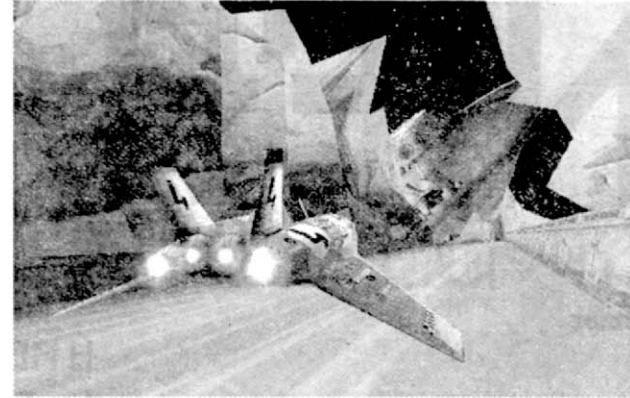


# Εικαστικές Αναζητήσεις σε Virtual Models



Hyperdrive, οι αγώνες πίστας του μέλλοντος. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε μόλις προχθές in the USA.

**Ο Brian Morris, Αμερικανός σχεδιαστής computer games, εγκαταλείπει το Σικάγο και τη Midway Games Inc., μια από τις μεγαλύτερες εταιρείες στο είδος της, για να εγκατασταθεί στη Θεσσαλονίκη, έχοντας σχέδια και όνειρα για «ελληνικής»**

**Τ**ι γυρεύει ένας Αμερικανός σχεδιαστής computer games στη Θεσσαλονίκη; Πώς ο Brian Morris απόφοιτος του φημισμένου Art Institute of Chicago, έπετα από πολλές επιτυχημένες εκθέσεις έργων ζωγραφικής, αφοσιώθηκε στην αγάπη του για τον ηλεκτρονικό σχεδιασμό computer games και μετά, εγκαταλείποντας τη δουλειά του σε μια από τις μεγαλύτερες εταιρείες παραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών των ΗΠΑ, μετακόμισε για να ζήσει στη Βορειοελλαδική πρωτεύουσα; Η «Θ» μίλησε μαζί του, για τη δουλειά του στην Αμερική, για το διεθνές τοπίο των computer games και για τις προσμονές του από την πόλη μας, και προσπάθησε να βρει τις απαντήσεις σε όλα αυτά (και άλλα) ερωτήματα.

«Θέλω να συναντήσω αυτά τα παιδιά από την Κρήτη, τους Έλληνες που σχεδίασαν το πρώτο ελληνικό παιχνίδι. Βρίσκω την ιστορία τους πολύ ενδιαφέρουσα και σκέφτομαι να μιλήσω μαζί τους σύντομα». Ο Brian Morris με τον ενθουσιασμό του άρτι αφιχθέντος σε μια χώρα που, όπως λέει, του αρέσει πολύ, ήρθε για

λονίκη και η Ελλάδα γενικότερα, μπορεί να μην έχει πολλές εταιρείες, αλλά όσες έχει είναι πολύ καλές.

## Hyperdrive: αγώνας δρόμου στις πίστες του μέλλοντος

*Ποιο είναι το τελευταίο «παιχνίδι» που σχεδιάσατε πριν έρθετε στην Ελλάδα;*

«Η τελευταία μου δουλειά, στο χώρο του video computer art, είναι ένα παιχνίδι που ονομάζεται «Hyperdrive», και κυκλοφόρησε μόλις προχθές την 1η Ιουλίου. Πρόκειται για ένα συνδυασμό αγώνων grand prix με πόλεμο των άστρων. Διαδραματίζεται στο μέλλον, σε 200 χρόνια από σήμερα και είναι ένα παιχνίδι ταχύτητας. Ο παίκτης μέσα από πίστες, με διαφορετικούς βαθμούς δυσκολίας, προσπαθεί να αναπτύξει τη μεγαλύτερη ταχύτητα και να αποφύγει τις συγκρούσεις. Δεν περιέχει καθόλου βία και δώσαμε μεγάλη βαρύτητα στην εικαστική ανάπτυξη των γραφιστικών».

