

Ilija Barišić

Filmska poetizacija u videoigrama

Iako ludolozi tvrde da se, kad je riječ o videoigrama, filmske teorije, poput naratologije, semiologije i nekih drugih, trebaju ograničiti i funkcionalno podrediti ludičkome vidu, ovaj rad polazi od pretpostavke da se filmska teorija može primijeniti na neke vrste i aspekte ili segmente videoigara. Za razliku od filma, kada gledatelj mora razlučiti vrstu filmskog izlaganja te odrediti kakvu pozornost film zahtijeva kako bi shvatio što je bitno za značenje, u videoigrama korisnik/gledatelj se vodi prvenstveno pravilima igre. Djelomice je razlog tome činjenica da su vizualne mogućnosti u videoigrama ograničene i manje fluidne u usporedbi s filmom. S druge strane, predodređenost scena i njihovo nizanje dozvoljavaju raspravu o filmskom izlaganju u odnosu na videoigre iako se diskurs videoigara uvelike razlikuje od filmskog. Drugim riječima, scenski parametri u videoigrama uvjetovani su pravilima igre i karakteristikama filmskog izlaganja. Od četiri tipa izlaganja – opisni, narativni (scenski diskursi) i argumentacijski i poetski (interpretativni diskursi) – poetski se čini najdiskutabilnijim i najmanje zastupljenim, čak i u neinteraktivnim, filmskim segmentima videoigara. Igre nalažu aktivnost koja je u suprotnosti s poetskim, kontemplativnim raspoloženjima – stalna aktivnost, neprekidne reakcije na vizualno okruženje. Međutim, primjeri iz ovog eseja i njihova analiza pokazuju da je poetsko izlaganje prisutno u kinematici videoigara te da se poetizacija (poetiziranje – dodavanje poetskih vrijednosti drugim tipovima izlaganja, uglavnom opisnom i narativnom) prepoznaje čak i u interaktivnim segmentima videoigara. Primjer poetskog izlaganja uzet je iz Konamijeve simulacije *Pro Evolution Soccer 6* koja se uspoređuje s kratkim eksperimentalnim filmovima Normana McLarena, te iz videoigre *Blade Runner* (Virgin Interactive, 1997), utemeljene na filmu Ridleyja Scotta iz 1982.

1 U teoriji najčešće se govori o kompjutorskim igrama, tako se uglavnom nazivaju i studijski programi iz tog područja, dok se termin videoigre koristi nešto rjeđe. No videoigre se, s druge strane, obično navode kao krovni termin u odnosu na kompjutorske igre (usp. Peović Vuković 2005, 2005b), jer osim kompjutorskih, obuhvaćaju i one konzolne te igre na drugim tehničkim napravama, npr. mobilitelima ili automatima na kovanice. No opet, ta "krovnost" donekle može biti problematična, jer riječ "video" sugerira vizualnost, vizualnu osjetljivost, a postoje kompjutorske igre koje nisu vizualne (osim posredno), poput tekstualnih avantura. Nesporno krovni termin bio bi digitalne igre, no on se već znatno rjeđe koristi; kao primjer može se izdvojiti naziv jedne udruge – DiGRA (Digital Games Research Association). Ipak, iz praktičkih razloga prepoznatljivosti i dosadašnje primjene, bolje je ostati na najčešće korištenim terminima,

1. Uvod – moguće sporne točke upotrebe filmske teorije u analizi videoigara

U teoriji videoigara¹ postoji snažna tendencija da se područje izdvoji kao zasebno, odvojeno od drugih humanističkih istraživanja, poglavito od raznih naratoloških, vizualističkih (filmoloških), semiotičkih i inih pristupa, sa stavom da bi ti ostali pristupi u multidisciplinarnoj primjeni svakako trebali biti funkcijski podređeni ludološkom aspektu. Kao glavni argument za takav pristup navodi se da je dominantno iskustvo koje videoigre pružaju, u kognitivnom i afektivnom smislu, ono igrajuće i tiče se igraćeg užitka, a priče i vizualni efekti služe prije svega kao potpora tome.² I dok takav stav ima epistemološki snažna uporišta u pojedinim vrstama igara, osobito onima koje se u neusustavljenim klasifikacijama igara obično nazivaju apstraktnima, u nekim drugim vrstama, poput avantura, ima evidentnih nedostataka. U nekim videoigrama priča i vizualna reprezentacija strukturno su izuzetno bitne, po svojim karakteristikama te se igre približavaju filmu, pa se čini prirodnim da se na njima i primijeni neki tip filmološke refleksije. Ipak, svaka primjena metodologije filmske teorije na videoigre u startu je sumnjiva.

S jedne strane umanjuje se važnost vizualnog. U nekom

ma, a u kontekstu vizualističkog, filmološkog razmatranja igara termin videoigre čini se primjerenijim od ostalih.

2 Zagovornici ovog pristupa u analizi videoigara obično se nazivaju "ludolozima" (po ludologiji, znanosti o igrama), a najpoznatiji od njih su E. Aarseth, J. Juul, Eskelinen, G. Frasca... Nasuprot njima obično se navode "naratolozi", teoretičari koji su videoigrama pristupili prvenstveno kao još jednom mediju za prenošenje priča (knjiga Janet Murray *Hamlet on the Holodeck*, 1997), premda na momente znanstveno nedosljedna i opterećena kompleksom budućeg potencijala medija, odigrala je pionirsku ulogu u ovom usmjerenju). Polemika ludologa i naratologa, premda dijelom predimenzionirana, obilježila je početno razdoblje znanstvenog, autonomnog bavljenja videoigrama.

vaganju važnosti temeljnih svojstava videoigara – igre, priče i (audio)vizualnog – ono (audio)vizualno kao da najlošije stoji. Često se ističe, i među teoretičarima i u gejmerskoj zajednici, da najgora moguća grafika ne može pokvariti kvalitetnu igru, iza koje stoji privlačna igrivost i privlačna priča, dok, nasuprot tome, najbolja moguća grafika ne može učiniti da loša igra (s lošom pričom po potrebi) bude dobra³. Kako navodi Newman (2004): “užici igara nisu primarno vizualni, nego kinestetički, funkcionalni i kognitivni – vještine su nagrađene, greške kažnjene.”

