

**G**ry wideo to młoda dziedzina. Od powstania pierwszej domowej konsoli minęło niedawno równo 40 lat. Mniej więcej tyle czasu upłynęło od wynalezienia przez Thomasa Edisona kinetoskopu do pokazania na wizji pierwszej kreskówki z Myszka Miki. „Jeśli te dwie dziedziny porównamy, ewolucja gier miała napęd rakietowy” – podsumowuje kurator Chris Melissinos, który jako jeden z pierwszych sprowadził gry do muzeum sztuki.

Melissinos odpowiedzialny był za zeszłoroczną obszerną wystawę „The Art of Video Games” w Smithsonian American Art Museum w Waszyngtonie, która obecnie objeżdża wybrane muzea w całych Stanach. W marcu tego roku MoMA, słynne nowojorskie muzeum sztuki nowoczesnej, do swojej kolekcji wzornictwa i architektury dołącza 14 gier wideo.

Podstawą wystawy w Smithsonian była ekspozycja 20 konsol i komputerów, od najstarszych po te najnowsze, które znajdują się dziś w domach milionów graczy. Do każdej maszyny dobrano cztery gry zaprezentowane przez krótkie filmy wyjaśniające ich akcję, formę, znaczenie. Razem 80 tytułów. Dodatkowo wystawiono najciekawsze szkice, instrukcje obsługi czy opakowania. Melissinos opublikował album „The Art of Video Games. From Pac-Man to Mass Effect 3”, swojego rodzaju przewodnik po ekspozycji – rozdziały to kolejne ery historii gier wideo.

Jak wyglądały te pierwsze gry? Za grę matkę i wielki hit konsoli Atari uważana jest prościutka symulacja tenisa „Pong”, w której dwójka graczy odbijała do siebie piłeczkę paletkami za pomocą joysticków. Na początku lat 80. sensacją stał się „Pac-Man”, który trafił na okładki kolorowych pism.

## Pac-Man jak Picasso

Dwie potężne amerykańskie placówki muzealne dostrzegły fenomen gier wideo i znów rozgorzała dyskusja o tym, jaki jest ich wkład we współczesną sztukę.

BARBARA STOLARZ





© ELECTRONIC ARTS/EMP MUSEUM

Od lewej: gry „Pac-Man” i „Mass Effect”, czyli od przedpotopowej prostoty po dzisiejsze wyrafinowanie

Rynek zrewolucjonizowały komputery – najpierw te ośmiobitowe, potem komputery osobiste lat 90. Wyścig technologiczny między producentami maszyn popchnął do przodu gry wideo i zaowocował bardziej dopracowanymi projektami, z ciekawszą grafiką, postaciami, dialogami, muzyką. Za odbiorców uznawano jednak przede wszystkim młodych chłopców.

W kolejnej dekadzie ten obraz się zmienił. Nie wszystkie konsole starają się posługiwać grafiką najwyższej jakości, a twórcy gier zaczynają iść w najróżniejszych estetycznie kierunkach. Przykładem jest minimalistyczna gra retro „Passage” z 2008 r., która znajdzie się wśród 14 eksponatów MoMA. Gracz porusza się w niej zbudowanym z wielkich pikseli bohaterem w stronę niewidocznego, rozmazanego celu. Ma możliwość zakochania się, ale w parze trudniej omija się przeszkody, umieszczone na wąskim pasku planszy. Idąc tak w prawą stronę ekranu, zakochani starzeją się i zdobywają punkty, nie wiadomo, jaki jest cel tego wszystkiego, aż nagle postać kobieca umiera, a niedługo po niej i główny bohater. Trudno taką grę uznać za rozrywkę, ale raczej za refleksję na temat życia i śmierci.

## Elegancja kodu

Samo wystawienie gier w muzeum sztuki musiało wywołać spore zamieszanie. Wystawę w Smithsonian barwnie podsumował „The New York Times”: „The Art of Video Games» nie jest żadną zarozumiałą i zbuntowaną twarzą nowej sztuki młodych, która kopniakiem wywala drzwi klasycznego muzealnictwa

i głośno bekając ogłasza, że przejmuję kontrolę. Przypomina raczej skromnego pokutnika, który ubiera się w swój jak najmniej wyzywający strój i zajmuje przyznane mu miejsce w rogu sali”.