*Πόσοι δούλεψαν για τη δημιουργία του;*  
«Το πρόγραμμα δημιουργήθηκε από μια οκταμελή ομάδα εργασίας, στην εταιρεία Midway Games Inc., και η προηγούμενη εμπειρία μας στις καλές τέχνες, πριν από την ενασχόλησή μας με το σχεδιασμό στον υπολογιστή, λει-

ξένο, γιατί ο πατέρας μου ήταν στρατιωτικός και από μικρό παιδί είχα ζήσει από κοντά το περιβάλλον του στρατού. Αυτή η εμπειρία μου, που κράτησε δύο χρόνια, με έφερε συχνά σε μια αντιφατική κατάσταση. Απ' τη μια ήμουν φοιτητής σε μια προσοδευτική σχολή με το ανάλογο ντύσιμο και εμφάνιση, και κάθε καλοκαίρι, όπως και μια εβδομάδα κάθε μήνα, «μεταμορφωνόμουν» σε στρατιώτη. Ήταν χρήσιμη εμπειρία, κυρίως γιατί μου έδωσε «υλικό» για τα computer games. Τα όπλα, τα κανόνια, τα οχήματα, τη στρατιωτική ενδυμασία και συνήθειες, δε χρειάστηκε αργότερα να τα μελετήσω για να σχεδιάσω computer game. Τα γνώριζα πολύ καλά και από πρώτο χέρι».

*Τότε ξεκίνησε και το ενδιαφέρον για τα computer games;*

«Τότε, ακόμη, δεν είχε ξυπνήσει μέσα μου το ενδιαφέρον για το σχεδιασμό παιχνιδιών. Μη ξεχνάμε ότι μιλάμε για το 1987, όπου τα προγράμματα και οι



Ο Brian Morris, computer graphics artist/animator

\* Περισσότερες πληροφορίες για το πρώτο ελληνικό παιχνίδι θα βρείτε στο <http://www.forthnet.gr/creations>, με τον Brian Morris μπορείτε να επικοινωνείτε στο [BCMorris@compulink.gr](mailto:BCMorris@compulink.gr) και «εμείς» είμαστε πάντα στο [makthes@otenet.gr](mailto:makthes@otenet.gr)

**Θεσσαλονίκη.  
έχοντας σχέδια  
και όνειρα για  
«ελληνικής  
παραγωγής»  
ηλεκτρονικά  
παιχνίδια**

της **ΧΡΥΣΑΣ  
ΠΟΛΥΜΕΝΗ**

φέρουσα και σκέφτομαι να μιλήσω μαζί τους σύντομα». Ο Brian Morris με τον ενθουσιασμό του άρτι αφιχθέντος σε μια χώρα που, όπως λέει, του αρέσει πολύ, ήρθε για να μείνει. Στην απορία μας για το πώς άφησε μια χώρα, στην οποία η τεχνολογία βρίσκεται σε μεγάλη άνθιση, οι εταιρείες είναι πάρα πολλές, και η προσφορά ευκαιριών τεράστια -σε σχέση με τις σχεδόν ανύπαρκτες εν Ελλάδι- για να έρθει να ζήσει στη Θεσσαλονίκη, μας έδωσε να καταλάβουμε ότι τα σημαντικά πράγματα στη ζωή του δεν τα επιλέγει με κριτήριο μόνο τις... προδιαγραφές. Μας εκμυστηρεύεται ότι σημαντικό ρόλο στην απόφασή του έπαιξε... μια Ελληνίδα και ο θεός Έρωτας (που είναι, άλλωστε, Έλληνας). Επίσης, -και το κυριότερο- θεωρεί πως η Θεσσα-

μία οκταμελής ομάδα εργασίας, στην εταιρεία Midway Games Inc., και η προηγούμενη εμπειρία μας στις καλές τέχνες, πριν από την ενασχόλησή μας με το σχεδιασμό στον υπολογιστή, λειτούργησε προς όφελος της ποιότητας στο τελικό προϊόν. Παιχνίδια που φαίνονται φτηνά και πρόχειρα έχουν φτιαχτεί από προγραμματιστές οι οποίοι γνωρίζουν πολύ καλά το χειρισμό πολύπλοκων προγραμμάτων, αλλά δεν ξέρουν να σχεδιάσουν στο χαρτί».

