

Институт за северно-америчке студије
Џон Ф. Кенеди, Берлин, Немачка

DOI 10.5937/kultura2068303V

УДК 7.01:[004.47:794

004.47:794

оригиналан научни рад

ЛУДИЧКО ИЗМЕШТАЊЕ БИБЛИЈСКОГ МИТА

THE BINDING OF ISAAC

Сажетак: Видео-игра „*The Binding of Isaac*” (2011) Едмунда Мекмилена (*Edmund McMillan*) представља постмодерну обраду библијске епизоде о Аврамовом жртвовању Исака, која се – речником „Хетерокосмике” Љубомира Долежела (*Lubomir Doležel*) – може описати као радикално измештање првобитног наратива. У питању је полемички анτισвет, који је представљен кроз перспективу Исака, дечака којег злоставља „телејеванђелизмом” („*televangelism*”) опседнута мајка. Окосница игре је његово гејмификовано фантазирање о окршају са родитељем, које је прожето дубоком анксиозношћу поводом сопственог сагрешења. Као одговор на осећање нелагоде, дечак инструментализује покултурне елементе, нарочито из сфере видео-игара. Искуство злостављаности изражава се и кроз тзв. „*rougelike*” жанр, којем игра припада, што омогућава процедурални израз опсесије кроз итеративно приповедање засновано на разлици и понављању. Циклични наратив ове видео-игре сведочи о (не)могућностима савременог лудизма да искупи трауму злостављања.

Кључне речи: „*The Binding of Isaac*”, измештање, Долежел, итеративно приповедање, постмодернизам

Библијска епизода о Аврамовом жртвовању Исака једна је од прича *Књиге Постања*, која је у хумнастици често коментарисана, како због културно-историјске тежине – преласка са људске на животињску жртву – тако и због напетог заплета у ком се жртвовање сина јединца зауставља у последњем тренутку, божанском интервенцијом. На тај мит се осврће и Ерих Ауербач (*Erich Auerbach*), у првом поглављу своје капиталне студије о реализму (*Mimesis*, 1968), разликујући

основне модусе представљања које је европска књижевност наследила редом од хомерског и библијског корпуса. Говорећи о недостатку описних придева у *Библији*, у односу на *Одисеју*, он примећује:

„У самој причи јавља се трећа главна личност: Исак. Док се Бог и Аврам, слуге, магарци и оруђа једноставно именују, а да се не спомињу неке особине или какве друге ознаке, Исак добија једну апозицију; Бог вели: Узми Исака, сада сина својега милога. Но то није *никаква ознака Исака*, какав је он уопште, и ван односа према свом оцу и ван ове приче; није то никакво описно скретање и прекидање, пошто није никакво карактерисање Исака, које би указивало на његову егзистенцију иначе; да ли је он леп или ружан, mudar или глуп, велик или мален, допадљив или одвратан – о томе се овде не говори. Осветљава се само оно што се мора унутар радње, сада и овде, знати о њему – да би се истакло како је велико Аврамово искушење, и да је Бог тога потпуно свестан.”¹

Док Ауербахов коментар нипошто не треба разумети као замерку, нарочито кад се има у виду његова висока оцена представљања стварности у библијском тексту, постмодерни дух савремености – који је навикао да поставља неугодна питања о текстуалним белинама – ипак застаје и пита се: „Шта је са Исаком?” Свакако, библијском аутору сâм дечак није био занимљив, у поређењу са драмом Аврамовог контакта са оностраним. Међутим, савременост, којој је Бог доступан преко телевизијских продаваца религије, сасвим другачије гледа на тај проблем. О таквом једном радикалном измештању примарног библијског наратива проговара и видео-игра *Жртвовање Исаково (The Binding of Isaac)* Едмунда Мекмилена² (Edmund McMillan). Ту врсту постмодернистичке прераде текста чешки теоретичар књижевности, Лубомир Долежел (Lubomir Doležel) дефинише на следећи начин:

„Измештање конструише суштински другачију верзију протосвета тако што изнова дизајнира његову структуру и наново измишља његову причу. Те најрадикалније постмодернистичке прераде стварају *полемичке* антисвете,

1 Мој курзив. Ауербах, Е.(1968) *Мимесис: приказивање стварности у западној књижевности*, превод Табаковић М., Београд: Нолит, стр. 16.