Paola Antonelli, kuratorka MoMA odpowiedzialna za wprowadzenie gier wideo do muzealnej kolekcji, miała trudniejsze zadanie. Nie jest to tymczasowa wystawa, gry trafią tu na stałe, więc trzeba było udowodnić, dlaczego niektóre z nich są godne tego zaszczytu. Na razie, w ramach otwartej na początku marca ekspozycji „Applied Design”, zaprezentowanych zostanie 14 eksponatów, w planach jest jednak powiększenie kolekcji o kolejne 36. – *Co roku wymieniamy naszą stałą kolekcję galerii Architektury i Wzornictwa. Wraz z nabyciem coraz większej liczby gier będziemy mogli wystawiać niektóre z nich, w zależności od motywu przewodniego ekspozycji – opisuje Antonelli. – Przestrzeń, którą obecnie dysponujemy, nie zmieściłaby naraz wszystkich 40 gier, ale być może będziemy w stanie zorganizować taką wystawę w przyszłości – nie wykluczamy tego.*

Lista eksponatów w niewielkim stopniu pokrywa się z tymi prezentowanymi w Smithsonian. MoMA stawia na gry przełomowe pod jakimś względem, a niekoniecznie te najbardziej znane. Do kolekcji trafią takie klasyki, jak „Pac-Man” czy „Tetris”, ale również „Another World”, „Myst”, „Sim City 2000”, „vib-ribbon”, „The Sims”, „Katamari Damacy”, „EVE Online”, „Dwarf Fortress”, „Portal”, „fLOW”, „Passage” i „Canabalt”.

Były wybierane nie tylko na podstawie wizualnej wartości, ale też elegancji kodu, którym się posłużono przy ich tworzeniu. Szukano gier, które łączyły historyczne i kulturowe znaczenie z innowacyjnym podejściem do technologii.

