Fineberg, Joshua (2006) *Classical Music, Why Bother? - Hearing the World of Contemporary Culture through a Composer’s Ears*, New York: Routledge.
- Fish, B. Jonathan (2003) *Interactive and Adaptive Audio for Home Video Game Consoles* (master thesis), Simon Fraser University.
- Fiske, John (2010) *Understanding Popular Culture*, London and New York: Routledge.
- Frank, Allegra (2018) „The breathtaking Florence captures falling in love better than almost any game”, *Polygon*, Feb 15: <https://www.polygon.com/2018/2/15/17014258/florence-game-review-ios-best-games-2018> сајту приступљено 2.2.2023. у 12ч.
- Frissen, Valerie, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul and Joost Raessens (2015) *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*, Amsterdam: University Press.
- Fritsch, Melanie and Summers, Tim (2021) „Analytical Approches to Video Game Music” in: *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Melanie Fritsch and Tim Summers (Eds.), Cambridge: Cambridge Univertsity Press.
- Fritsch, Melanie and Summers, Tim (2021), „Introduction” in: *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Melanie Fritsch and Tim Summers (Eds.), Cambridge: Cambridge University Press.
- Fritsch, Melanie and Summers, Tim Eds. (2021) *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Fritz, Thomas (2013) „The Dock-in Model of Music Culture and Cross-cultural Perception”, *Music Perception: An Interdisciplinary Journal*, Vol. 30, No. 5 (Jun.), University of California Press, 511–516.

- Gallez, Douglas, W. (1970), „Theories of Film Music”, *Cinema Journal*, Vol. 9, No. 2 (Spring), University of Texas Press on behalf of the Society for Cinema & Media Studies, 40–47.
- Gelikman, Oleg (2011) „Intrmediality and Aesthetic Theory in Shklovsky's and Adorno's Thought”, *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, Purdue University, Volume 13, Issue 3, Article 4, 2–9.
- Gernot, Böhme (2000) „Acoustic Atmospheres: A Contribution to the Study of Ecological Aesthetics”, *Soundscape: The Journal of Acoustic Ecology*, 1/1, 14–18.
- Gibbons, William (2009) „Blip, Bloop, Bach? Some Uses of Classical Music on the Nintendo Entertainment System”, *Music and the Moving Image*, Vol. 2, No. 1 (Spring), University of Illinois Press, 40–52.
- Gibbons, William (2018) *Unlimited Replays: Video Games and classical music*, New York: Oxford University Press.
- Gir, Čarli (2011) *Digitalna kultura*, Aleksandar LujTodorović (prev.), Beograd: CLIO.
- Godard, Jean-Luc (2014) *Introduction to a True History of Cinema and Television*, Montreal: Cabose.
- Goldie, Peter (2009) *The Emotions: A Philosophical Exploration*, Oxford: Clarendon Press.
- Gorbman, Claudia (1987) *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press; and London: BFI Publishing.
- Goldmark, Daniel, Lawrence, Kramer and Richard Leppert (2007) *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema*, Berkeley: University of California press.
- Gordon, Lewis (2022) „Ten Years Ago, ‘Journey’ Made a Convincing Case That Video Games Could Be Art”, *The Ringer*, Mar 11: <https://www.theringer.com/2022/3/11/22966978/journey-jenova-chen-thatgamecompany-video-games-art> сајту приступљено 9.1.2023. у 15:08ч.
- Graham, Jane (2011) „Are video games now more sophisticated than cinema?”, *The Guardian*, 2 Jun: <https://www.theguardian.com/film/2011/jun/02/la-noire-video-games-films-sophistication> сајту приступљено 17.11.2022. у 16:45ч
- Grimshaw, Mark (2011) *Game Sound Technology and Player Interaction: Concept and developments*, New York: Information Science Reference.

- Grodal, Torben (2000) „Video Games and the Pleasures of Control” in: *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*, Dolf Zillman and Peter Vorderer (Eds.), Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 197–213.
- Hall, Kristan, „We are the (virtual) world: Music in Second Life”, *Guardian.co.uk*: <https://www.theguardian.com/secondfest/story/0,,2100552,00.html> cajtу приступљено 12.12.2021. у 12ч.
- Hansen, Mark, B. N. (2004) *New Philosophy for New Media*, Cambridge: The MIT Press.
- Hanslik, Eduard (1977) *O muzički lijepom*, dr Ivan Foht (prev.), Beograd: Beogradsko Grafičko-Izdavački zavod.
- Hart, Iain (2021) „Semiotics in Game Music” in : *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Melanie Fritsch and Tim Summers (Eds.), Cambridge: Cambridge University Press, 220–237.
- Hart, Iain, James, Timothy (2018) *Ludomusicological Semiotics: Theory, Implications, and Case Studies* (PhD thesis), Sydney: Sydney Conservatorium of Music, The University of Sydney.
- Hassan, Robert and Thomas, Julian (2006) *The New Media Theory Reader*, Maidenhead: Open University Press.
- Hendricks, John Allen Ed. (2010) *The twenty-first-century media industry*, Lanham: Lexington Books.
- Higgins, Dick (1984) *Horizons: The Poetics and Theory of Intermedia*, Carbondale Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- Higgins, Dick (1970) *Computer for the Arts*, Somerville: ABYSS Publications.
- Hossain, Amir (2015) „Re-Evaluating Music-Art-Sound of Film through Aestheticism”, *American Research Journal of English and Literature*, Volume 1, Issue 3, June, 34–40.
- Hurley, Leon (2023) „What's the Fortnite player count in 2023?”, *gamesradar+*, November 6: <https://www.gamesradar.com/how-many-people-play-fortnite/> cajtу приступљено 13.3.2024. у 23:45ч.
- Plić, Ivana (2009) „Romantična srž konzervatizma – estetika muzike Rodžera Skrutona” u: *Figure u pokretu – savremena zapadna estetika, filozofija i teorija umetnosti*, Miško Šuvaković i Aleš Erjavec (Ur.), Beograd: Atoča, 614–639.

- Ilić, Vlatko (2010) „Kakopišemo Umjetnost? Problemi ne-čitkosti umjetničkog djelovanja u epohi novih medija”, *Filozofska istraživanja*, Sveska 4, 635–648.
- Ivănescu, Andra (2015) „Torched Song: The hyperreal and the music of L.A. Noire”: <https://bura.brunel.ac.uk/bitstream/2438/21415/3/FullText.pdf> сајту приступљено 16.8.2022. у 13ч.
- Ivănescu, Andra (2021), „Pop Music, Economics and Marketing” in: *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Melanie Fritsch and Tim Summers (Eds.), Cambridge: Cambridge University Press.
- Jackson, Claire (2019) „Video game music: The soundtracks moving from consoles to concert halls”, *The Big Issue*, June 7: <https://www.bigissue.com/culture/video-game-music-the-soundtracks-moving-from-consoles-to-concert-halls/> сајту приступљено 4.5.2020. у 18:34ч.
- Jarvis, T. (2021) „Yes, Fortnite will be hosting a virtual music festival with deadmau5 and other DJs”, *<tech_ordeal>*: <https://techordeal.tech/2020/yes-fortnite-will-be-hosting-a-virtual-music-festival-with-deadmau5-and-other-djs/> сајту приступљено 9.9.2022. у 19ч.
- Jeknić, Oleg (2014) *Teorija interfejsa*, Beograd: Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije.
- Jenkins, Henry (2000) „Art Form for the Digital Age”, MIT Techonolgy Review, September 1, 2000: <https://www.technologyreview.com/2000/09/01/236230/art-form-for-the-digital-age/> сајту приступљено 15.5.2020. у 19:33ч.
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2006) *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York: NYU PRESS.
- Jenkins, Henry (2007) „Transmedia Storytelling 101”, *Henry Jenkins website*: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html сајту приступљено 10.12.2021. у 18:12ч.
- Juul, Jesper (1999) „A clash between game and narrative. A thesis on computer games and interactive fiction” (MA thesis), Dept. of Digital Aesthetics and Communication. Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- Juul, Jesper (2004) „Introduction to game time” in: *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (Eds), Cambridge, MA: MIT Press