2 У овом тексту ћу се користити искључиво оригиналном верзијом и то оном пре велике надоградње за Ноћ вештица 2011. године; притом игноришем велике измене и садржајне допуне свих експанзија од којих последња у тренутку писања још увек није издата. Кохерентан аргумент зашто би могао да буде предмет засебног текста, али се своди на проширење лудичке компоненте због које је наратив помало развођен.

који подривају или негирају легитимност канонског протосвета.³

Главне разлике између библијског мита и *Жртвовања* јесу измене у наративу, перспективизација (кроз лик жртвованог детета) и потпуна промена уметничке форме у интерактивни виртуелни простор, односно – у видео-игру.⁴ Родитељ који жртвује сина јединца више није богобојажљиви изабраник, већ мајка залуђена „телејеванђелизмом“ (*televangelism*), која се води „гласом одозго“.⁵ Ремедијацијом кроз комерцијалне телевизијске програме, библијски мит губи своју метафизичку тежину и своди се на пуки, „лако читљиви“ фикционални текст, којим су затровани јунаци игре, налик онима у романима Сервантеса или Флобера. Глас из телевизора наређује Мама да најпре сину одузме све „лоше“ ствари, како би га одсекла од света и светских зала, а на крају и да га жртвује у име сопствене верности и љубави према Богу. Тиме се на наизглед мала врата уводи други темељни дисруптивни мотив *Жртвовања*: проблем Исаковог сагрешења, који у самом библијском тексту као такав не постоји. Све се то предочава на самом почетку игре, у наративној форми кратког видео-клипа – тзв. „синематика“ (*cinematic*), изведеног у техници цртежа, чиме се сугерише дечаково ауторство дводимензионалног света игре.⁶ Наративни значај Исакове перспективе постаје још израженији када играч коначно ступи у лудички, интерактивни простор дечакове маште. Доминантна приповедачка форма видео-игре притом омогућава једноставну употребу најразличитијих дифузних мотивских структура кроз њихово размештање, не по вертикали наратива, већ хоризонтално. Иако је карактеризација окружењем (*setting*) широко распрострањена и у другим

3 Долежел, Ј. (2008) *Хетерокосмика – фикција и могући светови*, прев. Калинић С., Београд:Службени гласник, стр. 21.

4 О значају простора за видео игру као форму писао је још Лев Манович у (Lev Manovich), у: *Језику нових медија* (Manovich, L. (2002) *Language of New Media*, London: The MIT Press, pp. 244-285), студији дигиталног израза, издатај још 2002. године, када је постојао само мали делић техника, па чак и жанрова које данас познајемо. Напредак у могућностима аутора видео игара је ипак условљен и развојем технологије, као и условима дистрибуције који су од 2008. године на овамо драстично повољнији за мање амбициозне пројекте.

5 Сви преводи из енглеског изворника су моји. Превођење одређених назива из игре и термина из сфере гејминга избегнуто је услед немогућности да се у српском језику нађе еквивалент или барем неки који не вређа слух, када сам речи остављала у оригиналу у италику.

6 Што се и потврђује на крају уводног синематика, када Исак диже поглед са свог цртежа.

уметностима,⁷ једна од могућности приповедања у играма јесте и коришћење простора као „интерфејса за базу”,⁸ у овом случају за детаље о Исаковом животу који нелинеарно изграђују укупан наратив.

У даљем тексту разматрам особености измештања оригиналне библијске епизоде, најпре кроз елементе који ову игру квалификују као „причу о уму”,⁹ односно као долежеловски свет са једним ликом. При томе, анализи ће бити изложен садржај дечакове свести, коју обликује сукоб син-мајка и наметнуто осећање сагрешења. Посебна пажња биће обрађена и на својства „дифузног” наратива игре, то јест на употребу *rougelike*¹⁰ цикличне структуре са изменама, као могућег примера „правог” итеративног приповедања. Формална реконфигурација линеарног наратива у овој игри превасходно изражава осећање безизлазности у искуству злостављаног детета, у причи без телеологије, без правога разрешења и без краја.