## Dla przyszłych pokoleń

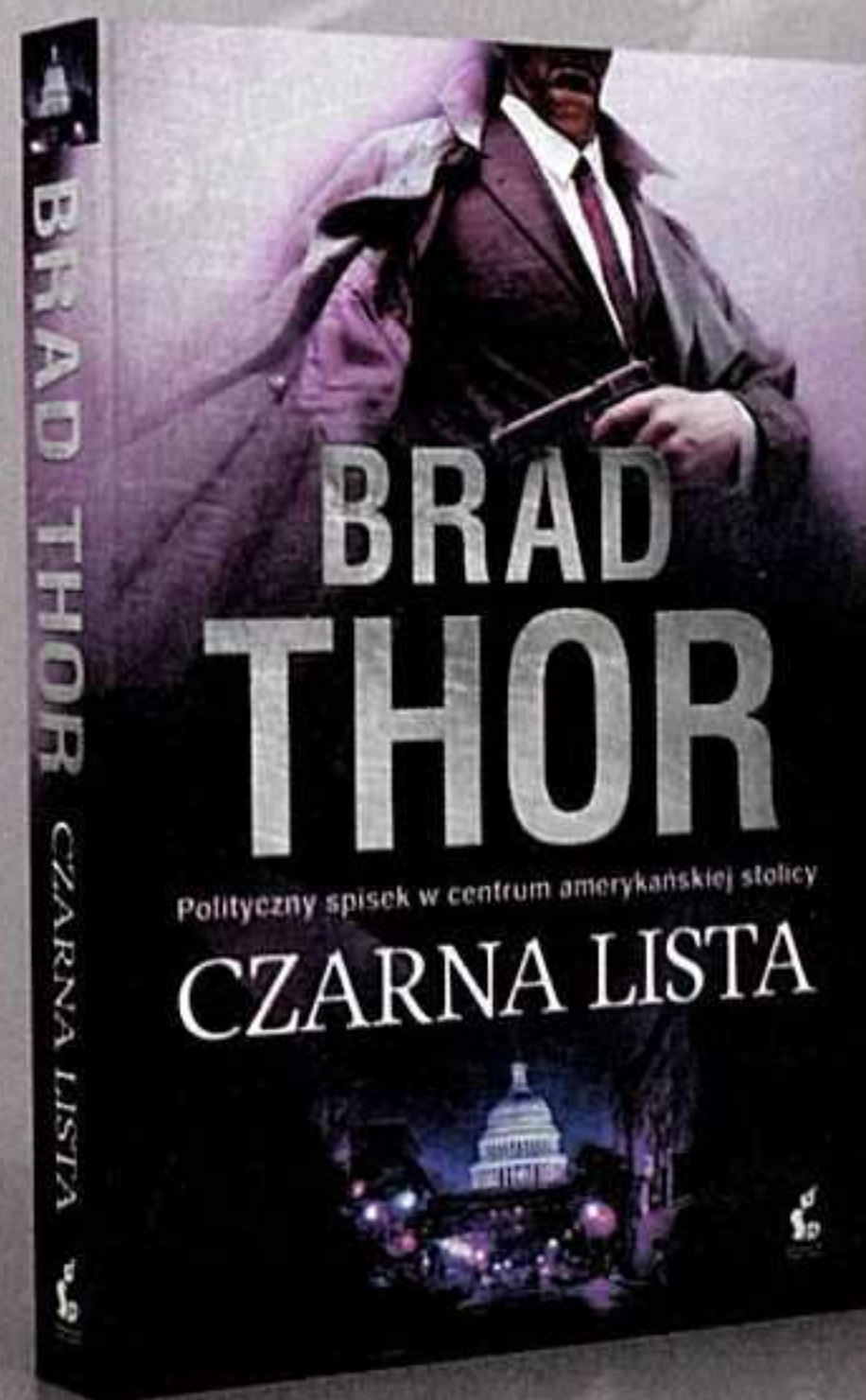
Jak się kupuje grę do muzeum? Nie jest to tak proste jak nabycie upragnionego tytułu na internetowej aukcji. Choć i taki rynek oczywiście istnieje – w październiku zeszłego roku kolekcję 7 tys. gier na konsole Sega i Nintendo sprzedano na eBayu za 1,2 mln dol. Ale nabycie gry do zbiorów muzealnych to nie tylko kwestia samego opakowania i jego zawartości – Antonelli opowiada, że dochodzi do tego oryginalny sprzęt, kontrolery, ale też ich nowsze kopie, emulatory, bo stare nośniki łatwo mogą ulec zniszczeniu. Ważny jest oryginalny zapis kodów, wszelka dokumentacja techniczna – wszystko, co producenci mogli i chcieli dać. MoMA każdą grę otrzymała w prezencie od twórców – sami autorzy okazali się zresztą bardziej hojni od wielkich korporacji, które nie zawsze chciały udostępnić oryginalny kod w trosce o prawa autorskie. Ale wszyscy cieszyli się ►

REKLAMA

# BRAD THOR

## CZARNA LISTA istnieje!

Jest tylko jeden sposób, by z niej zniknąć...



**Bestsellerowy thriller polityczny w najlepszym wydaniu!**



[www.soniadruga.pl](http://www.soniadruga.pl)  
[www.facebook.com/wydawnictwoSoniaDraga](https://www.facebook.com/wydawnictwoSoniaDraga)  
 tel. 32 782 64 77, 32 782 60 37



► z wyróżnienia. – Czułam, że twórcy byli wzruszeni, że dziedzina, w której się realizują, została doceniona przez MoMA – opowiada Antonelli.

