

Dear Esther - aniinteraktivna katarza

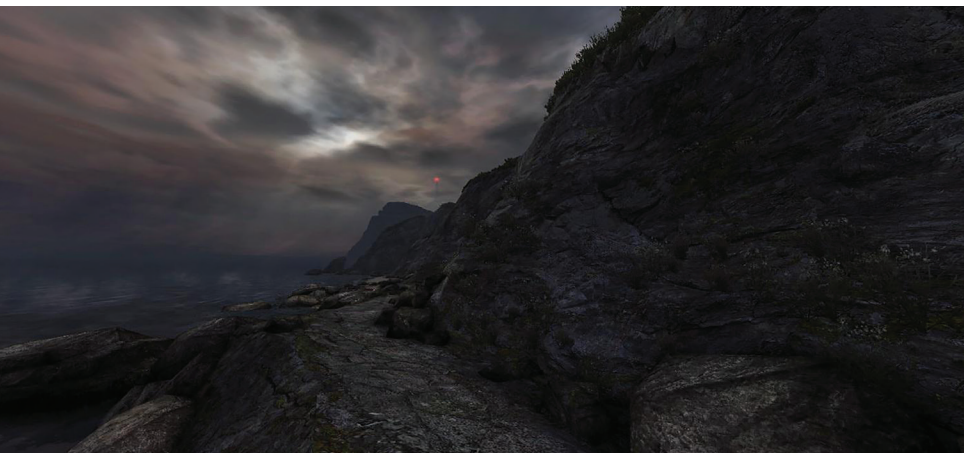
AUTOR: Dino Ljubić¹

Vjerojatno ne postoji druga vrsta umjetničko-zabavnog medija, ako uzmemo u obzir medije poput knjiga, stripa ili filma, koji sadrži toliko interaktivno-narativnih segmenata koliko je to medij videoigre. Od najprimitivnijih igara poput *Tetrisa* do najnovijih i najrazvikanijih poput *Cyberpunk 2077*, interaktivnost je jedna od ključnih odrednica koja izdvaja videoigre od drugih medija. Između ostaloga, to i je razlogom zašto se tijekom cjelokupnoga povijesnog razvoja videoigara najviše usredotočilo na razvoj što složenije, inteligentnije i zabavnije vrste interaktivnosti, čiji se vrhunac možda i bliži kroz današnje tehnološke proboje u sferama virtualne stvarnosti. Imajući to na umu, prilično je bizarno te u isti tren iznimno hrabro, kada jedna tvrtka videoigara odluči izdati videoigru koja se s pojmom interakcije odnosi kao s najgorim neprijateljem, u ovom svojevrsnom zlatnom dobu videoigara gdje su vladali naslovi poput *World Of Warcrafta* i *Half Life 2*, kakvim ga dobar dio uživatelja videoigara naziva, koji bi te najvjerojatnije u početku blijedo gledali, eventualno te obasipali najotrovnijom žući za što je poznato kako su sposobni, dok bi im pokušavao objasniti tu igru gdje doslovno ništa ne radiš osim što svog protagonista odvedeš od točke A do točke B. Stoga, još je bizarnije što je ta tvrtka sa spomenutom igrom doživjela planetarni uspjeh, ni iz čega stvorila novi žanr videoigara, posprdnno nazvan *Walking Simulator*, nazivom koji su dozom samo-parodije i ironije prihvatili i osnivači žanra, koji je radikalno izmijenio percepciju videoigara kao medija te po mišljenju autora recenzija, ustoličio videoigre kao jedan od najsuperior-

¹uvelavristina@gmail.com

njih medija čiste umjetnosti. Tvrtka u pitanju je Thechineseroom, a igra je *Dear Esther*.

