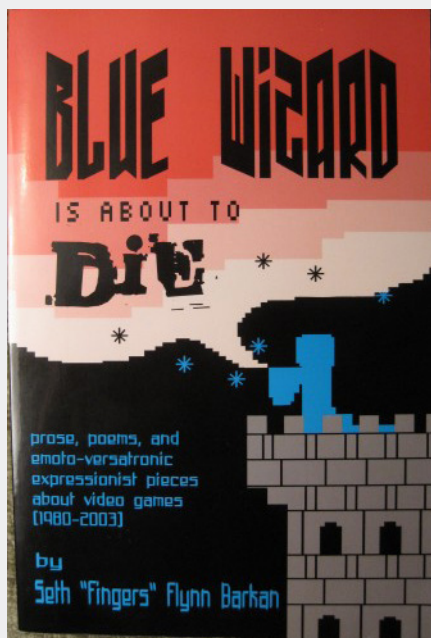


Iskopavanje je igra

(Poezija video igara)

2004. godine, malo poznati pisac iz Nevade objavio je prvu zbiru poezije video igara. Knjigu dugačkog naziva *Blue Wizard is About to Die: Prose, Poems, and Emoto-Versatronic Expressionist Pieces about Video Games (1980-2003)* činilo je 47 pesama inspirisanih igrama



koje su se mogle naći na automatima tokom ranih osamdesetih godina. Autor Set Flin Barkan (Flynn Barkan) u predgovoru je otkrio svrhu ovog izdanja: „Pisanjem ove knjige želeo sam da pokažem kako igre mogu biti nešto više od besmislene zabave koja vam truni mozak i uništava oči, kakvim ih uglavnom vide odrasli; želeo sam da video igre prikažem kao umetnička dela“.

Flin Barkan nije mogao pretpostaviti da će njegov knjižuljak postati deo šireg pokreta koji će tokom narednih godina pokušati da promoviše ozbiljniji i kreativniji pristup video igrama. Iako je u tom periodu izašao zavidan broj članaka, analitičkih eseja i istoriografija, sama poezija video igara cupkala u mestu sve do 2012. godine kada je svet ugledala zbirka *The Oregon Trail is the Oregon*

Trail Gregorija Šerla (Sherl). Retkost ovakvih tekstova je bila je razočaravajuća, naročito imajući u vidu plodne povezanosti između lirike i igara koje su proizilazile iz njihovih zajedničkih ograničenja.

Arkadna poetika

Prva i glavna zajednička spona između poezije i ranih video igara jeste težnja ka sažimanju. Moderna poezija često koristi metaforu, poređenje i fragmentiranu sintaksu kako bi stvarala nove značenjske veze i kako bi naglašavala eksperimentalniji put do Istine, nauštrb konkretnih, linearnih narativa drugih medijuma. Arkadne igre idu i korak dalje, budući da sadrže samo osnove narativa, koji je često sadržan samo u naslovu (*Space Invaders*, *Missile Command*). Neke druge igre nemaju ni tu minimalnu osnovu: zašto Pac-Man mora da jede tačkice u lavirintu, i zašto se Dig Dug bori protiv čudovišta tako što ih naduvava? Možemo samo da nagađamo.

Takva apstrakcija u narativu prirodna je posledica ograničenja forme. Iako pesme nemaju grubo određenu granicu (*Ramajana* se, recimo, prostire sedam knjiga), modernije pesme nisu duže od pasusa ili nekoliko strana. Autor kratke poezije će vrlo brzo shvatiti da je opisivanje niza događaja uz pomoć egzaktnih detalja teško i nepoželjno, i takav autor će naučiti da radi sa ograničenjima, a ne uprkos njima. Krajnji rezultat je gustina jezika kakva se retko nalazi u prozi.

Arkadne igre su se, sa druge strane, više borile sa tehničkim nego sa stilističkim ograničenjima. Suočena sa limitiranom računarskom memorijom, video igra može koristiti samo određen zbir sistema i grafičkih elemenata. Grafička ograničenja su učinila da vizuelni elementi ovih igara budu svedeni na jednostavne linije i kockaste oblike koju su predstavljali simbole, a ne konkretne modele određenih objekata i likova, što je samo nanosilo nove slojeve oneobičavanja.

Ovako apstrahovani elementi predstavljali su čvrste temelje u koje se sadržaj mogao usidriti. Lirika je tradicionalno bila ograničena metrom, stihovima, slogovima i rimom. Poetički oblici brojni su poput žanrova video igara, pa tako imamo i jednostavni haiku i složeni sonetni venac. Jedinstvo mehaničke strukture forme i lirskog sadržaja jedno je od najvećih lepota u poeziji, što je kontrast koji se ogleda i u starim video igrama.