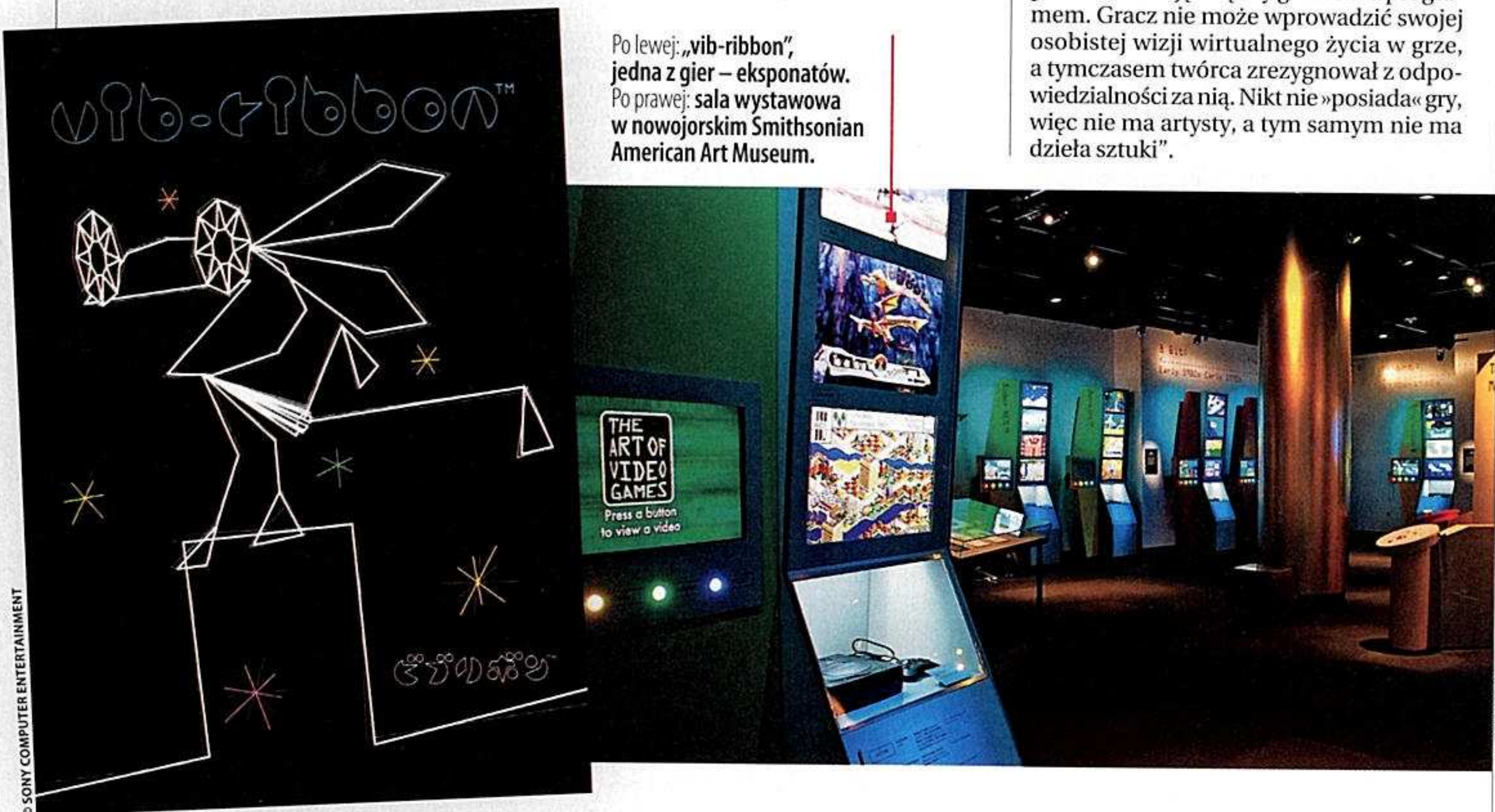
„Najmilszym aspektem tego wszystkiego jest fakt, że to, co ja stworzyłem, przetrwa, będzie zachowane dla przyszłych pokoleń. Zawsze martwiła mnie efemeryczna natura gier ściąganych z Internetu. Upłynęło tylko pięć lat, a wersja dla Apple już nie działa przez kolejne aktualizacje syste-

Przodują w tym japońskie instytucje, jak Mori Art Museum w Tokio – opowiada Cichocki i dodaje: – Wynika to między innymi z tego, że w Japonii gry komputerowe są traktowane jako naturalna część dziedzictwa kulturowego, tak jak komiksy, designerskie lalki, inne aspekty kultury popularnej.

