**Pejzaž za panoramu bitke**

**64 vojnika skrivaju se od igrača**

Ovaj pitoreskni francuski pejzaž animiran je samo s jednom svrhom: kako bi poslužio kao mjesto svakodnevnog digitalnog krvoprolića u pucačkoj igri „Battlefield 1“. Međutim, u ovoj panorami odsutan je *raison d'être* scenarija: sama bitka. 64 skrivena vojnika pejzaž koriste kako bi postali nevidljivi oku promatrača. Time se oni, čini se, uglavnom skrivaju od igrača čija je prisutnost – u većini igara – preduvjet za nasilje. U ovoj viziji, bojno polje ostaje neokaljano i postaje prostor mirne igre skrivača.

**Izigravanje kruga smrti**

**Pacifistička vježba prstiju**

Ovaj performans prikazuje pokušaj mirnog susreta između dviju vojski u strateškoj igri na temu Drugog svjetskog rata. Algoritam igre automatski tjera vojnike na napad u trenutku kada uoče jedni druge. Međutim, krvoproliće se može izbjeći ako se oni održavaju u stalnom pokretu pri kojem se izbjegava izravan pogled. Ovaj se manevar pretvara u neizvjestan kružni ples, koji se – s vremenom - upisuje u pejzaž.

**Operacija Jane Walk**

**Obilazak grada kroz arhitekturu online pucača**

U ovom performansu militarističko okruženje igre „The Division“ prisvojeno je za potrebe obilaska grada New Yorka. Nastojeći izbjeći borbu tijekom obilaska ove postapokaliptične metropole, načinjemo temu arhitekture i urbanizma, kao i intervencije programera igara u urbano tkivo.

**Izrada spomenika mira**

Video prikazuje modeliranje grube kocke iz betonskog bloka. To je učinjeno uz pomoć ograničenih alata dostupnih u borbenoj igri „The Division“. Proces izrade skulpture projicira se na dobiveni oblik, snimljen i ispisan pomoću softvera za 3D renderiranje.