S druge strane, kao još jedan prigovor, neki u pozivanju na filmske teorije i filmske kvalitete videoigara vide nepotrebnu apologetsku notu, nastojanje da se medij igara povezivanjem s akademskim i estetski priznatim medijem poput filma posrednim putem brani u vrijednosnom smislu.

Ističući autonomne estetske vrijednosti videoigara, mnogi teoretičari, dakle, sumnjičavi su prema primjeni drugih koncepata, filmskih i narativnih ponajviše, kao prema kolonizatorskom prisvajanju područja, proizvoljnom izdvajanju karakteristika i potom definiranju videoigara ovisno o akademskoj pozadini istraživača.

Unatoč takvom, polemikama i prijedporima nabijenom stanju u teoriji, filmološki pristup u analizi videoigara ne smije se zanemariti i isključiti iz barem dva bitna razloga:

1. Većina igara u svoju strukturu uključuje i neinteraktivne sekvence, tijekom kojih korisnik nema mogućnost djelovanja i “prisiljen” je na promatranje, a koje su gotovo u pravilu filmične i za čiju je analizu filmska teorija najprimjerenija, pa makar ta analiza i podrazumijevala osvrtanje na funkciju i podređenost tih umetaka u odnosu na glavninu igre.

2. Ne može se zanemariti ono što ističu Bolter (1997), Manovich (2001) i ostali teoretičari novih medija – utjecaj filmskog načina gledanja na digitalne medije.

Igre su jedan od najkompleksnijih medija, najraznolikijih, a filmološki pristup ima svoju upotrebljivost za neke

tipove igara i za neke segmente igara, a ne za igre u cjelini. Analiza koja barata nekim filmološkim konceptima tako će se nužno usredotočiti na one primjere, one segmente i one vrste igara koje su najbliže filmu.

Tako ću u ovom radu u potrazi za elementima filmskog poetskog izlaganja i filmske poetizacije posegnuti prvo za samim filmskim umecima u igrama (eng. *cutscenes*). Primjer za to bit će uvodna filmska sekvenca (*intro*) u nogometnu simulaciju *Pro Evolution Soccer 6* (Konami). Druge primjere potražiti ću u vrsti igre odnosno (pod)žanru koji je najbliži filmu; u avanturi, temeljenoj na filmu (*spin-off*), izvedenoj fotorealističnim (filmsko-mimetskim) stilom – *Blade Runner* (Virgin Interactive Entertainment).

2. Filmsko izlaganje i videoigre

Drugi skup metodoloških problema dolazi do izražaja kad se na videoigre pokuša primijeniti pojam filmskog izlaganja.

Za razliku od filma, u kojemu se gledatelj treba snaći u odnosu na tip izlaganja, razabrati o kojem se tipu izlaganja radi i kakav se tip pažnje od njega očekuje a da bi mogao razumjeti što je važno za smisao (usp. Turković 1990), u igri se korisnik prije svega treba snaći u odnosu na pravila igre. Ta pravila, odnosno igriva komponenta bitno određuje i parametre kadra u videoigramima te su dobrim dijelom zbog te pragmatične funkcionalnosti mogućnosti vizualne prezentacije u igrama u usporedbi s filmskim medijem znatno limitiranije i manje fluidne. Pogled u igrama često je fiksiran, rakurs najkorisniji, perspektiva ograničena...

S druge strane, predeterminiranost zbivanja i prizora, ograničenost opcija u najvećem dijelu igara toliko je velika da možemo govoriti i o izlaganju, makar ono bilo različito od onog filmskog (u usporedbi s filmom različit “odnos igrača i prostorno-vremenskih koordinata svijeta igre” (King i Krzywinska, 2005), interaktivna komponenta, usmjerenost igara na “činjenje”, simulacijski aspekt koji u spoznajnom i komunikacijskom smislu može biti različiti od dominantno interpretativnog čina gledanja...). Treba posebno istaknuti i pojasniti status interaktivnosti, kao najočitiiji razlikovni moment između igara i filma, a koji opet može biti sporan. U doslovnom smislu riječi,

³ To stajalište ipak dobrim dijelom ne dijele sami izdavači videoigara koji se u proizvodnji, osobito u novije vrijeme, uglavnom usredotočuju na što bogatiju vizualnu opremljenost igre. S tim da to najčešće ne podrazumijeva

va kreativno vizualno oblikovanje već prije svega postizanje većeg stupnja fotorealističnosti.

interaktivnosti odnosno “međudjelovanja “ nema ni u videoigrama. Korisnik ne utječe na oblikovanje, svojim odabirom ne može utjecati na razvoj djela – čak i kad ima više mogućih ishoda, opcije su snažno predeterminirane. Postoje određeni programi i projekti u kojima se postiže i ta doslovna interaktivnost, ali velika većina videoigara nema razrađen taj stupanj kombinatnosti povratne sveze, pa simulacijski sustavi na korisnikovo djelovanje (koje je umnogome ograničeno) reaguju jednostavnim prikazom već gotovih elemenata (usp. Ryan, 2006).

S druge strane, interaktivnost u slobodnijem, nedoslovnom smislu prisutna je i neizostavna i u recepciji književnih djela i filmova. Čitatelj i gledatelj aktivno sudjeluju pri konstruiranju slike svijeta djela, pa interakcija označava “kolaboraciju čitatelja i teksta u proizvodnji značenja” (Ryan, 2001).⁴

Razlikovnost medija videoigara i filma u tom smislu može se pojasniti formulacijama “značajne izvansporna djelatnosti” (Aarseth, 1997) i “korisničke inicijative” (Ryan, 2006).

