

# Despre revoluție, război și jocuri pe calculator

Lucia Simona DINESCU

**A**lex Drăgulescu a plecat la New York pentru studii în anii '90. A studiat cinematografia și fotografia la Ithaca College și artele vizuale la Universitatea din San Diego, California. În prezent este directorul Laboratorului de Joc Experimental al Centrului de Cercetare în Computare și Arte la această universitate, dar lucrările sale includ și amintiri din România comunistă. Artistul a expus și a performat atât în Arad și București, cât și în Madrid, Veneția, Roma sau Petersburg.

Proiectul **Grădini suspendate** a fost lansat în 2003, când Alex Drăgulescu studia la departamentul de Arte Vizuale de la UCSD și a fost prezentat la Festivalul File, în 2004. Plecând de la titlul uneia dintre cele șapte minuni ale lumii, cea din Babilonul antic, artistul creează o lucrare în suportul Internetului: un joc interactiv realizat în **Flash**, un forum de discuții și un simulator de ecosistem. Utilizatorii pot planta flori în ciber spațiu, ca semn al participării afective la evenimentele

invaziei Statelor Unite în Irak. Evident, actul simbolic al plantării trimite la contextul revoluției din 1989, când românii au „plantat” flori în armele soldaților. Vizitatorii site-ului pot studia hărțile National Geographic pentru a hotărî locațiile plantelor și pot alege trei tipuri de flori, a căror evoluție e marcată de factori externi precum: climă, populație, petrol, alte plante sau război. De asemenea, fiecărei plante i se poate atașa un mesaj-text, astfel încât evoluția grădinii și a mesajelor poate fi urmărită în timp real. Forum-ul de discuții este unul deschis și necenzurat, cu mesaje în mai multe limbi.

Lucrarea nu vorbește numai despre interacțiune, estetică și comunicare, ci este și un comentariu politic asupra revoluției din România și a războiului din Irak. În același timp, discută despre moarte ca fenomen distant, reflectat în imaginile mass-media care reduc explozia unei rachete teleghidate la o animație nesângeroasă pe ecran. În joc însă, căderea unei bombe determină creșterea plantelor sădite în proximitatea virtuală! Aplicația debăte și violența și posibilitatea actelor crea-

tive de a contrabalansa forța de distrugere a războaielor. Dar se vorbește și despre etică și responsabilitate (tema „grijii”), întrucât plantele care sînt vizitate mai des de către cei care le-au sădit cresc mai repede. Nu în ultimul rînd, lucrarea poate fi un comentariu estetic la teoriile despre războiul virtual formulate de Baudrillard și de Virilio.

**Ce am făcut vara trecută** face parte din proiectul **Blogbot**, un agent *software* care generează romane grafice experimentale sau benzi desenate bazate pe texte recoltate din *blog-uri web*. Programul **Blogbot** colectează mostre din **my war**, scris de un soldat american în Irak, și din celebrul *blog* din Bagdad. Rezultatul este un colaj dinamic de imagini și text pe baza algoritmului, o juxtapunere în timp real a imaginilor de pe cîmpul de luptă, iar protagoniștii sînt extrași din jocul **Civilization 3**. În același tipic se încadrează și **Havoc (Dezastru)**, o serie de *print-uri* digitale generate algoritmic, plus animație DVD. Lucrarea, prezentată și la Bienala Tinerilor Artiști din București din 2004, amestecă soldați americani și entități din civilizații non-occidentale precum samurai, azteci sau războinici zulu pe un cîmp de luptă constituit de gridul izometric. Eroii, nemuritorii care tînjesc după avansare în grad, se confundă cu cadavrele, în timp ce extractele din *log-uri* de jocuri *on-line* pecetluiesc destinele tuturor. Jocul virtual al armatei Statelor Unite, **Provocarea mileniului**, este ilustrat prin confruntarea simbolică dintre americani (Forța Albastră) și Orientul Mijlociu (Forța Roșie). Deviza, ironică, este: „Nimeni nu scapă. Războiul continuă la nesfîrșit. Conectează-te la server-ul nostru”. Fără comentarii!