*Притисак телесности –
психа као „природна сила”*

Лудички простор *Жртвовања Исаковог* можемо окарактерисати као опросторавање психе. Иако је због различитих завршетака и амбивалентне стилизације тешко разлучити шта припада „реалном” слоју фикционалног света, а шта Исаковој машти, уводни екран са кога се приступа лудичком простору означен је као његов цртеж. О томе говоре неки од следећих детаља: сенка његове руке, мува која пролеће између ока камере и приказаног папира, као и монохроматска палета, која неутралише карактеристични стрип-колорит игре и свему даје изглед скице. Поред тога што нам даје вредан сигнал да је све што ћемо видети заправо производ Исаковог ума, такав увод у игриви простор упућује и на опште место „уласка у слику”, као метафоре за

7 И једнако примећивана, рецимо у књижевности Четменовој (Seymour Chatman) анализи Џојсове приповетке *Ивлин*; Chatman S. (1980) *Story and Discourse – Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca: Cornell University Press pp. 138-145.

8 Manovich, L. исто, стр. 251.

9 Долежел, Ј. исто, стр. 108.

10 У питању је тип општег дизајна структуре видео-игре који се заснива на краћим преласцима кроз низ нивоа састављених од насумично генерисаних елемената налепљених на општу, константну структуру, што поновно прелажење чини привлачним због сталног увођења новина. Цикличност се такође охрабрује системом откључавања садржаја након одређених подвига или целих прелажења, што је начин да играч напредује и на хоризонталној равни, а не само по томе колико је далеко одмакао у самом прелажењу.

гејминг уопште,¹¹ суочавајући играча са металудичким сло-жем значења чак и пре почетка игре. Кроз овај поступак читава игра се контекстуализује као имагинативни доживљај битке са опресивном мајком, на чију ће визуелну и играчку реализацију утицати бројни фактори искуства једног северноамеричког дечака XXI века. Лудички простор се притом квалификује као долежеловски свет са једном особом, налик Уисмансовом (Huysmans) роману *Насупрот*, у ком није реч о сукобу човека са природом (као у, рецимо, Дефоовом *Робинзону Крузоу*), већ је у питању у себе затворен, „ексклузивни ум”, „ум естетe”.¹² Али, док кључ пада Уисмансовог протагонисте представља потискивање природних садржаја и „освета силе природе”¹³ у виду болести – Исаков свет, будући у потпуности имагинаран, подлеже искључиво законима његовог психизма. Његов ум је тај који конституише космос лудичког простора у маниру „природне силе”. Тако створени свет носи у себи перспективизујућу компоненту измештања, а такође играча упознаје са извесним детаљима из дечаковог живота.

За почетак ваља испитати основну играчку ситуацију, односно које се могућности интеракције отварају у првом сусрету са игром и шта нам то говори о Исаку.



Слика 1 *Скриншот*, McMillen, E. and Himesl, F. *The Binding of Isaac* (2011), Steam

Интерфејс и контроле исписане на поду прве собе упућују на серијал *Легенда о Зелди* (*The Legend of Zelda*), нарочито на прву, истоимену игру из 1986. године, што тематски призива ескапистички, бајколики сценарио спасавања оете принцезе, толико карактеристичан за рани развој гејминг индустрије. Ова референца поставља извесни „хоризонт

¹¹ Један од чувених скорашњих примера је приступ нивоу „Насликани свет” (*Painted World*) из првог дела серијала *Dark Souls*, у ком играч дословно пролази кроз платно да би приступио опростореном насликаном пејзажу.

¹² Исто, стр. 60-61.

¹³ Исто, стр. 64.