Dok su pri čitanju knjiga i gledanju filma izvansporna akcije korisnika trivijalne, automatizirane (poput listanja stranica i pokreta oka), u videoigrama, kako ističe Aarseth (1997), ta izvansporna djelatnost ključna je za razvoj i dinamiku igre, o toj djelatnosti, koja je jednim dijelom vezana uz vještinu, ovisi prohodnost djela.⁵ Vezano uz to, korisnik ima osobnu inicijativu i donosi odluke (usp. Ryan, 2006) koje utječu na daljnje odvijanje djela, za razliku od većine tradicionalnih “tekstualnih “ medija, pa i filma, koji “računa na nadasve *receptivni* odnos gledatelja prema *gotovu* proizvodu” (Turković, 2006b), a primatelj funkcionira u sferi “čiste receptivnosti” (ibid). No da se vratimo razradi pojma izlaganja; videoigre su, kao što to tvrdi Juul u svojoj knjizi *Half-Real* (2005), između stvarnih pravila i fikcionalnog svijeta, a taj fikcionalni svijet podložan je nekim zakonitostima vizualne reprezentacije. Slično tome, Rötzer (2006) govori o igranju kao o kombinaciji istovremenog upravljanja vozilom velikom brzinom i gledanja filma.

Na tragu tih razmišljanja možemo izvući zaključak rele-

vantan za daljnju analizu: u videoigrama parametri kadra upravljani su i pravilima igre, njihovom pragmatičnom vrijednošću za igrača, ali i filmskim zakonitostima izlaganja. Ova načela ne moraju se nužno isključivati, a ovisno o situaciji i primjeru, prevaga može ići na jednu ili drugu stranu.

3. Filmska poetizacija u igrama

Nakon postavljanja metodološke osnove, možemo se zapitati kakav je status poetskog izlaganja u videoigrama. Od četiri tipa filmskog izlaganja ono se čini najspornije, najmanje prisutno, čak i u neinteraktivnim segmentima videoigara, i u filmskim ulorcima.

Narativni, opisni i argumentacijski tip izlaganja nisu upitni. Narativno u široj definiciji zahvaća prikaz svega što se događa, opisno raznorazne statične prikaze prostornosti, dok bi pod argumentacijski tip izlaganja spadali svi mogući tipovi uvodnika, *tutoriala*...

Što bi onda spadalo pod poetsko izlaganje i kako ono stoji?

Stanje u videoigrama upravo je suprotno onome potrebnom za poetsku situaciju, u kojoj se može dokono promatrati, u situaciji kad nema prečeg posla, i kad je gledatelj prepušten čisto dojmovnom razgledavanju, osjetljivom na vizualne senzacije (usp. Turković, 1990, 2003b).

U tipičnim videoigrama morate uvijek bit napeti, spremni, uvijek praktično i pragmatično promatrati prizore. U igrama, za razliku od filmova, korisnik mora reagirati na vizualno okružje, a pritisak neposrednog snalaženja nikad ne popušta. Trenuci praznog hoda, kad odlutamo mislimo dok gledamo film i možemo eventualno dojmovno sabirati viđeno, (tome u čitanju književnih djela donekle odgovara Barthesov pojam “*tmesis*” – preskočenih mjesta), a što je preduvjet za neki poetski trenutak u promatranju filma – to se u igrama kažnjava.

U većini igara ako i možemo prepoznati neke vizualne pojavnosti koje bi se mogle smatrati tipičnima za filmsku poetizaciju, teško ih je razgraničiti od opisne, obavijesne ili druge pragmatične funkcionalnosti. To pokazuje

⁴ Marie-Laure Ryan (2001) navodi daljnju distinkciju, odnosno stupnjevanje te prenesene ili figurativne interaktivnosti: “slaba “ je u tradicionalnom tipu narativa, a “jaka” u (post)modernističkim tekstovima koji svojom eksperimentalnom i autoreferencijalnom prirodom produbljuju čitateljevu suradnju s tekstom (usp. Ryan 2005). Kada govori o doslovnoj,

nemetaforičkoj interaktivnosti, Ryan je također dijeli na slabu i jaku: slaba interaktivnost predstavlja izbor između predefiniраниh alternativa, što se odnosi na većinu igara, a snažna (zapravo jedina doslovna interaktivnost) ona u kojoj korisnik može (fizički) sudjelovati u proizvodnji “teksta”.

primjer studije “Dynamic Lighting for Tension in Games” (2006), u kojoj su autori eksperimentirali s *engineom* igre *Unreal Tournament* i dodali mu dinamičnu rasvjetu. Rasvjeta bi se promijenila u slučaju približavanja opasnosti ili ugroženosti, nebo bi postalo crveno, krajolik bi poprimio neku drugu, nereferentnu boju, no dok bi se nešto takvo u filmskom okružju moglo smatrati elementom poetizacije, ovdje je to poprimilo potpuno drugu funkciju. Igračima je većim dijelom takva rasvjeta dodatno usmjeravala pažnju na elemente igre, pa je onim okorjelim gejmerima takvo igranje bilo nezanimljivo, jer je uz te dodatne informacije postalo prelako.

Primjer je to kako isti vizualni postupci mogu imati drugačiju funkciju u filmu i u igri.

Dakle, u analizi samih igara (igrivih dijelova igara da budem precizan), gotovo je nemoguće govoriti o poetizaciji, a još manje o poetskom izlaganju, jer igre zahtijevaju upravo suprotno “poetskim raspoloženjima”, stalnu aktivnost i reagiranje na vizualni prostor u kojem se treba snaći.

No kao što smo rekli, igre su kompleksan medij. Sadržajno mogu biti raznolike i u sebi sadržavati više raznorodnih elemenata. Tako sadrže i neinteraktivne segmente u kojima navedena ograničenja i pravila dobrim dijelom ne vrijede.

4. Filmski umeci u igrama

Videoigre osim interaktivnih, igrivih dijelova gotovo u pravilu sadrže i neinteraktivne segmente. Mogu se razlučiti dva prepoznatljiva tipa neinteraktivnih sekvenci. Prvi tip odnosi se na one situacije tijekom igre u kojima se, unutar otprije zadanih vizualnih parametara, korisničke funkcije i interaktivne opcije “zamrznu” i igrač je prisiljen na promatranje prizora unutar kojega (više) ne može djelovati. Njegov lik-avatar⁶ pomiče se programiranom putanjom, ili mirno stoji dok se odvija prizor; npr. svladano *boss* umire u stilu, ili se mijenja krajolik. Ti su trenuci

najčešće na prijelomnim točkama u igri, na kraju ili graničnoj točki nivoa, nakon čega, ukoliko igra ne završava, korisnik vrlo brzo ponovno zadobiva kontrolu nad likom-avатарom. Radi se o manjim “predefiniranim” trenucima unutar same igre na koje korisnik ne može (vjerojatno ni nema razloga) utjecati.