I koji vrug je zapravo *Dear Esther*? – Tako se jednom zapitao poznati, sada nažalost pokojni, Youtube kritičar Total Biscuit, koji je svoje preneraženo iskustvo igranja dijelio sa svojom publikom te u samomu početku iznimno pejorativno govorio kako *Dear Esther* jednostavno nije videoigra. Kako uopće tu igru dočarati mnogima koji o svim videoigrama i dan danas imaju pejorativan stav? Počevši od same radnje, u prvom iskustvu možda i nećemo naići na nešto posebice spektakularno: igrač ulazi u kožu protagonista koji slomljena srca i ubrzano propadajućeg zdravlja luta naizgled pustim otokom u škotskim Hebridima, prisjećajući se svoje pokojne voljene žene Esther koja je tragično poginula u automobilskoj nesreći, gdje usputno opisuje i svoje okruženje, povremeno komentirajući povijest otoka i pokojega stanovnika o kojemu je čuo. Iz perspektive igrača lišenoga i minimalne standardne ekspozicije, u igri nema nikakvoga jasnog cilja, osim što se ubrzo može zaključiti kako je radio toranj na udaljenomu brdu, koji se sa svojim crvenim signalnim svjetlom jasno ističe u modričasto-purpurnom hebridskom sutonu, predlaže kao cilj do kojeg treba doći.



Takav sinopsis ne bi osobito bio privlačan ni filmskom ljubitelju, osim možda zagriženom fanu indie umjetnosti, ali posebice za videoigre djeluje kao najgora hula, jer je velika većina igrača navikla baratati smrtonosnim oružjima uništavajući horde neprijatelja, sudjelovati u veličanstvenim političko-kriminalnim spletkama, ili upravljati masovnim vojskama, i tako bivati zasićena dopaminom i adrenalinom već i samim iščekivanjem sličnih zbivanja. Objektivno gledajući, što bi prosječnom igraču bilo zanimljivije: sudjelovati u epskomu napadu pokreta otpora na *Citadelu u Gradu 17*, kao početku svrgavanja interdimenzionalne organizacije koja je pokorila cijelu Zemlju, ili proživjeti iskustvo tugaljivoga, bezimenog čovjeka srednjih godina, koji luta jednako bezimenim i još žalosnijim otokom?

Iz više su razloga stvaraoci *Dear Esther* iz spomenute anti-ekspozicije stvorili remek-djelo u kojemu se i danas uživa i koje se kupuje. Najlakše je na početku utvrditi kako je igra grafički neopisivo predivna, od savršene igre svjetla i sjene, nevjerojatno detaljnoga krajolika kojeg je grafički umjetnik Robert Briscoe brojnim sitnim i krajnje razrađenim detaljima dodatno učinio živim i organskim, s uspješno dostignutim ciljem da i sam krajolik ispriča barem polovicu priče. Mora se naglasiti da igra izgleda predivno i u današnjim mjerilima, iako je skoro 10 godina prošlo od njezina izlaska, što je samo po sebi nevjerojatan uspjeh ako uzmemo u obzir iznimno dinamičnu prirodu razvoja grafike općenito u videoigrama. *Soundtrack Dear Esther* je također toliko kvalitetan da ga se bez problema može slušati i u njemu uživati i bez da se igra ikad pokrene. Nevjerojatno širok asortiman skladbi, počevši od iznimno melankoličnih i ogoljelih klavirskih preludija, preko epskih, više-instrumentalnih simfonijskih poema, do apstraktnih, iskrivljeno atonalnih zvukova i glasova. Soundtracku se pridružuju jednako predivni zvukovi pri-

rode, od šuštanja vjetra kroz rijetko bilje otoka, do pljuštanja valova po kamenoj hebridskoj obali, koji ostavljaju dojam neprestane akordske pratnje, toliko da je katkada teško razlučiti granicu glazbe i prirode. Jessica Curry je dokazala koliko je glazba bitna za kvalitetu videoigre, ali i koliko glazba postane drugačija kroz medij videoigre, gotovo jednako nesekvencijalna poput samoga medija. Od datuma izdavanja, iz današnje perspektive strane i daleke, 2012., nije trebalo proći dugo vremena da *Dear Esther* zbog dvoje spomenutih genijalaca pobere nagrade poput onih na dodjeli nagrada TIGA Games Industry Awards 2012., kada je ova igra osvojila Nagradu za originalnost, zajedno s nagradama za Najbolju akcijsku / avanturističku igru, Najbolji vizualni dizajn, Najbolji audio dizajn i Najbolju debitantsku igru. Igra je nominirana i za pet nagrada na 9. dodjeli British Video Video Gamesa.