очекивања” (*Wolfgang Iser*), у погледу снаге и изузетних способности играчевог аватара. Али, *Жртвовање Исаково* одбацује овако очекиване и типичне формулације игривог протагонисте. Дечак себе замишља као потпуно голог, његова једина средства борбе су *једна бомба*, приказана у интерфејсу, и *сузе* које испаљује уместо пројектила. Другим речима, Исаак је потпуно изолован и немоћан, за разлику од јунака *Легенде о Зелди*, ког краси бајковит костим и наоружање. Проласком у следећу собу дечака спадају необични непријатељи: једна од шест врста мува, или нека од три врсте црва; затим пијавице, камиказе-пијавице, или са варијацијама на тему чирова, угрушака, мозгава или црева. Анимација Исакових непријатеља једнако је „дечија”, као и у уводним синематизмама, што сâмо по себи интензивира гротескну веселост ових бића, којима се превасходно тематизује телесност и распадање. Док се у *Легенди о Зелди* протагониста суочава са магичним бићима, која су у служби „Принца таме” (окупатора мирољубивог краљевства Хајрул), агресија Исакових противника није ничим објашњена. Њихова мотивација се не експлицира, чиме се сугерише да су они експоненти „природне силе” Исаковог имагинаријума¹⁴ – отелотворења дечакових анксиозности.

Значај телесности наговештава се већ у уводном синематизму, у ком се приказује Мама како Исаку одузима одећу, заједно са играчкама као изворима нечистоће: дечак постаје огољен пред њом, али и пред самим собом. Тема дечаковог суочавања са властитим телом додатно се проширује појавом нових непријатеља, који су представљени као његове деформисане верзије. Наметнути страх од сопствене грешности отелотворава се у физички оштећеним сопствима: Исака тако нападају зомбификоване верзије њега самог, његово обезглављено тело, или пак осамостаљена глава, у више варијација. Тело је једнако важно и за његове *boss* непријатеље, којима се постварују драматичне представе необичајених обољења, од којих побољевају Исакови сурогати: Близанци (*Gemini*) отеловљују синдром међублизаначке трансфузије (током које један од једнојајачних близанаца узурпира крвоток другог), док Герди (*Gurdy*) тематизује тзв.

14 Притом мислим искључиво на лудички простор, будући да се он може посматрати као долежловски свет са једном особом и њему аналогном „природном силом” која у недостатку ликова гради основни сукоб са протагонистом. Једини кандидат за лика у игривом сегменту је Мама у свом *boss* облику, али се њено бесумочно насиље тешко може довести у везу са дефиницијом особе предложеном у *Хетерокосмици*: „Особа је ентитет који поред физичких својстава поседује и ментални живот (стања свести, особине, догађаје, чинове)” (Исто, стр. 44). Свођење мајке на „природну силу” јесте једна од снажнијих димензија Исакове муке.

Герд: „гастроезофагеалну рефлуксну болест”, односно враћање желудачног садржаја у једњак. Оба органска поремећаја асоцирају на неуравнотежену конзумацију и представљају још једну визију „смртог греха”, коју Исаак покушава да савлада на свом путу.

У складу са традиционалним формулама херојског путовања, али и основним гејмплеј принципима повећања тежине изазова, Исаак успут постаје јачи кроз сакупљање „предмета” (*items*). Укратко, они побољшавају Исакове борбене способности, а деле се на *пасивне* – који апсолутно утичу на могућности аватара, и на *активне*, чији се ефекат манифестује по жељи играча, притиском на тастер. Сваки је представљен посебном иконицом и називом који само сугерише ефекат, што се, као уосталом и многе друге ствари у играма, па и у *Жртвовању*, може сазнати само методом испробавања.¹⁵ Ради фокуса на измештање библијског мита, предлагем тематску поделу предмета на *приватне* и на *покултурне* (које остављам за потоњу анализу). Прву групу карактерише везаност за Исакову свакодневицу и која стога представља изузетно важан извор информација о фабули. На пример, на основу приватних предмета из дечаковог арсенала сазнајемо да је некада имао мачку, пса Макса, сестру Меги; наравно у складу са изопаченом логиком читавог света, он их налази као мртве, уз додатан ефекат тога што је Меги приказана у фетусоликом стадијуму, а од Макса налази само његову главу. Други предмети указују на живот занемареног и злостављаног детета: низ предмета који тематизују оброке показују да се Исакова дијета састојала углавном од псеће хране и покварног млека, а присутни су и варјача и каиш, традиционални носиоци физичког кажњавања. Упркос морбилности Исаковог имагинаријума, постоји и значајно лудичко искупљење наведених предмета, будући да се повређивањем дечака заправо оснажују играчеве способности. У светлу суза као главног оружја овакав третман има свој специфично изопачен смисао: за Исака, једино олакшање муке јесте плакати јаче и боље. Веза патње и оснаживања, карактеристична за дословно схваћени