U drugom tipu neinteraktivnih segmenata radi se o posebno snimljenim (programiranim) sekvencama koje odudaraju od ostatka igre. Vizualni parametri u tim programiranim sekvencama razlikuju se od igrivog dijela: rezolucija i kvaliteta grafike u njima gotovo je u pravilu na višoj razini, promatrački kutovi, točke gledišta i promatrački pokreti raznoliki su i promjenjivi, dinamični, nisu definirani nikakvom pragmatičnošću igranja – ukratko, imaju sve osobine filmskih uradaka, a često se tako i oslovljavaju (*cinematics*).

Po mjestu na kojem se javljaju mogu biti na početku (*intro*), unutar (uži smisao *cut-scenes*) i na kraju igre. Glavna i najčešća funkcija tih umetaka pružanje je narativne osnove i podrške, uvođenje ugodaja onim igrivim dijelovima, no ona može biti raznolika i višestruka, kao što navodi Newman (2001). Oni mogu imati i pragmatičniju funkciju, da se njima objašnjavaju nadsvodivi i trenutni ciljevi igre ili nivoa, mehanizam i pravila igre, sučelja i funkcija tipki i kontrola, mehanizam snimanja igre (usp. Newman, 2001). Osim toga, filmske se umetke često shvaća i kao nagradu korisniku za uspješno obavljene zadatke u igri. Bez obzira na vezu tih filmičnih umetaka s glavnom igrom i njihovu eventualnu funkcijsku podređenost, za njihovu analizu najprimjereniji je filmskoteorijski pristup.

4.1 Pro Evolution Soccer 6 – intro

Gotovo je pravilo da su u igrama koje su narativne i u kojima priča ima neku važnost, makar samo “pozadinsku”, uvodne filmske sekvence također dominantno narativne.⁷ To je logično, jer potreban je neki uvod koji bi omogućio početno snalaženje u igri, koji bi bar dao osnovni

⁵ Za djela u kojima je potreban napor da bi čitatelj mogao prolaziti kroz tekst, Aarseth (1997) uvodi koncept ergodičnosti (pojam iz fizike, od grčkih riječi *ergon* i *hodos* – rad i put), koji se ne odnosi samo na digitalna, nego i na djela slične mehanike u drugim medijima. Uz ergodičnost (“ergodičku književnost”) veže se i pojam kiberteksta, koji označava “tekstualnu proizvodnju u različitim medijima koja ovisi o mehanizmu povratne informacije, kojom upravlja i koju djelomično kontrolira primatelj kako bi se proizvelo osobito stanje varijabilnog ili kombinatoričkog teksta” (Moulthrop, 2006).

⁶ Avatar je grafička oznaka koja predstavlja korisnika u videoigri (u širem

smislu i u kiberprostoru općenito). Najčešće se radi o nekom “liku”, karakteru ili vozilu, ali ne uvijek, osobito ne u apstraktnijim igrama.

⁷ Kao primjer izuzetka može se navesti uvodni film horor-avanture *Gabriel Knight 3*, u kojemu kratkom narativnom dijelu prethodi filmska podšpica, u kojoj, dok se prikazuju “creditsi”, imena autora i sudionika projekta, prizori apstraktnog animacijskog sadržaja izmjenjuju se logikom poetskog izlaganja. Cilj je takvog uvodnog filma uvođenje promatrača u moroviti ugodaj, no radi se o izuzetku u odnosu na uvodne filmove ostalih narativnih igara, pa i prema samom žanru horor-avantura.



Ilustracije 1-3: PES 6

kontekst, i najkorisnije je da je on izveden nekim narativnim tipom izlaganja. Ponekad su prikladni i opisni i argumentacijski tip izlaganja, ali ne i poetski. S druge strane, filmski uvodi u igrama koje nisu narativne, poput nogometne simulacije, često imaju elemente poetskog izlaganja, u većoj ili manjoj mjeri, a gotovo uvijek imaju neka načela poetizacije, u retoričkoj tradiciji i vizualnoj estetici videospotova ili reklama.

Kao primjer može poslužiti uvodni film u Konamijevu nogometnu simulaciju *Pro Evolution Soccer 6 (PES 6)*. U kratkom filmu od minute i pol koji počinje nakon što se igra pokrene a prije nego što se učita sučelje preko kojega se pokreće sama nogometna simulacija, na svijetloj pozadini zatamnjeni lik nogometaša, koji prikazbeno varira od animirane crne siluete do videokamerom snimane persone, tehnicira loptom uz ritam brze i dinamične glazbe, a njegove pokrete prati animacijsko šarenilo.

Nakon što početno slobodno tehniciranje završi udarcem lopte škaricama u gol, u drugom dijelu filma atraktivno baratanje loptom kontekstualno biva nadopunjeno elementima nogometne utakmice. Naznačuju se i obrisi stadiona, vidi se izlazak igrača na teren, početni zvižduk, te se pojavljuju i siluete protivnika. U drugom dijelu čuje se huk i navijanje publike. Svi pokreti i dalje su popraćeni raznovrsnim animacijskim oblicima, sivim i crnim, uz tamnožute i tamnocrvene elemente.

Izvedba je ritmički usklađena s glazbenom podlogom. Kadrovi se dinamično izmjenjuju, a s promjenom kadrova i oblici animiranih objekata koji prate pokrete nogometaša, odnosno njegovo virtuosno baratanje loptom.

Raznim vizualnim sredstvima nastoji se dodatno estetizirati sam nogometni pokret. Animirani apstraktni oblici u skladu s muzikom naglašavaju, ritmiziraju i poetiziraju

pokrete. Po tome (dodatnoj animacijskoj estetizaciji pokreta), po upotrijebljenim tehnikama, "plesu" animiranih oblika uz glazbu i nekim drugim elementima, film podsjeća na plesno-animacijske filmove Normana McLarena. Kao i u nekim njegovim filmovima, kombinira se živi glumac (zatamnjeni) i animacijske tehnike, "igra", tj. organizirano ritmičko pomicanje apstraktnih oblika uz odabrani komad muzike. Animirani slikovni oblici skupa s vizualno i izvedbeno atraktivnim kretanjama prate muziku, koja daje ritam i montaži, a tim postupcima dočarava se dinamičnost same igre. Izraziti kontrast pomičnih oblika od pozadine također je nešto što je koristio McLaren – u njegovu poznatom filmu *Pas de Deux* pozadina je tamna a obrisi plesača svijetli. U uvodnom filmu *PES-a 6* kontrastivnost je suprotna – izrazito svijetla, gotovo blijedeća pozadina, i tamni obrisi figura, na trenutke potpuno zacrnjenih (slike 4 i 5).