- Juul, Jesper (2010) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press.
- Herzfeld, Gregor (2013) „Atmospheres at Play: Aesthetical Considerations of Game Music” in: *Music and Game - Perspectives on a Popular Alliance*, Peter Moormann (Eds.), Berlin: Springer VS.
- Juul, Jesper (2019) *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*, Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press.
- Kaldus, Angelika (2021) „Video Games Industry is Bigger Than Film, Sports and Music”, *Gamepressure*, 11. May: <https://www.gamepressure.com/newsroom/gaming-market-grows-beyond-cinema-sports-and-music/z03265> сајту приступљено 23.2.2022. у 19:15ч.
- Kalinak, Kathryn (1992) *Settling the Score Music and the Classical Hollywood film*, Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Kamp, Michiel (2015) *Four Ways of Hearing Video Game Music* (PhD thesis), Cambridge: Cambridge University.
- Karbani, Tasneem (2007) „Summer research project was music to student's ears: There's more to games than meets the eye”, September 7: <https://sites.ualberta.ca/~publicas/folio/45/01/04.html> сајту приступљено 12.9.2022. у 11:10ч.
- Kelner, Daglas (2004) *Medijska kultura*, Aleksandra Čabraja (prev.), Beograd: CLIO.
- Kembel, Džozef (2004) *Heroj sa hiljadu lica*, Franja Petrinović (ur.), Branislav Kovačević (prev.), Novi Sad: STYLOS.
- Kent, L. Steven (2001) *The Ultimate History of Video Games*, New York: Three Rivers Press.
- Kerr, Aphra (2006) *The Business and Culture of digital games - Gamework/Gameplay*, London: SAGE Publications.
- King, Geoff and Krzywinska, Tanya Eds. (2002) *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*, London and New York: Wallflower Press.
- Kohler, Chris (2007) „VGL: Koji Kondo Intervju”, *WIRED*: <https://www.wired.com/2007/03/vgl-koji-kondo-/> сајту приступљено 21.9.2022. у 12:10ч.
- Kružić, Dragana (2020) *Pristupi istraživanju i eksperimentu u vizualnim umjetnostima (izvođenje teoretizacije transdisciplinarnih umjetničkih istraživanja na osnovu djela*

Ivana Ladislava Galetić) - doktorska disertacija, mentor: dr Miško Šuvaković, komentor: dr.sc. Nataša Lah, Beograd: Univerzitet Singidunum, Fakultet za medije i komunikacije.

- Kutschke, Beate and Butler, Katherine (2022) *The Heroic in Music*, Woodbridge: Boydell & Brewer (Kindle edition).
- Leeuwen, Theo van (2005) *Introducing social semiotics*, London and New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Leeuwen, Theo van, (1998) „Music and Ideology: Notes Toward a Sociosemiotics of Mass Media Music”, *Popular Music and Society*, Volume 22, Issue 4, 25–54.
- Levinson, Paul (1997), *The Soft Edge - a natural history and future of the information revolution*, London and New York: Routledge.
- Liljedahl, Mats (2011) „Sound for Fantasy and Freedom” in: *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Mark Grimshaw (Ed.), Hershey: NY: Information Science Reference.
- Lindenberger, Herbert (1998) *Opera in History*, Stanford: Stanford University Press.
- Ljungberg, Christina (2010) „Intermedial Strategies in Multimedia Art” in: *Media Borders, multimodality and intermediality*, Lars Elleström (Ed.), Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Lo, Kim (2016) „Why Journey (2012) Is Still A Perfect Gaming Experience”, *That Moment In*, Oct 1: <https://www.thatmomentin.com/journey-2012/> сајту приступљено 9.1.2023. у 14:47ч.
- Lopes, Dominic, McIver (2010) *A Philosophy of Computer Art*, London/New York: Routledge.
- Manović, Lev (2015) *Jezik novih medija*, Beograd: CLIO.
- Maravić, Manojlo (2022) *Totalna istorija video-igara*, Beograd: CLIO.
- Marks, Martin, Miler (1997) *Music and The Silent Film: Contexts and Case Studies, 1895-1924*, New York: Oxford University Press.
- Martin, Josh (1983) „Sound in Video Games: How Do They Make It? How Do We Use It?”, *Video Games Player*: <http://gamesmuseum.pixesthesia.com/texts/sound.txt> приступљено сајту 13.10.2022. у 22:42ч
- Grannell, Craig (2008) „The Making of Marble Madness”, *Retro Gamer*, August, Imagine Publishing, 82–87.

- Martinoli, Ana (2010) „Novi mediji i kreativne industrije - nove mogućnosti za publiku”, *Kultura* (br. 128), Beograd: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka, 161-186.
- Mäyrä, Frans (2005) „The Quiet Revolution: Three Theses for the Future of Game Studies (Hard Core Columns 4)”, *DiGRA.org*: <http://www.digra.org/hc4-frans-mayra-the-quiet-revolution-three-theses-for-the-future-of-game-studies/> сајту приступљено 2.9.2022. у 12:12ч.
- McDonald, Glenn (2005) „A Timeline of Videogame Music”, *Gamespot.com*, December 9: <https://glennmcdonald.wordpress.com/2005/12/09/a-timeline-of-videogame-music/> сајту приступљено 5.8.2023. у 18ч.
- McLean, Adrienne (1993) „It’s Only That I Do What I Love and Love What I Do: Film Noir and the musical woman”, *Cinema Journal*, 33:1, 3–16.
- Melissions, Chris and O'Rourke, Patrick (2012) *The Art of video games: From Pac-man to Mass Effect*, New York: Welcome books.
- Mekluan, Maršaal (2008), *Razumevanje medija: Mediji kao čovekovi proizvođači*, David Prpa (Prev.), Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.
- Merc, Rihard (2012) *ABC... Zvuka u audio-vizuelnim medijima*, Beograd: Radio-Televizija Srbije.
- Mikić, Vesna (2014) „Old/New Music Media: Some Thoughts on Remediation in/of Music” in: *Music identities on paper and screen*, Mirjana Veselinović-Hofman, Vesna Mikić, Tijana Popović Mladenović, Ivana Perković (Eds.), Belgrade: Department of Musicology, Faculty of Music, University of Arts in Belgrade, 28–33.
- Miller, Kiri (2012) *Playing Along: Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*, New York: Oxford University Press.
- Milovanović, Aleksandra (2019) *Ka novim medijima: transmedijalni narativi između filma i televizije*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti u Beogradu.
- Милосављевић Милић, Снежана М. (2014) „Виртуелна претприповест и феномен урањања”, *Philologia mediana* 6, Филозофски факултет универзитета у Нишу, 17–38.
- Митић, Катарина (2014а) „Соната за флауту, виолу и харфу Клода Дебисија (Однос према прошлости, третман инструмената и функција боје)” у: *Музиколошка мрежа – Музикологија у мрежи*, Ивана Перковић (Ур.), Београд: Факултет музичке уметности, 293–310.