15 Ово се драстично мења у каснијим верзијама игре, па тако у *Afterbirth* експанзији захваљујући динамичном приказу атрибута више нема никакве мистерије око особина предмета. То је још један од примера гејмификације као растакања зачудности и наративне густине прве инстанце игре и приближавању серијала ономе што је Манович оценио као нови, модабилни модел уметничког дела насупрот старом, линеарном типу уметничког дела оличеном у играма са строгим композицијом као што је Мист (*Myst*; Manovich, L. исто, стр. 245). *Afterbirth+* је ову метаморфозу комплетирао увођењем (релативно) приступачног система за модовање и тиме потпуно оценио *Жртвовање* као гејминг систем у који се може додавати све и свашта на уштрб Исакове приче.

смисао хришћанских мука, овде је приказана у настраности „погрешног читања”, какво може имати дете које трпи снажан утицај једнако неспособног „читаоца” у лику родитеља. У том духу, самоповређивање такође добија своје место у Исаковој гејмификацији свакодневице: „Мали камен” и жилет повећавају ефикасност суза, а омча, иронично названа „Трансценденција”, даје способност летења. Како овај скуп не би постао мелодраматична папазјанија, додати су и предмети који симболизују „општа места” детињства, попут „Прехладе”, „Долара” (који представља богатство од максималних 99 новчића),¹⁶ и попут можда јединог „невиног” предмета у *Жртвовању Исаковом* – „Чоколадног млека”. Многи предмети мењају и сам изглед аватара, чиме се на визуелном плану такође истиче значај тела. Након што играч покупи неколико побољшања, предмети постају и носиоци гротескног, када се бројни визуелни ефекти „наслажу” на „побољшаног” дечака.

Прерушавање је још једна од великих тема игре, будући да истиче „флукс постајања” Исаковог идентитета, који је детаљно анализирао Џордан Вуд (Jordan Wood),¹⁷ у оквирима *queer* теорије. Могућности да се прелажење игре започне у костиму библијских грешника попут Марије Магдалене, Каина или Јуде, сугерише Исакову идентификацију са преступницима и поново упућује на главну потку хипертрофираног осећаја кривице. На нивоу игре ово је још једно проширење играчевих способности, будући да ови ликови имају измењене атрибуте и да стартују са јединственим „предметима”, којима се појачавају одређени аспекти игре. Тако Каин, као архе-убица, има „јачи” напад, док Јуда игру започиње са три (издајничка) златника.

Поред „митских” ликова, у механици преоблачења фигурира и Мајка као једини „стварни” лик, будући да Исак може да покупи разноврсне Мамине предмете и обуче их или искористи као активне. Тако се играч може наћи у ситуацији да његов аватар носи Мамин веш, штикле и контактено сочиво, а и да му усне краси њен кармин. Одећа повећава домет суза, сочиво даје сузама ефекат замрзавања непријатеља

16 Играчев аватар не може да „носи” више од тога.

17 Wood, J. (2017) Romancing an Empire, Becoming Isaac: The Queer Possibilities of Jade Empire and The Binding of Isaac, *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, ed. Malkowski, J. and Russworm, T. M. Bloomington: Indiana University Press, p. 225. Занимљив поглед на ову тему даје и Џејс Бритен који истиче квір и драг компоненте промена Исаковог визуелног идентитета; Brittain J. *Hobby Horse Anatomy: Bawdy and Body in The Binding of Isaac* Chapter 2, *Entropy*, 17. 6. 2015, 12. 7. 2020; <https://entropymag.org/hobby-horse-anatomy-bawdy-and-body-in-the-binding-of-isaac-ch-2/>