Prethodno spomenuti, iz cjelokupnoga konteksta izvučeni segmenti, ma koliko predivni, sami po sebi nisu razlozima uspjeha igre *Dear Esther*. Na pozornicu ovdje stupa odlučujući, vodeći um i kreativni redatelj Thechineserooma, Dan Pinchbeck, čiji je poetski dar za riječi na razini prethodnih genija te tako i stvara dijagram monologa na međi poezije i proze, svojom vizijom krojeći radnju i tijek igre koji uspješno spaja čovjeka, glazbu i krajolik. Dan Pinchbeck je među prvima detaljno opisao i uočio fenomen osjećaja prisutnosti u igrama koji se čuti od samoga početka medija, a preko *Dear Esther* taj je fenomen odlučio izraziti do kraja, izolirajući od raznih mehanika interaktivnosti koje su zapravo posuđene od drugih, za videoigre inherentno antagonističkih. Relativno jednostavnim i prilično suptilnim trikovima, Pinchbeck jednu gotovo prozaičnu radnju uspješno pretvara u čarobno iskustvo. Kroz radnju podijeljenu na četiri poglavlja (nazvana po najprepoznatljivijim smjerokazima u krajoliku u danim poglavljima: svjetioniku,

plutači, špilji i anteni), igrač svjedoči polaganoj promjeni krajolika popraćenoj promjenom općenite percepcije stvarnosti. Sveopća pustoš otoka po pitanju ljudskih i životinjskih života popraćena je i pustoši tehnike gdje sve češći prizori nasukanih brodova i davno zaboravljenih svjetionika i plutača daju pomalo zlokoban kontrast djevičanskoj prirodi Hebrida, koje i sâm protagonist pomalo opisuje kao tumorske metastaze na zdravomu tkivu. Sâm protagonist se zapituje, zajedno s igračem, je li otok stvaran, ili pak plod njegova umirućeg uma, ili je možda već umro i nalazi se u svomu osobnom čistilištu – a možda i paklu? Igra je namjerno škrta s pravom istinom priče, koja se najizravnije predstavlja igraču kroz monologe protagonista, koji nisu uvijek isti te je i potreban i veći broj igranja od početka do kraja, kako bi igrač poslušao sve monologe te iz njih potencijalno rekonstruirao priču. Kako igrač napreduje u igri, simbolika postepeno raste i nailazi se na sve više neobičnih stvari, poput kemijske formule alkohola i dijagrama motora s unutarnjim izgaranjem ispisanih po pećinama, nepristupačnim klisurama, složenih od kamenčića ili upisanih u pijesak na plaži. Pred ulazom u duboke špilje otoka kao da se stvarnost lagano rastače, sjene sutona kao da poprimaju ljudske oblike, dok neka mjesta u klisurama, u kojima bi očekivali pronaći alge i kamenje, pronalazimo neobične knjige i nešto što izgleda kao snimka ultrazvuka utrobe, što dodatno naglašava tragediju Estherine smrti. Otok sve više izgleda kao svetište, dok se pojavljuju svijeće i ulična svetišta vrlo slična onima u našim krajevima, kada obilježimo mjesto stradanja kod prometnih nesreća svijećama, samo što osim slika preminulih ovdje svjedočimo truplima automobila i davno iskorištenih defibratora. Kako se približavamo špilji, atmosfera, šumovi i glazba postaju sve iskrivljeniji i osjećamo se kao da se spremamo spustiti u davno zaboravljene portale zagrobnoga života.