- Митић, Катарина (2014б) *Музика Клода Дебисија и филм – три студије случаја* (мастер рад), менторка: др Тијана Поповић Млађеновић, Београд: Факултет музичке уметности.
- Митић, Катарина (2014в) „Војислав Костић – композитор/редитељ/сценариста/кореограф (Анализа остварења *Ко то тамо пева* у филмској и балетској верзији)” у: *Балкан 4 Арт Форум*, Драган Жунић и Миомира М. Ђурђановић (Ур.), Ниш: Факултет уметности у Нишу, 467–478.
- Mitić, Katarina (2018) „Debussy’s Clair de lune and its (different) transpositions in film” in: *Transpositions: Music/image*, Mirjana Veselinović-Hofman, Vesna Mikić, Tijana Popović Mlađenović, Ivana Perković (Eds.), Belgrade: Faculty of Music Arts, 169–177.
- Mitić, Katarina (2020) „Radio music in *Golf Club: Wasteland* game (old media in a new context; radio music as part of the narrative)” in: *Contextually of musicology - What, How, Why and Because*, Belgrade: University of arts in Belgrade, Faculty of music, 272–278.
- Mitić Minić, Katarina (2022) „Koncerti uživo unutar igara: transmedijalni prostor novih mogućnosti”, *Studije video-igara: Nova interdisciplinarna naučna oblast*, Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu, Akademija Umetnosti, 287–300.
- Mitrović, Biljana (2017) *Identiteti teksta i identiteti u tekstu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Play Game) video-igara* (doktorska disertacija), mentor: др Nevena Daković, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti.
- Monelle, Raymond (1992) *Linguistics and Semiotics in Music*, Chur: Harwood academic publishers.
- Moormann, Peter Ed. (2013) *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, Berlin: Springer VS.
- Moseley, Roger (2013) „Playing Games with Music (and Vice Versa) Ludomusicological Perspectives on Guitar Hero and Rock Band” in: *Taking It to the Bridge: Music as Performance*, Nicholas Cook and Richard Pettengill (Eds.), Michigan: The University of Michigan Press.
- Mouraviev, Ivan (2017) „The Syncretic Network: Linking Music, Narrative, and Emotion in the Video Game Journey”, *Canadian Undergraduate Journal of Musicology*, Volume 10, Issue 1, The University of Auckland, 64–80.

- Munday, Rod (2007) „Music in video games” in: *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, Jamie Sexton (Ed.), Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Muriel, D. and Crawford, G. (2018) *Video Games as culture - Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, New York: Routledge.
- Ndaliansis, Angela (2004) *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Needleman, Sarah E. (2015) „How Videogames Are Saving the Symphony Orchestra”, *The Wall Street Journal*, Oct. 12: <https://www.wsj.com/articles/how-videogames-are-saving-the-symphony-orchestra-1444696737> сајту приступљено 10.02.2023. у 17:18ч.
- Novković, Dragan (2013) *MIDI i sinteza zvuka*, Beograd: Visoka škola elektrotehnike i računarstva.
- O'Reilly, Daragh, Larsen, Gretchen and Kubacki, Krzysztof (2014) „Marketing live music” in: *Coughing and Clapping: Investigating Audience Experience*, Karen Burland, Stephanie Pitts (eds.), Farnham: Ashgate Publishing Limited, 7–19.
- Ombler, Mat (2018) „Bigger than MTV: how video games are helping the music industry thrive”, *The Guardian*, 22 Aug: <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/22/video-games-music-industry> сајту приступљено 26.12.2022. у 16:30ч.
- Omon, Žak, Bergala, Alen, Mari, Mišel i Verne, Mark (2006) *Estetika filma*, Jasna Vidić (Prev.), Beograd: CLIO.
- Orr, Christopher (1997) „Genre Theory in the Context of the Noir and Post-Noir Film” (rukopis): <https://broomeclosetorg.files.wordpress.com/2015/04/genre-theory-in-the-context-of-the-noir-and-post-noir-film.pdf> сајту приступљено 12.4.2023. у 14:20ч.
- Otero, Jose (2017) „A Music Trivia Tour with Nintendo's Koji Kondo”, *IGN*: <https://www.ign.com/articles/2014/12/10/a-music-trivia-tour-with-nintendos-koji-kondo> сајту приступљено 1.6.2022. у 00:08h.
- Paul, Leonard J (2014) „For the Love of Chiptune” in: *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, Karen Collins, Bill Kapralos and Holly Tessler (Eds.), New York: Oxford University Press
- Paz, Octavio (1978) *Marcel Duchamp or the Castle of Purity*, Donald Gardner (Trans.), New York: Viking.

- Peppiatt, Dom, 2022, „Journey’ turns 10: Austin Wintory has found a way for you to experience it for the first time, all over again”, *NME*, 14th March: <https://www.nme.com/features/gaming-features/journey-anniversary-austin-wintory-traveler-soundtrack-3181421> сајту приступљено 12.12.2022. у 17:12ч.
- Perron, Bernard and Wolf, Mark J. P. (2009) „Introduction” in: *The Video Game Theory Reader 2*, Bernard Perron and Mark J. P. Wolf (Eds.), New York and London: Routledge.
- Perron, Bernard and Wolf, Mark J. P. Eds. (2009) *The Video Game Theory Reader 2*, New York and London: Routledge.
- Petit, Caroly (2011) „L.A. Noir Review”, *GameSpot*, May 16: <https://www.gamespot.com/reviews/la-noire-review/1900-6313651/> сајту приступљено 2.2.2023. у 11:30ч.
- Поповић Млађеновић, Тијана (2004) „Музика и музикологија као медиј(ум)и психомузиколошких истраживања” у: *Музика и Медији*, Весна Микић и Тајана Марковић (Ур.), Београд: Факултет музичке уметности, 47–57.
- Поповић Млађеновић, Тијана (2009) *Procesi panstiličkog muzičkog mišljenja*, Београд: Fakultet muzičke umetnosti u Beograd.
- Поповић Млађеновић, Тијана (2012) „The Longing for Lost Time and Utopian Space of the Musically Fantastic” in: *Between Nostalgia, Utopia, and Realities*, Vesna Mikić, Ivana Perković, Tijana Popović Mladenović i Mirjana Veselinović-Hofman (Ur.), Belgrade: Faculty of Music.
- Поповић Млађеновић, Тијана, Bogunović, Blanka and Perković, Ivana (2014) *Interdisciplinary Aproach to Music: listening, performing, composing*, Belgrade: Faculty of Music.
- Pressman, Jessica (2014) „Old Media/New Media” in: *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Marie- Laure Ryan, Lori Emerson, and Benjamin J. Robertson (Eds.), Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Radovanović, Jovana (2018) „Golf po ruševinama, inspirisan Zakerbergom, Tilom, Bezosom, Maskom”, *Original Magazin* (br. 32, maj), NIP *Nedeljnik*, Beograd, 32–35.
- Rajewsky, Irina O. (2005) „Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”, *Intermédialités / Intermediality*, Numéro 6, Automne 43–64: <https://doi.org/10.7202/1005505ar> сајту приступљено 14.5.2020. у 19:32ч.

- Rayan, Marie-Laure (2001), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Real, Steven B. (2014) „Is L.A. Noire a Music Game?” in: *Music in Video Games: Studying Play*, K.J. Donnelly, William Gibbons and Neil Lerner (Eds.), New York and London: Routledge.
- Reale, Steven B. (2014) „Transcribing Musical Worlds; or, Is *L.A. Noire* a Music Game?” in: *Music in Video Games*, K. J. Donnelly, William Gibbons and Neil Lerner (Eds.), New York: Routledge.
- Rippl, G. Ed. (2015) *Handbook of Intermediality (Literature - Image - Sound - Music)*, Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH.
- Rogoff, Irit (1998) „Studying Visual Culture” in: *The Visual Culture Reader*, Nicholas Mirzoeff (Ed.), London: Routledge.
- Rosenberg, Adam (2011) „L.A. Noire Five-Movement Soundtrack Draws Heavily from Film Noir”, *Rolling Stone*, May 31:
<https://web.archive.org/web/20141214042345/http://www.rollingstone.com/culture/news/l-a-noire-five-movement-soundtrack-draws-heavily-from-film-noir-20110531>
сајту приступљено 21.10.2022. у 10ч.
- Rouse III, Richard (2005) *Game Design: Theory and practise* (second edition), Plano: Wordware Publishing, Inc.
- Ryan, Marie-Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.
- Salen, Katie and Zimmerman, Eric (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Salter Liora and Hearn, Alison (1996) *Outside the Lines Issues in Interdisciplinary Research*, London: McGill-Queen's University Press.
- Sanders Peirce, Charles (1998) *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*, Peirce Edition Project (Ed.), vol. 2, Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Schartmann, Andrew (2015) „The Genius of the Super Mario Bros. “Game Over” Theme”, *SLATE*: <https://slate.com/culture/2015/06/koji-kondos-super-mario-bros-video-game-score-and-the-story-of-his-game-over-theme.html> сајту приступљено 12.9.2022. у 9:15ч.