Spuścizna kulturowa to jedna sprawa, nazwanie gier wideo sztuką to inna. Kuratorzy na różne sposoby zmierzali się z tym kluczowym pytaniem. Antonelli

dę kontemplują dzieła sztuki”), a niektórzy krytycy sztuki w mocnych słowach oprotowali decyzję MoMA. Jonathan Jones z „The Guardian” zasugerował, że traktowanie gier na równi z dziełami Van Gogha i Picassa będzie oznaczało „game over dla jakiegokolwiek sensownego rozumienia sztuki”. Tłumaczył dalej: „Światy wykreowane przez gry wideo są bardziej jak place zabaw, gdzie doświadczenie jest tworzone przez interakcję między graczem a programem. Gracz nie może wprowadzić swojej osobistej wizji wirtualnego życia w grze, a tymczasem twórca zrezygnował z odpowiedzialności za nią. Nikt nie »posiada« gry, więc nie ma artysty, a tym samym nie ma dzieła sztuki”.

Po lewej: „vib-ribbon”, jedna z gier – eksponatów.  
Po prawej: sala wystawowa w nowojorskim Smithsonian American Art Museum.



© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

© EMP MUSEUM

mu!” – tłumaczył swoją ekscytację w wywiadzie dla portalu Edge Jason Rohrer, twórca „Passage”.

Antonelli podkreśla, że jednym z głównych celów dodania gier wideo do kolekcji MoMA była właśnie chęć zachowania technologii, która szybko przemija. – MoMA to jest jedna z tych pionierskich instytucji, które zawsze zajmowały się poszerzaniem granicy tego, czym powinno zajmować się muzeum sztuki. Już w latach 50. prezentowano tam np. wzornictwo przemysłowe, często pokazując tanie obiekty codziennego użytku, które nie miały statusu dzieła sztuki – tłumaczy kurator Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie Sebastian Cichocki. – To zresztą ma drugorzędne znaczenie wobec takich kwestii: co ten przedmiot mówi do mnie, dlaczego znalazł się w muzeum, jaką ma wartość niematerialną?

## Game over dla sztuki?

To jednak nie Amerykanie pierwsi wpadli na pomysł wystawienia gier w muzeum sztuki. – Były już wystawy poświęcone grom wideo i przemysłowi z nimi związanemu.

na blogu muzeum po prostu stwierdziła: „Oczywiście, że są”, i przeszła dalej: „Są też przede wszystkim przykładem wzornictwa – zdecydowaliśmy się na właśnie tę perspektywę przy wprowadzeniu gier do muzeum”. Gry w końcu wylądowały w dziale poświęconym architekturze i wzornictwu, nikt nie ma zamiaru stawiać konsoli, telewizora i kanapy tuż obok dzieł Pollocka, jak sugerowali co złośliwsi krytycy pomysłu.

Melissinos we wstępie swojej publikacji pisze: „Większość gier wideo, do jakiegokolwiek kategorii by należały, łączy jedno: są zlepkiem dziedzin sztuki”. Tak więc skoro sztuką jest malarstwo, literatura, film, to połączenie ich w jednym nowym medium też sztuką być musi. Dodaje, że gry oferują coś ponadto – interaktywność. Głównym założeniem gier wideo jest bowiem nawiązanie kontaktu z graczem.

Reakcje na pomysł wpuszczenia gier do muzeów sztuki były jednak gwałtowne. W mediach królowały ironiczne nagłówki („Obawiasz się, że twoje dzieci marnują za dużo czasu przed konsolą? Tak napraw-

– Wcześniej podobna debata wybuchła np. w sprawie komiksów – czy ich miejsce jest w muzeach – wspomina Cichocki. – Publiczność nie miała problemu z akceptacją tego nowego zjawiska, trudniej było z krytykami i historykami sztuki, którzy dotąd uważali często komiksy, podobnie jak gry wideo, za przejaw kultury niskiej, jakąś infantylną rozrywkę dla nastolatków.

Najgłośniejszego poparcia obu inicjatywom udzieliła na razie społeczność graczy. Masowo przesyłali kuratorom wyrazy wdzięczności i wsparcia, chociaż pojawiały się też dosyć liczne głosy rozczarowania, że czyjaś ukochana gra nie trafiła na żadną z wystaw. Sami kuratorzy często opowiadali w wywiadach o latach spędzonych przed telewizorem podłączonym do konsoli. Są reprezentantami pierwszej generacji zafascynowanej grami. Dziś włączenie tych gier do kolekcji muzealnych to dla nich również, jeśli nie przede wszystkim, nostalgiczna podróż do czasów dzieciństwa.

BARBARA STOLARZ