Kao što je i poezija bila „sputana“ oblikom i rečima, i rane igre su bile sistemi koji su se temeljili na brojnim usko definisanim pravilima i IF THEN ELSE logičkim izjavama koji su zajedno određivali iskustvo koje smo nazvali *igrivošću* (gameplay). Igrač je pred sobom imao veoma ograničen niz akcija kojima je upravljao svojim likom na ekranu, jer tipična igra na automatu nije imala ništa više od jedne drške za kretanje i jednog ili dva dugmeta. Čovečuljci su skakali, svemirsku brodovi su pucali, a Pac-Man je jeo. U suštini, najbolji arkadni naslovi bili su prve ritmične igre, davno pre *Dance Dance Revolutiona*. Vrludanje između salvi neprijateljske vatre u *Galaxianu* ili izbegavanje buradi u *Donkey Kongu* bili su izazovi za reflekse i sposobnost prepoznavanja obrasca, koji su na probu su stavljali igračevu moć uočavanja kadenci video igre i izvršavanje pravilnih protiv-kretnji. Arkadne igre bile su, dakle, *poetry in motion*.

Drugi dolazak

Rane osamdesete smatraju se Zlatnim dobom igara na automatima. Do kasnih devedesetih, rana 3D grafika kućnih konzola dostigla je nivo realizma koji je vrlo brzo zamenio apstraktnu grafiku sa arkadnih aparata, a igre poput *Metal Gear Solida* i *Final Fintasyja VII* praktično su oponašale filmove. Apstrakcija igre-pesme zamenjena

je opsesijom za detaljima: kratki nivoi zamenjeni su velikim, organskim svetovima, a jednostavne kontrole su gurnute u ćošak od strane rastućeg broja dugmića, komandi, džojstika i gejm-pedova.

Bilo je potrebno više od deset godina da poetičnost u video igrama napravi povratak. 2007. godine, nezavisni dizajner igara Džejson Rorer (Jason Rohrer) napravio je *Passage*. Igra je bila napravljena za konkurs čije su propozicije nalagale da igra ne sme koristiti rezoluciju veću od 256x256 piksela i da ne sme trajati duže od pet minuta, što su bila ograničenja slična onima kod arkadnih naslova iz davnina.

Rorer iskoristio povezanosti između svog stila gejm-dizajna i poezije tako što je od *Pasaža* napravio prvu intencionalnu pesmu-igru (ili makar prvu koja je bila primećena). U *Pasažu*, igrač preuzima ulogu lika koji hoda praznim svetom koji se širi unedogled. Čitava igra je, zapravo, jedna horizontalna linija (titularni „pasaž”) koja evocira glavnu temu igre, putovanje kroz život. Za tačno pet minuta, igrač može da se kreće napred, gore ili dole. Igra nema drugih komandi i ne sastoji se od dodatnih izazova, navodeći igrača da uz usporeni tempo igranja razmišlja o suptilnim vizuelnim promenama koje se dešavaju na ekranu.



Ubrzo su počele da niču igre slične *Pasažu*. Obe igre Gregorija Vira (Weira – *How To Raise a Dragon*, *The Majesty of Colours*) i Daniela Benmuržija (Benmurgui – *I Wish I Were the Moon*, *Today I Die*) takođe su koristile pikselizovanu grafiku, ograničen prostor i snažne egzistencijalne i metafizičke motive iz *Pasaža*. *Today I Die* možda i najdoslovnija pesma-igra od navedenih naslova, budući da je igrač u njoj morao menjati reči u haiku pesmi kako bi njegov lik u igri napredovao u svom putovanju.

Prisustvo poetskih težnji u video igrama svoj vrhunac je dostiglo u knjizi *A Slow Year* (2010) Ijana Bogosta (Bogost), zbirci kompjuterski generisanih pesama koje su bile objavljene zajedno sa četiri video igre.

Knjiga igara

Ijan Bogost je 2009. napisao *Racing the Beam*, knjigu o programiranju i dizajniranju igara za *Atari Video Computer System* (Atari 2600), prvu popularnu konzolu sa

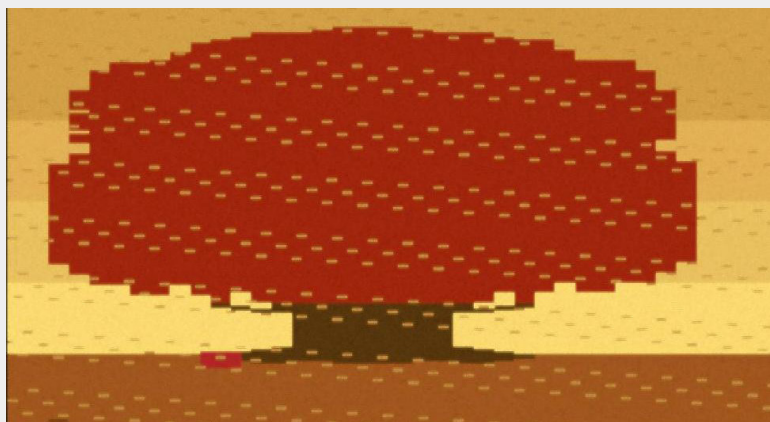
menjajućim kerdridžima. Sa samo 128 bajta RAM-a i zapreminom od četiri kilobajta, programi pisani za ovaj sistem bili su još apstraktniji nego oni pisani za automate. Proučavajući ove igre i istovremeno učeći sebe kako da ih pravi, Bogost je otkrio sličnost između Atarijevih igara i poezije, i to naročito poezije pokreta imažista iz ranog XX veka, poezije koja se koncentrisala na pisanje impresionističkih, evokativnih pesama koje opisuju ljude ili mesta izvan većeg narativnog konteksta. U svom uvodu, Bogost citira „In the Station of the Metro“, lirsku crticu Ezre Paunda:

The apparition of these faces in the crowd;

Petals on a wet, black bough.

Bogost je, dakle, rešio da napravi svoje igračke pesme, a *Spora godina* – zbirka koja se sastojala od četiri igre za Atari VCS i jednog kilobajta *mašiniranog haikua* (machined haiku), proizvoda Bogostovog programa namenjenog generisanju haiku pesama – rezultat je tog napora. Naslov zbirke opisuje i sadržaj i tempo igara u njoj. Svaka igra predstavlja jedno od četiri godišnja doba, a kao i svaka velika pesma, one se lako prelaze ali teško tumače.

Prva igra je *Jesen (Autumn)*. Ekran zauzima veliko drvo na vetrometini, a igrač kontroliše crveni pravougaonik (korpu) kojim pokušava da uhvati padajuće lišće. Da bi se igra završila, nezavisno od pobede ili poraza, potrebno je svega pet minuta, ali trenuci između padanja lišća kao da traju satima, a sam pad traje čitavu večnost. Poput *Pasaža*, odustvo detaljnijeg i obuhvatnijeg prostora tera igrača da se koncentriše na svedenost slike pred sobom.



Ostale tri igre su manje tradicionalne i mnogo teže. Njihov izazov ne leži u potrebi za veštim refleksima već u samom dešifrovanju onoga što treba uraditi kako bi se došlo do pobede. Upravo u ovakvom pristupu „razrešavanja“ igre leži sličnost sa čitanjem

zahtevne pesme. Oba čina zahtevaju pažnju u otkrivanju prikrivenih veza, odnosno neprekidni proces iščitavanja u cilju razbijanja zagonetke.

Svaka od ovih osobina je neodvojiva od hardvera na kojem se igre pokreću. Bogost je vrlo lako mogao napraviti jednostavnu igru u Flešu koja bi imala iste jednostavne kontrole. Zašto se onda svesno vezao za hardver koji je postao gotovo relikvija?

Na poleđini *Spore godine*, jedan drugi dizajner, Rod Hjuml (Humle), napisao je da su „ovo igre koja su lako mogle biti napravljene pre trideset godina, ali nisu. Tehnologija nije granica, a *Spora godina* to i dokazuje“. Insistiranje *Spore godine* na korišćenju igračkog sistema prošlosti pokazuje da su samo konceptualna ograničenja ranijeg doba sprečila da pesma-igra postane jedan od najranijih žanrova video igara. Sa druge strane, ova kolekcija igara pokazuje i kako se ograničenost hardvera može kreativno koristiti pri stvaranju igre. Svaka od četiri igre *Spore godine* odvija se na samo jednom ekranu, što je razumljivo imamo li u vidu oskudne memorijske resurse Atarijeve konzole. Međutim, prostor igre oličan u samo jednom ekranu dozvoljava imažističkom fokusu da ostane fiksiran na samo jednu sliku. Bogost je svesno povukao ovu paralelu.

Postavlja se pitanje: koji nam sve današnji načini upotrebe tehnologije video igara promiču? Ako su pesme-igre mogle biti napravljene pre trideset godina, šta onda možemo uraditi sa modernom tehnologijom? Danas u video igrama imamo simulacije svetova koje bi šokirale igrača iz prošlosti, a najveće igre poseduju takve nivoe uređenosti da njihovi prethodnici izgledaju kao preci iz kamenog doba. Svaki napredak, međutim, ima svoju cenu. Kako se naglasak menjao od samodovoljnih, zatvorenih celina kao imerzivnim, prostranim svetovima, bilo je sve manje potrebe da igrači popunjavaju praznine u svom igranju.

Lepota pesme-igre je u tome što zahteva direktnu komunikaciju sa pravilima koje je postavio autor. U zaključku svog eseja iz *Spore godine*, Bogost piše: „Igrač je arheolog koji iskopava izgublenu civilizaciju čiji je tvorac kreator igre. Igra predstavlja iskopavanje. A igrati se sa tvorcima naših igara znači igrati se sa duhovima“.

(Sa engleskog preveo Miloš Jocić)