- Schröter, Jens (2011) „Discourses and Models of Intermediality”, *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, Volume 13, Issue 3 (September), Purdue University, 1–7: <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol13/iss3/3> сајту приступљено 21.7.2021. у 23:14ч.
- Scruton, Roger (1997) *The Aesthetics of Music*, Oxford: Clarendon Press.
- Semali, Ladislaus and Pailliotet, Ann Watts Eds. (1999) *Intermediality The Teachers' Handbook of Critical Media Literacy*, Boulder: Colorado, Westview Press.
- Sharp, John (2015) *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge: The MIT Press.
- Shaw, Adrienne (2010) „What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies”, *Games and Culture*, 5 (4), 403-424.
- Sheridan, Connor (2013) „Final Fantasy performance by London Symphony Orchestra in May”, *gamesradar+*, February 07: <https://www.gamesradar.com/final-fantasy-performance-london-symphony-orchestra-may/> сајту приступљено 2.2.2023. у 10ч.
- Shoemaker, Brad, (2011) „L.A. Noire Reviews”, *Giant Bomb*, May 16: <https://www.giantbomb.com/reviews/la-noire-review/1900-381/> сајту приступљено 22.3.2023. у 23:45ч.
- Singh, Greg (2009) „From lonely streets to lonely rooms: Prefiguration, affective responses and the Max Payne single-player” in: *Neo-Noir*, Mark Bould, Karhrina Glitre and Greg Tuck (Eds.), London and New York: Wallflower Press, 90–102.
- Slujis, Jasper and Smelik, Anneke (2009) „Interactivity and Affect in Intermedial Art: Theorizing Introverted and Extraverted Intermediality” in: *Programmer*, (Numéro 13), Suzanne Leblanc (ed.), 177–196.
- Smuths, Aaron (2005) „Are Video Games Art?”, *Contemporary Aesthetics*, Volume 3: <https://quod.lib.umich.edu/c/ca/7523862.0003.006?view=text;rgn=main> сајту приступљено 7.11.2022. у 12:14ч.
- Smuts, Aaron (2005) „Are Video Games Art?”, *Contemporary Aesthetics*, Volume 3: https://digitalcommons.risd.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1043&context=liberalarts_contempaesthetics сајту приступљено 20.12.2023. у 18ч.
- Stevens, Meghan (2009) *Music and Image in Concert, Using Images in the Instrumental Music Concert*, Sydney: Music and Media.
- Stojanović, Dušan (1991) *Leksikon filmskih teoretičara*, Beograd: Naučna knjiga/Institut za film.

- Storr, Anthony (1975) „Creativity in Music”, *Psychology of Music*, 3 (2), 9–16.
- Strinati, Dominic (2004) *An Introduction to Theories of Popular Culture*, London and New York: Routledge.
- Summers, Tim (2016) *Understanding Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Šuvaković, Miško (2005) *Pojmovnik suvremene umetnosti*, Zagreb: Horetzky, Vlees & Beton, Ghent.
- Šuvaković, Miško (2010) *Diskurzivna analiza*, Beograd: Orion Art i Katedra za muzikologiju fakulteta muzičke umetnosti.
- Sweetster, Penelope and Wyeth, Peta (2005) „GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games”, *ACM Computers in Entertainment*, Vol. 3, No. 3, July, Article 3A, 1–24.
- Tam, Nicholas (2007) „Ludomorphballogy”, *Ntuple Indemnity* (7 September): www.nicholastam.ca/2007/09/07/ludomorphballogy/ сајту приступљено 12.9.2022. у 17:16ч.
- Tavinor, Grant (2009) *The Art of Videogames*, Malden & Massachusetts: Wiley-Blackwell.
- Tjurou, Džozef (2013), *Mediji danas: Uvod u masovne komunikacije II*, Aleksandar LujTodorović (Prev.), Beograd: CLIO.
- Tommasini, Anthony (2020) „Classical Music Attracts Older Audiences. Good.”, *The New York Times*, Aug. 6: <https://www.nytimes.com/2020/08/06/arts/music/classical-music-opera-older-audiences.html?auth=login-google1tap&login=google1tap> сајту приступљено 6.7.2023. у 21ч.
- Ukke (2010) „Special Interview – Koji Kondo”, *GlitterBerri’s Game Translations*, October 26: <https://glitterberri.com/special-interview-koji-kondo/> сајту приступљено 11.10.2022. у 20:20ч.
- Vandewalle, Alexander (2018) „L.A. Noir: Transforming film noir into a video game”, *SCREENANIGANS*, December 30: <https://screenanigans.wordpress.com/2018/12/30/l-a-noire-transforming-film-noir-into-a-video-game/> сајту приступљено 23.10.2022. у 17:10ч.
- Vergilije Maron, Publije (2014) *Eneida*, Marjanca Pakiž (Prev.), Beograd: Fedon.
- Webber, Jordan Erica (2018) „Florence review – powerfully relatable snapshots of first love”, *The Guardian*, Friday 23 Feb:

<https://www.theguardian.com/games/2018/feb/23/florence-review-graphic-novel-style-game> сајту приступљено 12.8.2022. у 19:10ч.

- Weber, Rachel (2018) „Fall in love with Florence, the new game from *Monument Valley's* designer”, *GamesRadar+* : <https://www.gamesradar.com/fall-in-love-with-florence-the-new-game-from-monument-valleys-designer/> сајту приступљено 16.7.2022. у 10ч.
- Webster, Andrew (2021), „Fortnite’s Marshmello concert was the game’s biggest event ever”, *The Verge*, 20. October: <https://www.theverge.com/2019/2/21/18234980/fortnite-marshmello-concert-viewer-numbers> сајту приступљено 2.9.2022. у 23:13ч.
- Whalen, Zach (2007) „Case Study: Film music vs. Video game music: The Case of *Silent Hill*” in: *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, Jamie Sexton (Ed.), Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Whitney, John (1980) *Digital Harmony: On the Complementarity of Music and Visual Art*, Kingsport: Kingsport Press.
- Williams, Mike (2013) „Games need to learn what to borrow from other media”, *Games Industry.biz* <https://www.gamesindustry.biz/games-need-to-learn-what-to-borrow-from-other-media> сајту приступљено 10.12.2023. у 19:12ч.
- Winter, Hannah Marian (1941) „The Function of Music in Sound Film”, *The Musical Quarterly*, vol. 27, No. 2, 146–164.
- Winters, Ben (2010) „The non-diegetic fallacy: Film, music, and narrative space”, *Music & Letters*, Vol. 91, No. 2 (MAY), Oxford University Press, 224–244.
- Witkin, Robert W. (2003) *Adorno on popular culture*, London and New York: Routledge.
- Wolf, Mark J. P. (1997) „Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Of- Screen Space in Video Games”, *Film Quarterly*, 51(1), 11–23.
- Wolf, Mark J. P. and Perron, Bernard Ed. (2003) *The Video Game Theory Reader*, London and New York: Routledge.
- Yanev, Victor (2021) „37+ Live Streaming Statistics Every Marketer Should Keep In Mind in 2021”, *Techjury*: <https://techjury.net/blog/live-streaming-statistics/#gref> сајту приступљено 3.9.2022. у 22ч.