U naglašavanju i isticanju pokreta istovjetna je i tehnika udvostručavanja figure (prisutna u McLarenovim filmovima *Pas de Deux* i *Narcissus*) (slike 5 i 6).

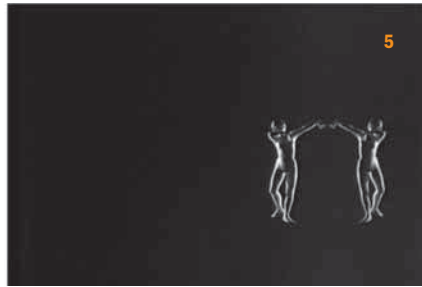
U *PES-u 6* apstraktni animirani oblici mogu se simbolički, s obzirom na kontekst, tumačiti kao sugestija igračevih kontrola u samoj simulaciji, što dobiva potvrdu kad neke od linija poprime oblik strelica. Animacije sugeriraju i simboliziraju funkcioniranje kontrolora, odnosno tipki igre. Naravno, uvodni film ima svoju funkciju u odnosu na igru, slično kao što i reklama ima svoju funkciju u odnosu na proizvod, a videospot u odnosu na pjesmu. Nastoji joj, dakle, pružiti dodatnu vrijednost, dodatno vizualno estetizirati samu igru, istaknuti njenu atraktivnost, a kako se radi o simulaciji nogometa, estetizira se sam nogomet.⁸ U odnosu na igru, mogli bi reći da je cilj prikazati i samog igrača kao potencijalnog virtuozu – za

⁸ U nogometu nije samo cilj postići više golova od protivnika, nego je važna i estetika pokreta, karakteristična za suvremeni ples i izvedbene umjetnosti. Svakako da za razliku od plesa (suvremenog), u igri poput nogometa, osobito s obzirom na pravila i ciljeve te igre, ima manje kreativnih mogućnosti, manje umjetnički ostvarivih kombinacija pokreta, no one ipak postoje. Zato se, kako kažu, "ide na stadione" – zbog ljepote igre,

atraktivnih poteza, pri čemu natjecateljska komponenta ne mora biti najvažnija. Zbog toga masa ljudi gleda utakmice čak i kad im je svejedno tko će dobiti. Ta nepristrana publika voli ne one momčadi koje pobjeđuju, već one momčadi koje "igraju lijepo". Opet dobivamo potvrdu o estetskoj višeslojnosti koju mogu sadržavati videoigre, koju "integriraju u obliku Gesamtkunstwerka" (Rotzer, 2005).



PES 6



Pas de Deux



PES 6

upravljačem. Po svim navedenim karakteristikama, možemo ustvrditi da se u navedenom primjeru radi o poetskom tipu izlaganja.

5. Avanture – narativne igre

Drugi mogući okret analitičkog fokusa u potrazi za elementima filmske poetizacije u videoigrama, nakon pozornijeg promatranja filmskih umetaka, odnosi se na usredotočivanje na vrstu igara najbližu filmu – avanturama (engl. *adventure games*). Taj naziv ne odnosi se na žanrovsku odrednicu koja se upotrebljava u označavanju određenih filmskih ili književnih djela; dakle kad se govori o igrama avanturama to nije isto kao kad se govori o “pustolovnom filmu” ili “pustolovnom romanu”. Naziv dolazi od prve takve igre iz 1976. godine, *Adventure* (Crowther/Woods), koja je postala eponim cijele jedne vrste igara, snažno orijentirane na narativnu, kaskinje i vizualnu komponentu, a čija se igrivost temelji na nalaženju tragova, istraživanju prostora, rješavanju zagonetki i interakciji s drugim fikcionalnim likovima u priči. Avanture su zapravo bliže televizijskoj (mini) seriji; po vremenu koje je potrebno uložiti za prelazak igre, ali i po dramskoj strukturi. U avanturama se, u usporedbi s ostalim vrstama igara, daleko više koriste filmske tehnike kadriranja i montaže, a puno je veći i udio filmskih umetaka (*cut-scenes*), i ostalih neinteraktivnih segmenata. Radikalniji su primjer žanra tzv. “interaktivni romani”, osobito popularni u Japanu, gdje su mogućnosti interakcije minimalne u odnosu na opsežne i dominantne filmske sekvence.

Jačanjem narativnih i filmskih obilježja, gubi se sama igrivost. Slično romanu i filmu, odnosno TV-seriji, a različito od

većine igara, avanture se uglavnom igraju samo jednom. Slično filmovima i književnim djelima, mogu imati izrazitu intertekstualnu potku, a za to je najbolji primjer *Grim Fandango*, igra koja se osim na meksičko-aztečki folklor, referira na cijeli niz filmova, od brojnih starih film *noira*, *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), *Dokova New Yorka (On the Waterfront*, Elia Kazan, 1954), pa sve do *Predbožićne noćne more (The Nightmare Before Christmas*, Henry Selick, 1993), i izvan tog intertekstualnog okvira teško da se može shvatiti. To je vrijedno spomenuti jer nepostojanje intertekstualnosti u igrama jedan je od često ponavljanih argumenata ludologa kojim žele istaknuti zasebnu narav i distinktivnost medija, a kako vidimo, avanture im dobrim dijelom to nagriza. Tako ludolog Aarseth (2004) o avanturama govori kao o hibridnom žanru, dok Manovich (2001), ne imenujući ih izravno, govori o njima kao o igrama strukturiranim oko filmolikih sekvenci, o “interaktivnim filmovima” (*interactive cinema*).