**Πώς ξεκίνησε η επαφή σας με το σχεδιασμό γραφιστικών για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;**

«Κάποια στιγμή κατά τη διάρκεια των σπουδών μου στις καλές τέχνες, αποφάσισα να πάω εθελοντής στον αμερικανικό στρατό. Ήταν κάτι που το χρειαζόμουν για να ενισχύσω οικονομικά τις σπουδές μου, αλλά δε μου ήταν και

**computer games;**

«Τότε, ακόμη, δεν είχε ξυπνήσει μέσα μου το ενδιαφέρον για το σχεδιασμό παιχνιδιών. Μη ξεχνάμε ότι μιλάμε για το 1987, όπου τα προγράμματα και οι υπολογιστές δεν ήταν όπως σήμερα και εκείνη την εποχή ήμουν απόλυτα αφοσιωμένος στη ζωγραφική».

«Τα επόμενα χρόνια όμως, άρχισα να έχω επαφή με εταιρείες παραγωγής γραφιστικών δύο διαστάσεων (2D), στην αρχή για λόγους βιοποριστικούς και αργότερα γιατί είδα ότι η τεχνολογία αυτή συνδύαζε πολλές από τις αγάπες μου: τη ζωγραφική, το σχέδιο, την αρχιτεκτονική -έως ένα βαθμό- και ότι άνοιγε έναν ολόκληρο κόσμο φαντασίας, που είναι μαγικός».

**Ζωγράφος ή σχεδιαστής 3D computer games;ζ**

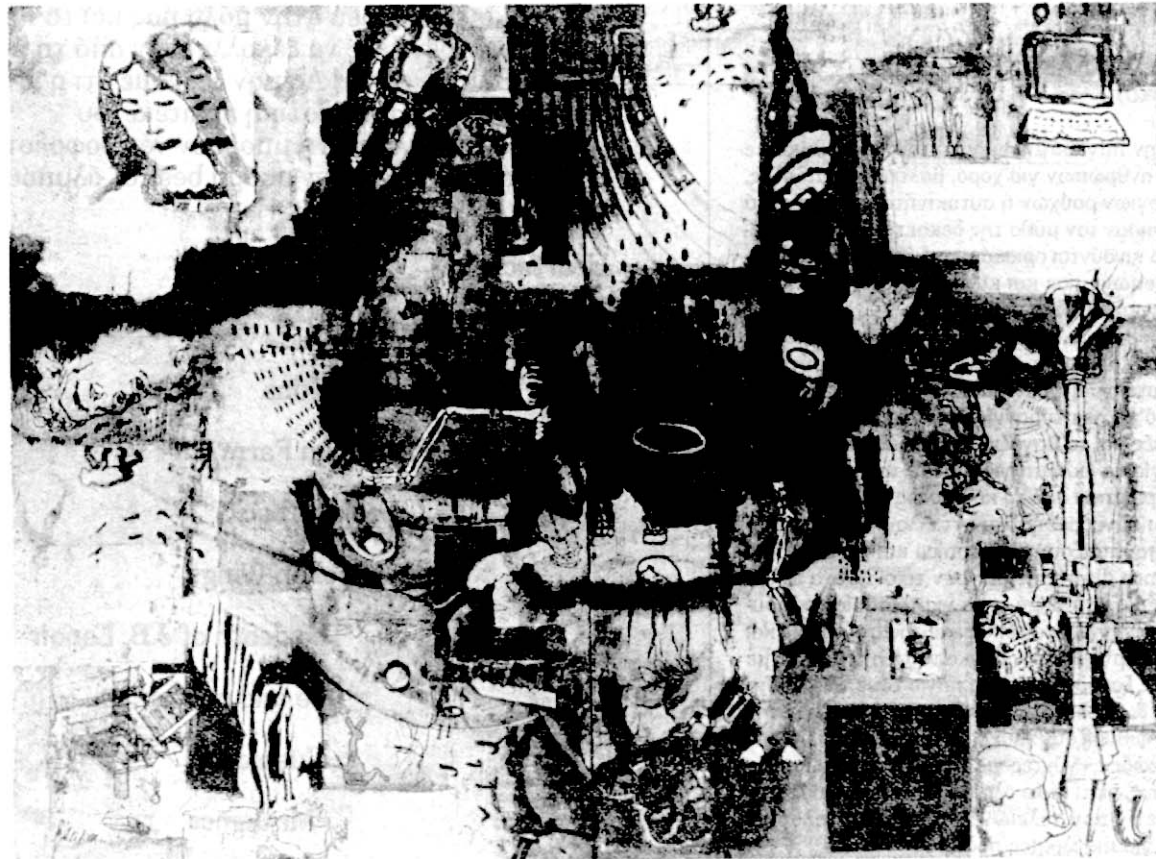
**Τελικά η ζωγραφική πέρασε σε δεύτερη μοίρα;**