- Zach Whalen (2004) „Play Along - An Approach to Videogame Music”, *Game Studies* - the international journal of computer game research, volume 4, issue 1, November: <https://www.gamestudies.org/0401/whalen/> сајту приступљено 10.1.2023. у 12:44ч.
- Zhang, Jiulin and Fu, Xiaoqing (2015) „The Influence of Background Music of Video Games on Immersion”, *Journal of Psychology & Psychotherapy*, Volume 5, Issue 4, School of Psychology, Southwest University, Chongqing, 1–7.
- Zimmerman, Eric (2014) „Manifesto for a Ludic Century” in: *The Gameful world: Approaches, Issues, Applications*, Steffen P. Walz and Sebastian Deterding (Eds.), Cambridge: The MIT Press.
- Zimmermann, Eric and Scholder, Amy Eds. (2003) *Re:Play: Game Design and Game Culture (New Literacies and Digital Epistemologies)*, Lausanne: Peter Lang Inc.

Вебографија:

- <https://esports.org.rs/about-us/> сајту приступљено 5.8.2022. у 11:56ч.
- <https://igorsimic.com/> сајту приступљено 14.3.2024. у 00:11ч.
- <https://music.apple.com/us/album/marshmello-fortnite-extended-set-dj-mix/1451396035> сајту приступљено 14.3.2024. у 00:11ч.
- https://open.spotify.com/album/3RYjS9MGrUNAwypGyHLpRw?si=7ys9_YRxThWxe1hiKBCRrg сајту приступљено 14.3.2024. у 00:11ч.
- <https://playercounter.com/fortnite/> сајту приступљено 14.3.2024. у 00:11ч.
- https://wikisrsr.top/wiki/Frequency_modulation_synthesis сајту приступљено 6.10.2022. у 16:17ч.
- <https://www.deseret.com/2021/8/2/22605657/fortnite-rift-tour-how-to-watch-ariana-grande> сајту приступљено 14.3.2024. у 00:11ч.
- <https://www.discogs.com/master/435408-Various-LA-Noire-Remixed> сајту приступљено 14.3.2024. у 00:11ч.
- <https://www.rockstargames.com/lanoire/features/soundtrack> сајту приступљено 22.11.2022. у 15:45ч.
- <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-film-noir/> сајту приступљено 14.3.2024. у 00:11ч.

- <https://www.techopedia.com/definition/1903/arcade-game> сајту приступљено 25.12.2022. у 14:39ч) 14.3.2024. у 00:11ч.
- https://www.youtube.com/watch?v=GNzcQWBsTis&ab_channel=BAFTA сајту приступљено 22.11.2022. у 15:51ч.
- https://www.youtube.com/watch?v=KeKnkaB0MBE&t=266s&ab_channel=GameScoreFanfare сајту приступљено 14.3.2024. у 00:11ч.
- https://www.youtube.com/watch?v=q2EG5J05048&ab_channel=RockstarGames
- <https://www.thesixthaxis.com/2012/03/15/interview-journey-composer-austin-wintory/> сајту приступљено 2.1.2023. у 21:57ч.
- <https://www.youtube.com/watch?v=l1Kv7o5PzGI> сајту приступљено 14.3.2024. у 00:11ч.
- <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/may/16/la-noire-game-review> сајту приступљено 1.10.2022. у 17:10ч
- <https://web.archive.org/web/20200807221635/https://www.classicfm.com/discover-music/periods-genres/video-game/concerts/koichi-sugiyama/> сајту приступљено 20.12.2022. у 15:57ч).
- <https://www.gameconcerts.com/en/background/history/> сајту приступљено 20.12.2022. у 16:05ч.
- <https://www.cyens.org.cy/en-gb/media/blog/blog-posts/july-2020/the-gaming-industry-is-bigger-than-the-movie-and-m/> сајту приступљено 14.3.2024. у 00:12ч.
- <https://www.gameconcerts.com/en/concerts/final-symphony/> сајту приступљено 1.2.2023. у 16:09ч.
- <https://www.imdb.com/search/keyword/?keywords=joan-of-arc> сајту приступљено 16.1.2023. у 22:07ч.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Konami_Kukeiha_Club сајту присутљено 22.7.2022. у 19:13ч.
- <http://www.jesperjuul.net/ludologist/> 14.3.2024. у 00:12ч.
- https://www.youtube.com/watch?v=2UpewuVnLuU&ab_channel=Wiedzmin777 сајту приступљено 11.1.2023. у 11:31ч.
- <https://www.gameconcerts.com/en/neues/ansicht/article/reise-nach-japan/> сајту приступљено 1.2.2023. у 15:52ч.
- <https://edition.cnn.com/2012/03/09/living/journey-and-the-rewards-of-contemplative-gaming/index.html> сајту приступљено 3.9.2022 у 23:30ч.

- <https://www.theguardian.com/commentisfree/2021/jan/11/video-games-music-youth-culture> сајту приступљено 16.2.2024. у 18:00ч.
- <https://www.eurogamer.net/10m-players-attended-fornites-marshmello-concert> сајту приступљено 8.9.2022. у 16:12ч.
- <https://www.theguardian.com/secondfest/story/0,,2100552,00.html> сајту приступљено 22.12.2021. у 16ч.
- <https://glitterberri.com/special-interview-koji-kondo/> сајту приступљено 13.10.2022. у 18:14ч.

Индекс имена ауторки и аутора

- Адорно, Теодор (Theodor Adorno) 177, 178, 179, 199
Алтман, Рик (Rick Altman) 78
Анабл, Обри (Aubrey Anable) 55, 56
Арасвури, Јуха (Juha Arrasvuori) 70
Аристотел (Ἀριστοτέλης) 74
Арлен, Харолд (Harold Arlen) 127
Армстронг, Едвин Ховард (Edwin Howard Armstrong) 93
Арсен, Доминик (Dominic Arsenault) 51
Аска, Ејлиса (Alyssa Aska) 91, 92, 94, 95, 96, 99, 182
Асано, Џон (John Asano) 150
Балаш, Бела (Béla Balázs) 13, 82, 83
Банас, Грејем (Graham Banas) 144
Батлер, Дејвид (David Butler) 128
Батлер, Кетрин (Katherine Butler) 147
Бах, Јохан Себастијан (Johann Sebastian Bach) 102
Башо, Мацуо (Matsuo Bashō) 148, 150
Бејсингер, Ким (Kim Basinger) 115
Бекер, Томас (Thomas Böcker) 169, 170, 171, 172, 173, 174
Беме, Гернот (Gernot Böhme) 108, 126
Бенсон, Џорџ (George Benson) 119
Бенџамин, Бени (Bennie Benjamin) 123
Бери, Шејн (Shane Berry) 134, 139, 198
Бесел, Дејвид (David Bessell) 75
Бетовен, Лудвиг ван (Ludwig van Beethoven) 161
Бигс, Тим (Tim Biggs) 156
Бјорк (Björk) 199
Бланчет, Кејт (Cate Blanchett) 176
Бовен, Роберт (Robert Bowen) 71
Богост, Ијан (Ian Bogost) 189
Бодријар, Жан (Jean Baudrillard) 11, 48, 49, 123, 124
Бојл, Рејмнод (Raymond Boyle) 113