Doduše, neki su pokušali i avanture ugurati u rigidni ludološki model, pa su tvrdili da je bit avantura u rješavanju zagonetaka. No ne postoji kvalitetna avantura koja počiva samo na tome a da nema privlačnu priču i atmosferu, a uostalom, neke avanture nisu ni temeljene na zagonetkama, poput *Blade Runnera*.

5.1 *Blade Runner*

Avantura *Blade Runner*, koju je 1997. godine izdao Virgin Interactive Entertainment, rađena je po istoimenom filmu Ridleyja Scotta iz 1982. godine. Ikonografski igra nastoji dosljedno slijediti film, i ponoviti njegovu vizualnost. Tako je igra po stilu fotorealistična,⁹ a osim istih dijelova ambi-

⁹ Pojam fotorealizma, koji dolazi iz slikarstva, ima određenu uporabnu tradiciju u teoriji igara (Manovich 2001, Masuch i Röber, 2005), pa možemo reći da se gotovo ustalilo. Po osnovnoj vizualnoj impostiranosti, najopćenitije, igre se mogu podijeliti na fotorealistične i ne-fotorealistične (kod Masucha i Röbera (2005) skraćeno NPR – *non-photorealistic*), koje su najčešće crtano ili stripovski stilizirane (*cartoon/comic stylish*). Toj klasifikaciji trebalo bi pridodati i treći način, filmsko-fotorealistični, koji kombinira kamerom snimljene prizore, stvarne glumce i ambijente, koji su digitalizirani i kombinirani s 3D-animacijskim objektima, na što je sve dodano korisničko sučelje. Prva takva igra *The Seventh Guest (Trilobyte)* iz 1993, inače i prva videoigra na CD-u uopće, u kojoj su samo glumci snimani videokamerom, a sve ostalo bilo je kompjutorski animirano.

Kasnije je gotovo sve bilo snimano videokamerom (tzv. *Full Motion Video* – FMV), no taj tip je najrjeđi i takve igre gotovo se više i ne proizvode, zbog skupoće, ali i slabijih rezultata koje su takve igre postizale. Masuch i Röber (2005) potiču korištenje NPR-a, koji vide kao umjetnički potencijalniji i kreativniji način vizualnosti, a kao njegovu prednost navode i igrivu uvjerljivost, koju je prilično teško održati u fotorealističnom stilu gdje i najmanje greške i pomaci, npr. pogrešno sjenčanje, narušavaju dojam iluzivnosti, dok su u NPR, za usporedbu, te pogreške manje uočljive i lakše probavljive. Korak dalje idu Haussman i Thomas (2005) koji o fotorealističnom stilu (o kojemu oni govore kao optičkoj perspektivi) govore kao o klišeju videoigara.



Day of the Tentacle



Blade Runner

jenta, lokacija futurističkog Los Angelesa, kopirane su i određene filmske sekvence (pristup zgradi Tyrell Corporations), te promatrački pokreti (u policijskoj postaji panorama dolje na narednikov ured).

S druge strane, priča u igri različita je od one filmske. Uz novog glavnog lika, Raya McCoya (koji je tek početnik, a ne kao Rick Deckard, u filmu i u Dickovoj knjizi, iskusni istrebljivač), imamo novi set likova, novi set replikanata i zločina koje treba istražiti. Premda i tu postoji određeni paralelizam, pa je vođa replikanata “produhovljen” na sličan način i u igri, a slične su ili iste i moralne dileme. Radnja se odvija u isto vrijeme kad i ona filmska, a u igri se pojavljuju i neki likovi iz filma (glasove im posudili isti glumci, npr. Sean Young), samo što su oni sada sporedni. Na momente, detalji filmske priče javljaju se kao usputno i slučajno pridodane informacije, koje ne utječu na tijek ove nove priče.

Fabula je mnogo razvedenija, priča opsežnija od filmske, i osim motivima viđenima u filmu (istraživanja zločina replikanata, potrage za njima...) puni se i nekim tipičnim narativnim modelima film *noira*, poput lažne optužbe na račun detektiva, lova na čovjeka, policijske korupcije (usp. Nedeljković, 2006), ali i ponekim motivom prenesenim iz Dickova romana, a koji je izostao u filmu, poput postojanja paralelne policijske postrojbe.

Igriva je komponenta *Blade Runnera* relativno deficitarna, sučelje jednostavno, “usmjeri i klikni” (*point&click*), koje je orijentirano na skupljanje dokaza i tragova, na istragu koja podrazumijeva razgovore s drugim likovima, uz vrlo ograničen broj akcijskih “arkadnih” sekvenci, a bez mogućnosti korištenja artefakata u rješavanju zagonetki, što je prepoznatljiva osobina žanra avanture.

Avantura *Blade Runner* posebna je po tome što ovisno o načinu igranja, korisničkim odabirima, a manjim dijelom i ovisno o kompjutorskoj nasumičnosti (*random*), priča može skrenuti u više smjerova, i završiti na više načina. Generalno, postoje tri ili četiri bitno različita razrješenja priče, s različitim završnim filmskim sekvencama, a sve skupa, kad se u obzir uzmu različite konfiguracije likova tih završetaka (npr. napustite grad s majkom, njenom kćerkom, ili sami), govori se o 13 završetaka.¹⁰

U analizi opet bi se moglo krenuti od filmskih umetaka. Kao što sam ranije istaknuo, u narativnim odnosno bilo kojim igrama koje imaju neku narativnu potku, osim iznimno, u filmskim umecima ne možemo govoriti o primjerima poetskog izlaganja. Tako poetskog izlaganja nema ni u *Blade Runneru*, no zato se mogu uočiti primjeri poetizacije drugih tipova izlaganja. Kako dosad nismo naveli primjer poetizacije u videoigrama, bit će prikladno da počnem od toga.

¹⁰ Ipak treba naglasiti da je do većine tih raznolikih narativnih razrješenja relativno teško doći, a elementi igre posloženi su tako da navode na točno određeni završetak, sličan onome filmskome – likvidaciji replikanata, nakon koje detektivu ostaju moralne i identitetske dvojbe. S tim da ovdje na kraju ne dobije ni djevojku.