Špilje u igri, bez obzira simboliziraju li put protagonista u najdublje zakutke vlastite duše u potrazi za izbavljenjem ili zaboravom, ili su tek puka špilja jednog otoka škotske zabiti, stvarno jesu drugi svijet. Rijetko otočno cvijeće i bilje koje se njiše na vjetru zamjenjuje se nepomičnim stalaktitima i mračnim prostranstvom ispunjenim životinjskim i brodskim truplima Atlantskoga oceana, žurnim potočićima djevičanske vode. Po skromnom mišljenju autora, ovdje doživljavamo vizualni vrhunac cijele igre i sljedeći kadar odiše takvom bezvremenskom ljepotom, da se autor, kao i brojni drugi igrači, vraćao u treće poglavlje igre samo kako bi lutao unutrašnjosti otoka. Riječi, pa i slike, ne mogu to u potpunosti dočarati.



Tražeci svoj izlaz i put u nutrinama otoka, obogaljen lomovima, grozničav od infekcija, omamljen i u deliriju zbog predoziranja Diazepamom i Paracetamolom, protagonist konačno pronalazi svoj unutarnji mir i čistoću uma, ali i snagu srca oprostivši nehotičnom ubojici svoje pokojne žene, a u konačnici i sebi samome te postane spreman graciozno i stoički prihvatiti sudbinu koju je zacrtao na vrhu radijske antene, koja ga doziva još od dolaska na otok. Osim što je kroz poglavlje to narativno objašnjeno, popraćeno je i snaž-

nom kršćanskom simbolikom učestaloga uranjanja i izranjanja iz bazena i potoka djevičanske vode, istovremeno snažno aludirajući na obred krštenja i čin uskrsnuća. To dakako nije jedini primjer snažne kršćanske simbolike kojima igra obiluje, na klisurama su jednako često osim kemijskih formula alkohola i dijagrama motora napisani i citati iz Biblije, najčešće Muke po Mateju. I ranije spomenuta svetišta posvećena prometnoj nesreći nisu jedini religijski motivi, stvaratelji igre skrivaju kršćansku simboliku u krajolik u brodskim olupinama, a koje se mogu prepoznati jedino motreći iz određenoga položaja.



Osim vizualne i narativne transformacije, u špiljama također doživljavamo i auditornu transformaciju, instrumentalnu glazbu sve češće zamjenjuje vokalna, u obliku ženskog pjeva, kao da sama Esther pokušava utješiti neutješnoga protagonista. U međuvremenu se kroz soundtrack pojavljuju iskrivljeni ženski jecaji i nerazumljive riječi, koji simboliziraju obostranu patnju i čežnju – koliko god se protagonist želi vratiti Esther, njihova ljubav koju su dijelili je toliko jača da se čini kako i sama Esther želi probiti granicu svjetova i vratiti se njemu, simbolizirajući kako ih ni smrt u konačnici

ne može rastaviti. Glazba Jessice Curry je toliko zasićena lajtmotivom Esther, da oprezni erudit može primijetiti kako su ritam i melodija određene skladbe zapravo – Morseova šifra imena Esther. U konačnici, i ocean i svi zvukovi jesu Esther, i naš bezimeni protagonist, glazba, njihovi su jecaji, a ocean njihove suze.

Otok je tijelo Esther, preneseno, ali i doslovno, jer pozorni promatrač može primijetiti da, kada kao Lazar uskrsne iz špilje i dođe na plažu osvijetljenu punom mjesecinom i legijom upaljenih svijeća, brdo na kojemu stoji radio antena zaista podsjeća na tijelo žene koja leži na boku.



U konačnici, protagonist, poput Isusa na Golgoti, započne posljednji uspon prema vrhu brda i prema crvenomu svijetlu na vrhu radio antene, praćen paklenom fugom olujnoga vjetera i neobuzdanoga orkestra i zбора, prema kojima njegova unutarnja katarza prkosni stoji kao disonantni kontrapunkt. Na vrhu u konačnici on doživi svoje oslobođenje, koje ovom prilikom neću otkriti, kao što nisam otkrio ni brojne druge zadivljujuće trenutke, koje ostavljam potencijalnim budućim pojedincima, za koje se nadam da će jed-

nom iskusiti Dear Esther, za što se nadam da će ih napisani tekst možda i potaknuti. Kao što se očito može primijetiti, ovo je više ljubavno pismo upućeno ovoj igri, nego tek njezina recenzija.