Боксер, Стив (Steve Boxer) 112
Болтер, Џеј Дејвид (Jay David Bolter) 11, 12, 23, 45, 46, 50, 138
Бордвел, Дејвид (David Bordwell) 25, 27
Бракен, Клаудија (Claudia Brucken) 122
Браун, Ројал (Royal Brown) 78
Браунриг, Марк (Mark Brownrigg) 132
Брик, Енди (Andy Brick) 170
Брне, Лијам (Liam Byrne) 80
Бурланд, Карен (Karen Burland) 183
Вагнер, Рихард (Richard Wagner) 79, 136
Вајет, Пета (Peta Wyeth) 36, 197
Вајс, Џорџ Дејвид (George David Weiss) 123
Валтоненом, Џон (Jonne Valtonen) 173
Ванамо, Роџер (Roger Wanamo) 173
Вандевејл, Александер (Alexander Vandewalle) 117, 119
Вашингтон, Дајна (Dinah Washington) 120
Вебер, Џордан Ерика (Jordan Erica Webber) 165, 166
Вејлен, Зек (Zach Whalen) 71, 73, 84, 85, 86, 87, 88
Винтори, Остин (Austin Wintory) 144, 145, 146, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 196
Висхарт, Тревор (Trevor Wishart) 72, 73
Вол, Џек (Jack Wall) 174
Ворхол, Дејв (Dave Worhol) 94
Вулф, Марк Џ. П. (Mark J. P. Wolf) 12, 18, 42, 43, 46, 47, 50, 52, 53, 54
Гатари, Феликс (Felix Guattari) 75, 76, 82, 83, 194
Гибсон, Вилијам (William Gibson) 14, 15, 63
Гир, Чарли (Charlie Gere) 11, 28,
Гирина, Иван (Ivan Girina) 49, 50, 51, 52
Годар, Жан-Лик (Jean-Luc Godard) 11
Голди, Питер (Peter Goldie) 154
Голдсмит, Џери (Jerry Goldsmith) 115, 128
Горбман, Клаудија (Claudia Gorbman) 13, 74, 79
Гранде, Ариана (Ariana Grande) 188, 189
Гранел, Крег (Craig Grannell) 93

Грејем, Џејн (Jane Graham) 113
Гримшо, Марк (Mark Grimshaw) 60, 61
Гродал, Торбен (Torben Grodal) 51, 88, 195
Грузин, Ричард А. (Richard A. Grusin) 23
Дабнеј, Тед (Ted Dabney) 90
Дадли, Сем (Sam Dudley) 59, 60
Дајер-Витфрод, Ник (Nick Dyer-Withefrod) 190, 191
Даковић, Невена, 13, 22, 174
Данавеј, Феј (Faye Dunaway) 126
Дарли, Ендру (Andrew Darley) 10, 14, 24, 25, 26, 28, 29, 34, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 48, 49, 53, 54, 56, 194
Двајер, Мет (Met Dwyer) 156
Двајер, Ник (Nick Dwyer) 61
Дворжак, Антоњин (Antonín Dvořák) 168
Дебиси, Клод (Claude Debussy) 8, 9
Девито, Дени (Danny DeVito) 115
Делез, Жил (Gill Deleuze) 75, 76, 82, 83, 194
Дерида, Жак (Jacques Derida) 119
Дишан, Марсел (Marcel Duchamp) 107, 154
Донели, Кевин (Kevin Donnelly) 13, 63, 79
Ђордано, Федерико (Federico Giordano) 49, 50, 51, 52
Елрој, Џејмс (James Ellroy) 115
Елферен, Изабела ван (Isabella van Elferen) 36, 37
Ерјавец, Алеш (Aleš Erjavec) 27, 28
Еспен, Арсет (Espen Aarseth) 12, 44, 45, 46, 47, 48, 69
Есхер, Морис Корнелис (Maurits Cornelis Escher) 188
Зендер, Шон (Sean Zehnder) 104
Зимерман, Ерик (Eric Zimmerman) 69, 189
Иванеску, Андра (Andra Ivănescu) 123, 124, 128, 129, 130, 131, 185
Илић, Влатко 11, 190, 194
Иљич Чајковски, Петар (Пётр Ильич Чайковский) 168
Инис, Харолд (Harold Innis) 190, 191
Иполито, Џон (Jon Ippolito) 171
Јанев, Виктор (Victor Yanev) 185

Јованов, Немања, 134
Јул, Јеспер (Jesper Juul) 12, 45
Кајоа, Роже (Roger Caillois) 78, 151
Калдус, Ангелика (Angelika Kaldus) 39
Калинак, Кетрин (Kathryn Kalinak) 128
Канеока, Јукио (Yukio Kaneoka) 101
Кано, Јоко (Yoko Kanno) 168
Канон, Хал (Hal Canon) 93
Карбани, Ташним (Tasneem Karbani) 58, 59
Кејн, Џејмс (James Cain) 111
Келнер, Даглас (Douglas Kellner) 12, 137
Кембел, Џозеф (Joseph Campbell) 151, 152
Кемп, Мајкл (Michiel Kamp) 13, 18, 61, 62
Кент, Стивен Л. (Steven L. Kent) 90
Кер, Афра (Aphra Kerr) 12, 44, 45
Кинг, Геоф (Geoff King) 12, 47, 48, 56
Кичен, Гери (Garri Kitchen) 91
Клајн, Стефан (Stephen Kline) 190, 191
Кнежевић, Софија 139
Коен, Џонатан (Jonathan Cohen) 191
Колер, Крис (Chris Kohler) 101
Колинс, Карен (Karen Collins) 13, 15, 19, 60, 61, 62, 63, 67, 68, 69, 72, 86, 88, 90, 91, 96, 97, 98, 99, 175
Кондо, Који (Koji Kondo) 73, 100, 101, 102, 168
Копленд, Ерон (Aaron Copland) 89
Костић, Војислав, 9
Коутс, Стивен (Stephen Coates) 122
Крзивинска, Тања (Tanya Krzywinska) 12, 47, 48, 56
Кристева, Јулија (Julia Kristeva) 22
Кристофер, Николас (Nicholas Christopher) 124, 125
Кромвел, Џејмс (James Cromwell) 115
Кроу, Расел (Russell Crowe) 115, 116
Кружић, Драгана, 21

Круп, Џин (Gene Krupa) 120
Крофорд, Гери (Garry Crawford) 55, 189
Кубацки, Криштоф (Krzysztof Kubacki) 167, 177
Кук, Николас (Nicholas Cook) 141
Кук, Џејмс (James Cook) 83, 85
Кучке, Беате (Beate Kutschke) 147
Ларош, Гијом (Guillaume Laroche) 18, 58, 59
Ларсен, Гричен (Gretchen Larsen) 167, 177
Ласке, Ото (Otto Laske) 64, 65
Левинсон, Пол (Paul Levinson) 23
Лернер, Најл (Neil Lerner) 13, 63
Лејвен, Тео ван (Theo van Leeuwen) 162
Лиљедахл, Матс (Mats Liljedahl) 104, 105, 106
Линденбергер, Херберт (Herbert Lindenberger) 178, 179
Липскомб, Скот (Scott Lipscomb) 104
Лопез, Доминик Мекајвер (Dominic McIver Lopes) 70, 71, 154
Љунгберг, Кристина (Christina Ljungberg) 23
Мајра, Франс (Frans Mäyrä) 43, 44
Малбељо, Фабиан (Fabian Malabello) 156
Мандеј, Род (Rod Munday) 13, 19, 20, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 86, 87, 105, 108, 110, 126, 151
Манович, Лев (Lev Manovich) 11, 33, 34, 70, 171
Маравић, Манојло, 12, 37, 38, 103, 104
Маркс, Мартин Милер (Martin Miler Marks) 85
Марон, Публије Вергилије (Publius Vergilius Maro) 147, 148
Мартин, Џош (Josh Martin) 91
Мартиноли, Ана, 138, 141
Маршмелоу (Marshmellow) 186, 187
Меднес (Madness) 119
Мекдоналд, Глен (Glenn McDonald) 92
МекЛин, Едријен (Adrienne McLean) 129, 130
Меклуан, Маршал (Marshall McLuhan) 11, 18, 23, 49, 184
МекНамара, Брендан (Brendan McNamara) 121