«Με τη ζωγραφική έχω ιδιαίτερη σχέση, δεν την εγκατέλειψα ποτέ, μάλιστα δεν αποκλείεται να παρουσιάσω έργα μου και σε κάποιο χώρο στη Θεσσαλονίκη. Τα τελευταία χρόνια έχω διοχετεύσει όλη μου τη δημιουργικότητα στον ηλεκτρονικό σχεδιασμό. Όμως και τα θέματα που χρησιμοποιώ στους πίνακές μου, όπως και οι εικόνες οι οποίες δουλεύω στον υπολογιστή έχουν κοινή έμπνευση. Άλλωστε τελευταία δουλεύω μια ιδέα, το να 'τοποθετώ' εικόνες από τα γραφιστικά των παιχνιδιών στους πίνακές μου. Η παραγωγή των computer games με μαγεύει. Είναι ομαδική δουλειά, υψηλών καλλιτεχνικών απαιτήσεων, με τη χρήση υψηλής τεχνολογίας. Συνήθως χρειάζονται 12 με 16 μήνες για την υλοποίηση ενός προγράμματος και την παρουσίασή του στην αγορά».

**Ποιο είναι το πιο άμεσο σχέδιο για το μέλλον;**

«Προς το παρόν επείγουν οι διακοπές. Άλλωστε βρισκόμαστε στην Ελλάδα».

Δείγμα από το πλούσιο ζωγραφικό του έργο



Βrian Morris @compunikegr και «εμείς» είμαστε πάντα στο makthes@otenet.gr

## Τέχνες και τεχνικές

**Ο** Brian Morris γεννήθηκε το 1963 στο Σικάγο. Από νεαρή ηλικία προτιμούσε τα μαθηματικά, τη γεωμετρία, τη μηχανική υδραυλική, το μοντελισμό, και βέβαια τη ζωγραφική. Στην εφηβεία αγάπησε τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, αλλά αργότερα ακολούθησε σπουδές στη φημισμένη σχολή καλών τεχνών Art Institute of Chicago.

Παράλληλα με τις σπουδές του, υπηρέτησε ως εθελοντής στον αμερικανικό στρατό για δύο χρόνια. Συμμετείχε σε περισσότερες από δέκα εκθέσεις ζωγραφικής, κερδίζοντας το ενδιαφέρον των τεκνοκριτικών και εγκωμιαστικά σχόλια για τα έργα του.

Γύρω στο 1986, άρχισε να εργάζεται σε μικρές εταιρείες στην παραγωγή 2D γραφιστικών και αργότερα πέρασε στην πλήρη απασχόληση στη δημιουργία των 3D games. Εργάστηκε στο σχεδιασμό των «Theatre of Magic», «Tales of Arabian Nights», «Medieval madness», που έχουν βραβευτεί με τη διάκριση «Best Game Award of the Year».

Επίσης, έχει διδάξει στη Gallery 37 του Σικάγο. Για τον Brian Morris έχουν δημοσιεύσει άρθρα τα περιοδικά GamePro, «3rd World», «Chicago Tribune», το περιοδικό τεχνών «Chicago Magazine», κ.ά.