Kao primjer izrazitog navođenja prema određenom završetku dovoljno je navesti jedan od ključnih čvorova u igri, o kojemu ovise gotovo svi alternativni završeci, a u kojemu je korisnik poprilično naveden da odabere put u kojemu ne simpatizira replikante. Naime, u trenutku kad prema McCoyu ide antipatični debeli Kinez sa sjekirom u ruci, koji ga je

prije toga zalio čorbom (koju treba izbjeći da se uopće dođe do mogućnosti izbora da ga se ne ubije), a vi (on) ga držite na nišanu, malo tko će odoljeti da ga ne upuca. A povlačenje pištolja u opasač u tom trenutku ključna je prekretnica prema svim kasnijim “simpatizerskim” opcijama, među kojima je i ona u kojima nedvosmisleno ispada da je i sam McCoy replikant (u filmu je identitet detektiva sporna točka podložna interpretaciji). No treba reći da je ovaj “najlakši”, najdostupniji završetak, najsličniji filmu, ujedno dramaturški najkvalitetniji i najdojmljiviji. Ova “izravna”, “direktna” rješenja djeluju estetski slabije.



Blade Runner



Blade Runner



Balkon McCoyeva stana

U jednom od mogućih završetaka, jednoj od završnih filmski sekvenci, na samom kraju, nakon što vidimo McCoya kako autom odlazi iz grada (s mlađom djevojkom, njenom majkom ili sam – svejedno), u sljedećem, posljednjem kadru, prikazana je smrt produhovljenog vođe replikanata Clovisa. Krv mu curi iz usta, i preko ruke kaplje po knjizi stihova Williama Blakea (promatrački pokret panorame), čije stranice vjetar prolista. Uz knjigu je papirnata figura životinje, indikator da ga je ubio istrebljivač Gaff (onaj koji u filmu radi papirnatu jednoroge). (Slike 9-10) Nakon toga ekran se zacrnjuje, pojavljuju se slova (*credits*) i započinje poznata Vangelisova glazbena tema (*End Title*).

Nekoliko elemenata govori o tome da možemo govoriti o poetizaciji ovog prizora. Sumorna izvanprizorna muzika, odnosno jedan niski ton koji traje, pojačava mračni, morbidni ugođaj. Kadar traje dulje nego što je potrebno da se da osnovna informacija, a to se osobito odnosi na završnu sliku okrvavljene knjige, na kojoj se zadržava desetak sekundi; ništa se ne pomiče, a jedino što se mijenja je sporo trepereće pozadinsko zagasito crveno svjetlo, koje također pridonosi melankoličnoj sugestivnosti. U tom prizoru nema ništa što bi opravdalo tu duljinu, te je gledatelj prisiljen tražiti dodatne vizualne vrijednosti. Dakle, opisnom prizoru, kojemu je primarna funkcija dati igraču/gledatelju do znanja što je na kraju bilo s Clovisom, dodane su dodatne poetizacijske funkcije – izazivanje efekta morbidnosti, tragičnosti prikazanoga. Svi ovi elementi, naravno, mogu se promatrati i kao metadiskurzni signali korisniku/gledatelju da obrati pozornost na neke druge vrijednosti prizora, kao stilizacijska intervencija.

Puno je veći izazov pokušati naći elemente filmske poe-

tizacije u samim interaktivnim dijelovima.

Kao primjer možemo izdvojiti balkon u stanu Roya McCoya (sl. 11). Kad se jednom korisnik s McCoyem nađe na prostoru balkona, u tom prizoru ne može ništa drugo nego promatrati – ulomak mračnog futurističkog velegrada noirovske vizualnosti, neonske rasvjete, na trenutke magličaste od isparavanja, prigušenih boja, uz odraz treperava zagasito crvenog svjetla na zidu.

Mogućnosti pomicanja samog lika McCoya minimalne su i zanemarive, strelica se može pomicati, ali ni na što se ne može kliknuti, s balkona se ne može maknuti osim natrag u stan – nikakve opcije nisu predviđene ni dostupne igraču na tom mjestu i taj prostor nema funkcionalnu vrijednost, ni s obzirom na interaktivne opcije igrivosti, ni za razvoj priče.

Međutim, uz prizorne zvuke romona kiše, grmljavine, reklamnih poruka i buke povremenih vozila, javlja se i izvanprizorna muzika. Vangelisova glazba koja počinje svirati, sjetni *Blade Runner Blues*, svojom sugestivnošću služi korisniku kao indikator da ne treba ni očekivati uobičajene elemente igre. Prostor balkona uklapa se u koncepte poetiziranosti i po otklonu od očekivanja korisnika/gledatelja. Kada dođe u neki novi prostor, igrač očekuje da će naći nove tragove, da će se otvoriti neke nove opcije, bar ona za prolaz dalje, ili da će se u tom prostoru odigrati nešto bitno za razvoj priče. Na balkonu ništa se od toga ne ostvaruje; iznevjerena je i igriva i narativna funkcionalnost.

Lagana pjesma dočarava melankolični, sjetni ugođaj, pojačavajući vizualni dojam i ima metadiskurznu regulativnu funkciju kojom se korisniku omogućuje snalaženje u tipu izlaganja, informira ga se da je prizor “poetiziran” i da ne treba gubiti previše vremena odgonetavajući što

12 i 13/ *Blade Runner*

bi se tu trebalo napraviti. Nakon balkona, pjesma nastavlja svirati i u ostalim prostorijama McCoyeva stana (sl. 12-13), vizualno tipično noirovskog, jednim dijelom istovjetnog Deckardovu stanu u Scottovu filmu (plavičasta svjetlost, sjenke...). Time se donekle naglašava vizualna vrijednost i tih ostalih prostorija, u kojima inače ima malo relevantnih interaktivnih opcija.

U ostalim interaktivnim situacijama u igri u kojima se javlja izvanprizorna muzika, ona ima prije svega upozoravajuću funkciju za igrača. Dinamični početak Vangelisove teme *End Title* metadiskurzno upozorava da slijedi akcijska sekvenca. U tim situacijama pištolj je izvučen i umjesto strelice imamo nišan, ako ne, treba ga izvući i biti spreman za reakciju, a glazba funkcionalno, metadiskurzno naglašava taj trenutak. U stanu, na balkonu, Vangelisova pjesma je sporog ritma, lagani blues, i nema nikakvu praktičnu funkciju, nego skupa s ostalim vizualnim elementima dočarava atmosferu, pridonosi doživljaju simuliranog svijeta.