Мерсер, Џони (Johnny Mercer) 127
Мијамото, Шигеру (Shigeru Miyamoto) 102
Микић, Весна, 175
Милер, Јирген (Jürgen Müller) 11, 134
Милер, Кири (Kiri Miller) 13, 61, 62
Миловановић, Александра 11, 22, 23
Милосављевић Милић, Снежана, 77
Митровић, Биљана, 12, 136, 155, 166
Мозли, Роџер (Roger Moseley) 18, 58, 59
Монел, Рејмонд (Raymond Monelle) 148
Морис, Су (Sue Morris) 73
Морман, Петер (Peter Moormann) 13, 63, 109
Моуравиев, Иван (Ivan Mouraviev) 154
Моцарт, Волфганг Амадеус (Wolfgang Amadeus Mozart) 102, 181
Мјуријел, Данијел (Daniel Muriel) 55
Ндалианис, Ангела (Angela Ndalians) 191
Ниделман, Сара И. (Sarah E. Needleman) 181
Николсон, Џек (Jack Nicholson) 126
Нил, Мартин (Martin Neill) 118
Нил, Ту (Tu Neill) 61
Нолан, Кристофер (Christopher Nolan) 118
Омблер, Мат (Mat Ombler) 190
Ор, Кристофер (Christopher Orr) 111
Орлеанка, Јованка (Jeanne d'Arc) 150
Отеро, Хосе (Jose Otero) 101
О'Рајли, Дарг (Daragh O'Reilly) 167, 177
Паз, Октавио (Octavio Paz) 154
Паул, Леонард (Leonard J. Paul) 103
Пенкин, Кевин (Kevin Penkin) 156
Пеппиат, Дом (Dom Peppiatt) 144, 153, 154
Перон, Бернард (Bernard Perron) 12, 18, 42, 43, 46, 47, 51
Петит, Керол (Caroly Petit) 123
Пирс, Гај (Guy Pearce) 115

Питс, Стефани (Stephanie Pitts) 183
Платон (Πλάτων) 74
Појтер, Грег де (Greig de Peuter) 190, 191
Полански, Роман (Roman Polanski) 126
Поповић Млађеновић, Тијана, 13, 14, 64, 65, 85, 195, 196
Пресмен, Џесика (Jessica Pressman) 11
Радовановић, Јована, 136
Рајан, Мари Лори (Marie-Laure Ryan) 35
Ренар, Сара, 139
Рил, Стивен (Steven B. Reale) 124
Римски-Корсаков, Николај (Николай Андреевич Римский-Корсаков) 161
Ричи, Денис Мекалистер (Dennis MacAlistair Ritchie) 208
Рогоф, Ирит (Irit Rogoff) 28
Розенберг, Адам (Adam Rosenberg) 125
Роуз, Ричард (Richard Rouse) 69, 70
Сален, Кејти (Katie Salen) 69, 189
Самерс, Тим (Tim Summers) 13, 18, 58, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 88, 89, 104, 105, 182, 183
Сандерс Пирс, Чарлс (Charles Sanders Peirce) 155, 162
Санцер, Џорџ (George Sanger) 61, 97
Свини, Марк (Mark Sweeney) 13, 18, 61, 62
Свитстер, Пенелопа (Penelope Sweetster) 36, 197
Сервантес, Мигел де (Miguel de Servantes Saavedra) 35
Симић, Игор, 134, 135, 136
Синг, Грег (Greg Singh) 131
Скот, Тревис (Travis Scott) 187, 188
Скрутон, Роџер (Roger Scruton) 14, 194
Слуџис, Џаспер (Jasper Slujis) 12, 134
Сматс, Ерон (Aaron Smuths) 19
Смелик, Анеке (Anneke Smelik) 12, 134
Сметана, Беджих (Bedřich Smetana) 161
СМИТ, Сем (Sam Smith) 30
Спејси, Кевин (Kevin Spacey) 115

Спектор, Ворен (Warren Spector) 69
Спилберг, Стивен (Steven Spielberg) 188
Степковић, Никола, 134
Стивенс, Меган (Meghan Stevens) 175
Стоктон, Таран (Tarran Stockton) 188
Стор, Ентони (Anthony Storr) 195, 196
Стратерн, Дејвид (David Strathairn) 115
Стринати, Доминик (Dominic Strinati) 12, 24, 25, 44
Сугијама, Коичи (Koichi Sugiyama) 102, 167, 168, 170
Сузуки, Кеичи (Keiichi Suzuki) 168
Тавинор, Грант (Grant Tavino) 154
Таларико, Томи (Tommy Tallarico) 174, 175
Там, Николас (Nicholas Tam) 58
Танака, Хироказу (Hirokazu Tanaka) 101
Тарковски, Андреј (Андрей Арсеньевич Тарковский) 136
Тезука, Такаши (Takashi Tezuka) 102
Томас, Джулијан (Julian Thomas) 10, 11, 31, 32
Томасини, Ентони (Anthony Tommasini) 180, 181
Туров, Џозеф (Joseph Turow) 191
Ћурчин, Ана, 139, 204
Уематсу, Нобуо (Nobuo Uematsu) 168, 173
Фасоне, Рикардо (Riccardo Fassone) 49, 50, 51, 52
Фернандез-Кортес, Хуан Пабло (Juan Pablo Fernández-Cortés) 13, 66
Филиповић, Андрија, 194
Финдлинг, Дебора (Deborah Findling) 156
Финеберг, Џошуа (Joshua Fineberg) 176, 177
Фиск, Џон (John Fiske) 41
Фицџералд, Ела (Ella Fitzgerald) 120
Фиш, Џонатан Б. (Jonathan B. Fish) 90, 92, 102
Франк, Алегра (Allegra Frank) 156
Фраска, Гонзало (Gonzalo Frasca) 12, 44, 45
Фрич, Мелани (Melanie Fritsch) 13, 58, 59, 60, 61, 63, 64
Фулер, Бред (Brad Fuller) 93

Хајдн, Јозеф (Joseph Haydn) 102
Хамаузу, Масаши (Masashi Hamauzu) 173
Хамет, Дашил (Dashiell Hammett) 111
Хамтон, Лајонел (Lionel Hampton) 120
Ханслик, Едуард (Eduard Hanslick) 163
Хансон, Кертис (Curtis Hanson) 115
Харт, Ијан Џејмс Тимоти (Iain James Timothy Hart) 155, 161, 162, 163
Хасан, Роберт (Robert Hassan) 10, 11, 31, 32
Хејл, Ендру (Andrew Hale) 119, 120, 121, 125, 126, 132
Хејл, Сајмон (Simon Hale) 119, 120, 121, 132
Хендл, Георг Фридрих (Georg Friedrich Händel) 102
Хендрикс, Џон Ален (John Allen Hendricks) 12, 30
Херцфелд, Грегор (Gregor Herzfeld) 106, 143
Хигинс, Дик (Dick Higgins) 11, 134
Хокинс, Трип (Trip Hokin) 103, 104
Холидеј, Били (Billie Holiday) 120
Хомер (Ὅμηρος) 148, 149
Хосеин, Амир (Amir Hossain) 108
Цвајекер, Забина (Sabina Zweiacker) 152
Чарсл Хејзелвуд, Чарсл (Charles Hazlewood) 152
Чен, Ђенова (Jenova Chen) 144, 153
Чендлер, Рејмонд (Raymond Chandler) 111
Чепмен, Том (Tom Chapman) 189
Чепмен, Том (Tom Chapman) 189
Черни, Марк (Mark Cherny) 93
Цамоња, Душан, 136
Џарвис, Т. (T. Jarvis) 188
Џексон, Вуди (Woody Jackson) 120
Џексон, Клер (Claire Jackson) 176
Џемирукуаи (Jamiroquai) 119
Џенкинс, Хенри (Henry Jenkins) 11, 22, 23, 30, 106, 152, 200
Џонстон, Метју Ли (Matthew Lee Johnston) 99
Џордан, Луи (Louis Jordan) 120