Ako uzmemo u obzir da je primarna izlagačka funkcija tog balkonskog prizora, tog prostora, opisni prikaz velegrada (još jedan), zbog nemogućnosti interakcije, "okljaštrenosti" igrivosti, funkcionalne nebitnosti za razvoj

priče, uz vizualnu noarovsku impostiranost i uz dodatni moment sjetne izvanprizorne muzike – imamo dovoljno indikacija da ovo smatramo poetizacijom.

6. Zaključak

Navedeni primjeri ne samo da govore u prilog mogućnostima uporabe instrumentarija filmske teorije u analizi videoigara, nego također i ukazuju na potrebu takvog pristupa i preuzimanja određenih filmoloških terminoloških rješenja, osobito u određenim uzorcima gdje se te metode čine najprimjerenijima samoj materiji.

U onim situacijama u kojima možemo govoriti o filmskom izlaganju u igrama obično se radi o narativnom ili opisnom tipu izlaganja, nešto rjeđe o argumentacijskom, a gotovo nikad o poetskom. Međutim, primjer uvodnog videa u *Pro Evolution Soccer 6* pokazuje da u filmskim sekvencama videoigara ni metode poetskog izlaganja nisu neuobičajene, dok sam na par izdvojenih primjera iz avanture *Blade Runner* pokazao kako se u videoigrama mogu uočiti filmsko-poetizacijski elementi, čak i u interaktivnim, igrivim segmentima, analogno tome i vrlo bliski filmskim tehnikama.

Literatura

Aarseth, Espen J., 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press

Aarseth, Espen J., 1998, "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer games", <http://www.hf.uib.no/hi/espen> (posjećeno 12. 12. 2008)

Aarseth, Espen J., 2004, "Genre Trouble", *Electronic Book Review*, <http://www.electronicbookreview> (posjećeno 15. 1. 2009.)

Bolter, Jay David, 1997, "Digital Media and Cinematic Point of View", <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6105/1.html> (posjećeno 12.12.2008)

El-Nasr, Niedenthal, Knez, Almeida i Zupko, 2006, "Dynamic Lighting for Tension in Games", http://gamestudies.org/0701/articles/elnasr_niedenthal_knez_almeida_zupko (posjećeno 15. 1. 2009)

- Hausmann i Thomas, 2005, "Cinematic Camera as Videogame Cliché", Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, www.digra.org (posjećeno 15.1.2009)
- Jenkins, Henry, 2005, "Dizajn videoigara kao narativna arhitektura", *Libra Libera*, br. 17, Autonomna tvornica kulture: Zagreb, iz zbornika *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, ur. Noah Wardrip-Fruin i Pat Harrigan, MIT Press
- Juul, Jesper, 2005, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press
- King Geoff i Krzywinska Tanya, 2002, "Computer Games / Cinema / Interfaces", u: Frans Mäyrä, ur., *Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press
- Manovich, Lev, 2001, *The Language of New Media*, MIT Press
- Masuch Maic i Röber Niklas, 2005, "Game Graphics Beyond Realism: Then, Now, and Tomorrow", Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, www.digra.org (posjećeno 15.1.2009)
- Moulthrop, Stuart, 2006. (1997), "Uzvratanje udarca: život i pisanje u sprekidanom prostoru", *Književna smotra*, br. 140(2), Hrvatsko filološko društvo: Zagreb
- Murray, Janet, 1997, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press
- Nedeljković, Miša, 2006, *Američki noir film*, Beograd: Hinaki
- Newman, James, 2004, *Videogames*, London – New York: Routledge
- Nitsche, Michael, 2005, "Games, Montage, and the First Person Point of View", Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, www.digra.org (posjećeno 15.1.2009).
- Peović Vuković, Katarina, 2005, "Kompjutorske igre kao oblik narativnosti", *Zarez*, br. 137, Zagreb
- Peović Vuković, Katarina, 2005b, "Zašto studirati kompjutorske igre", *Libra Libera*, br. 17, Autonomna tvornica kulture: Zagreb
- Rötzer, Florian, , 2006, "Susret računalnih igara i stvarnosti", *Libra Libera*, br. 18, Zagreb
- Ryan, Marie-Laure, 2001, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press
- Ryan, Marie-Laure, 2006. (1994), "Imerzivnost vs. interaktivnost: virtualna realnost i teorija književnosti", *Književna smotra*, br. 140(2), Hrvatsko filološko društvo: Zagreb
- Turković, Hrvoje, 1990, "Montaža", natuknica u: A. Peterlić, gl. ur., 1990, *Filmska enciklopedija 2*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav Krleža
- Turković, Hrvoje, 2003, "Izlaganje", natuknica u: B. Kragić, N. Gilić, ur., 2003, *Filmski leksikon*, Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža
- Turković, Hrvoje, 2003b, "Poetsko izlaganje", natuknica u: B. Kragić, N. Gilić, ur., 2003, *Filmski leksikon*, Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža
- Turković, Hrvoje, 2006, "Kako protumačiti 'asocijativno izlaganje' (i da li je to uopće potrebno)", *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 45, Zagreb: Hrvatski filmski savez
- Turković, Hrvoje, "Tipovi filmskih vrsta", *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 47, Zagreb: Hrvatski filmski savez

Igre

- Crowther, William i Woods, Don, 1976, *Adventure*, Mainframe
- Epic Games, Digital Extremes, 1999, *Unreal Tournament*, GT Interactive
- Grossman, Dave i Schafer, Tim (LucasArts), 1993, *Maniac Mansion: Day of the Tentacle*, LucasArts
- Jensen, Jane (Sierra On-Line), 1999, *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*, Sierra On-Line
- Konami, 2006, *Pro Evolution Soccer 6*, Konami
- Schafer, Tim (LucasArts), 1998, *Grim Fandango*, LucasArts
- Trilobyte, 1993. *The 7th Guest*, Virgin Games
- Westwood Studios, 1997, *Blade Runner*, Virgin Interactive Entertainment