Шаде (Sade) 119
Шарп, Џон (John Sharp) 15
Шартмен, Ендру (Andrew Schartmann) 101, 102
Шеик, Данкан (Duncan Sheik) 119
Шеридан, Конор (Connor Sheridan) 172
Шион, Мишел (Michel Chion) 13, 74
Шнур, Стив (Steve Schnur) 190
Шретер, Јенс (Jens Schröter) 136
Штир, Екехард (Eckehard Stier) 179
Шуваковић, Мишко 14, 22, 23, 34, 141, 142, 181, 189
Шумејкер, Бред (Brad Shoemaker) 113

Биографија

Катарина Митић Минић (1989, Београд) основне и мастер студије завршила је на Факултету музичке уметности у Београду. Мастер рад под насловом *Музика Клода Дебисија и филм – три студије случаја* рађен под менторством ред. проф. др Тијане Поповић Млађеновић, одбранила је 2014. године. Од 2016. године студенткиња је Интердисциплинарних докторских студија Универзитета уметности у Београду на студијском програму Теорија уметности и медија. У фокусу њеног истраживачког рада је питање односа између музике и различитих медија. Учествовала је на музиколошким симпозијумима у земљи и иностранству.

Катарина је имала прилику да ради за велике компаније као што су Warner Music Group и 20th Century Studios. Била је део неколико међународних менторских и едукативних програма који се баве оснаживањем професионалки и професионалаца у музичкој индустрији - SuCarMus (2019/2020), MOST (2020/2021) и Central European University (CEU) course *Music as Heritage: an Interdisciplinary Approach in Theory and Practice* (2021). Била је ангажована као асистенткиња музичког уредника на пројекту *Велика оперска тура 2018/2019* на Радију Београд 3. Од 2018. године активна је чланица колектива Фемикс (Femix) који реализује Рок камп за девојчице, Фемиксету, Фемих Фест и многе друге пројекте који су намењени промоцији и афирмацији девојчица, девојка и жена у култури и уметности. У априлу 2019. године покренула је сопствену платформу [Music Storyline](#) за промоцију различитих жанрова музике кроз плејлисте, ауторске текстове и интервјуе. Од 2019. године део је тима концертне агенције Charm Music који реализује концерте интернационалних музичарки и музичара у Србији и региону. Осам година је била активна чланица професионалног академског женског хора Collegium Musicum. Тренутно је ангажована у организацији Креативно менторство на позицији програмске менаџерке и координише првим менторским програмом у овом делу Европе који је намењен студентима докторантима музике из целог света како би уз подршку ментора, након завршених студија, били спремнији за тржиште рада.

Списак објављених радова:

1. Митић, Катарина (2012) „Видови испољавања комичног у зингшпили Импресарио В. А. Моцарта” у: *Музиколошке перспективе 1-2* (друга свеска), Ивана Перковић (Ур.), Београд: Факултет музичке уметности, 256–269.
2. Митић, Катарина (2012) „Карактеристике енглеског мадригала са краја XVI и почетка XVII века (На примеру мадригала Џона Вилбија)” у: *Музиколошке перспективе 1-2* (друга свеска), Ивана Перковић (ур.), Београд: Факултет музичке уметности, 399–412.
3. Митић, Катарина (2014) „Војислав Костић – композитор/редитељ/сценариста/кореограф (Анализа остварења *Ко то тамо пева* у филмској и балетској верзији)” у: *Балкан 4 Арт Форум*, Драган Жунић и Миомира М. Ђурђановић (ур.), Ниш: Факултет уметности у Нишу, 467–478.
4. Митић, Катарина (2014) „Соната за флауту, виолу и харфу Клода Дебисија (Однос према прошлости, третман инструмената и функција боје)” у: *Музиколошка мрежа – Музикологија у мрежи*, Ивана Перковић (ур.), Београд: Факултет музичке уметности, 293–310.
5. Mitić, Katarina (2015) „Madona: Feminist or Antifeminist? (Domination of Sex in Her Music Videos and Live Performances From the 20th Century to the Present Day)”, *Art + Media – Journal of Art and Media Studies*, Sanela Nikolić (Ed.), Issue No. 8, Belgrade: Faculty of Media and Communications, 68–72.
6. Митић, Катарина (2016) „Класична музика у рекламним спотовима – Студија случаја: Музика у Телекомовој реклами *У вези са вама*” у: *Музика у друштву*, Фатима Хацић (ур.), Сарајево: Музиколошко друштво ФБиХ и Музичка академија Универзитета у Сарајеву, 301–310.
7. Mitić, Katarina (2018) „Debussy’s Clair de lune and its (different) transpositions in film” in: *Transpositions: Music/image*, Mirjana Veselinović-Hofman, Vesna Mikić, Tijana Popović Mladenović, Ivana Perković (eds.), Belgrade: Faculty of Music Arts, 169–177.

8. Mitić, Katarina (2020) „Radio music in *Golf Club: Wasteland* game (old media in a new context; radio music as part of the narrative)” in: *Contextually of musicology - What, How, Why and Because*, Belgrade: University of arts in Belgrade, Faculty of music, 272–278
9. Mitić Minić, Katarina (2022) „Koncerti uživo unutar igara: transmedijalni prostor novih mogućnosti”, *Studije video-igara: Nova interdisciplinarna naučna oblast*, Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu, Akademija Umetnosti, 287–300.
10. Nikolić, Tatjana, Mitić Minić, Katarina (2023) „Women in Music: Possibilities and Responsibilities of Cultural Management and Policy” in: *Women's Leadership in Music*, Iva Nenić and Linda Cimardi (Eds.), Bielefeld: Verlag, 153–165.

Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности у Београду унесе моју докторску дисертацију/ докторски уметнички пројекат под насловом:

Музика у видео играма: теоријско и естетско позиционирање у интердисциплинарном и интермедијалном контексту проучавања примењене музике

која је моје ауторско дело.

Дисертацију са свим прилозима предала сам у електронском формату погодном за трајно архивирање.

Моју докторску дисертацију похрањену у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности у Београду могу да користе сви који поштују одредбе садржане у одабраном типу лиценце Креативне заједнице (Creative Commons) за коју сам се одлучио/ла.

1. Ауторство

2. Ауторство - некомерцијално

3. Ауторство – некомерцијално – без прераде

4. Ауторство – некомерцијално – делити под истим условима

5. Ауторство – без прераде

6. Ауторство – делити под истим условима

(Молимо да заокружите само једну од шест понуђених лиценци, кратак опис лиценци дат је на полеђини листа).

Потпис докторанда

У Београду, 21.3.2024.

Катерина Милић Милић

Изјава о ауторству

Потписана Катарина Митић Минић

број индекса F1/16

Изјављујем,

да је докторска дисертација / докторски уметнички пројекат под насловом

**Музика у видео играма: теоријско и естетско
позиционирање у интердисциплинарном и
интермедијалном контексту проучавања примењене
музике**

- резултат сопственог истраживачког / уметничког истраживачког рада,
- да предложена докторска теза / докторски уметнички пројекат у целини ни у деловима није била / био предложена / предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

Потпис докторанда

У Београду, 21.3.2024.

Катарина Митић Минић