(што ради и грудњак), док Мамино око омогућава Исаку да испалује пројектиле с леђа. Мајчинска телесност, коју ови ефекти јасно мармирају, означена је као прогонитељска и контролишућа. Преузимајући њену одећу, дечак присваја за себе Мамин готово божански статус унутар фикционалног света, који му омогућава вршење притиска издалека и уливање страха непријатељима. Исакова параноја се овим уздиже на ниво космологије: мајка постаје алфа и омега за сва створења која настају у његов ум. Она је узрок света и његово коначно исходиште: последњи *boss* игре.¹⁸ Борба са Мамом, на крају нивоа „Дубине”, индикативно је хтонска по локацији, али и синтетична по типу, с обзиром на то да она може да призове непријатеље с којима се играч суочио на претходним нивоима. У питању су већински исаколика бића, што имплицира њен удео у стварању дечакових крњих сопстава, али и њено господарење над читавим фикционалним светом. Анксиозност од мајчинског утицаја видљива је и на још једном нивоу анатомије ове битке: њена *boss* соба је једина из које не постоји излаз. За разлику од уобичајених соба са „најјачим” противником нивоа, просторија у којој Мама пребива има четворо врата; кроз њих провирују њене очи, које на аватара испалују крваве пројектиле, алтернативно и руке које грабе ка аватару; други, директан напад јесте гажење Исака. Окруженост Маминим телом је коначан изазов за дечака. Притисак фрустрације се тиме интензивира до заточености у кругу из ког син може да се избави само силом, или – у овом случају – плакањем. У сукобу са њеним телом врхуни сва негативност дечаковог ума; њен пад је уосталом и разлог за најочигледније славље читаве игре, које представља цртеж у менију након првог успешног преласка:



Слика 2 Скриншот, McMillen, E. and Himsl, F. *The Binding of Isaac* (2011), Steam

¹⁸ Иако се у даљој анализи не говори о откључавању *Матернице* (*Womb*) као скривеног последњег нивоа, и *Мамино срце* (*Mom's Heart*) и хибрид срцоликог фетуса (назван *It Lives!*) с којима се играч суочава на том нивоу су такође интегрални део мамине телесности, стога сматрам да ово одређење није угрожено њиховим изостанком. Ова два *boss* непријатеља додуше прецизирају мајчинску емотивност и њену везу са дететом као суштински болна места за Исака.

Интериоризација културе

Хронотоп *Жртвовања* је Северна Америка XXI века. То се може закључити посматрањем ванпсихичких садржаја који се излажу у оквиру лудичког простора на исте начине као и они уже везани за Исаково приватно постојање. Наиме, у игри су присутни многи елементи популарне културе, а јављају се у неколико тематских блокова: популарна библијска иконографија и њој паралелан популарни окултизам, интернет и *geek* култура, као и саме видео-игре. Њихова имплементација, односно „гејмификација” пружа врхунску прилику за имплицитну критику популарне културе која стално балансира на ивици гротеске.

Важну улогу преиначених библијских садржаја у овом наративу није тешко објаснити, с обзиром на то да је намећање банализованог светог текста основа Исаковог осећаја нечистоће и Маминог негативног утицаја. Заплет је дословно позајмљен из Библије, тако да је у овој драми суочавања са сопственом кривицом појава хришћанских мотива готово неизоставна. Као што сугерише и основни наратив у ком се критикује озлоглашена лукративност „телејеванђелиста”, *Жртвовање Исаково* усмерава светло на феномен тзв. „погрешног читања” библијског текста (Harold Bloom) и на његова потенцијално трагична исходишта. Радњу покреће Мамина интерпретација библијске приче, чије су директне последице по дечаков живот елабориране у уводним синематизацијама. Ипак, тумачење које доминира лудичким простором јесте оно Исаково – практично дериват деривата, будући да се сав упрошћени религијски садржај додатно поједностављује незрелошћу његовог ума. Религиозни мотиви подлежу „гејмификацији”, доминантном филтеру разноврсних културама које Исак инструментализује. Тако се „седам смртних грехова” тематизује кроз играчки троп мини-*boss*-ова; визуелно, они представљају створења из класе „исаколикх” непријатеља, што их чини још једном дечаковом пројекцијом сопствене пропасти. Њихови напади представљају поједностављење карактеристично за дечију машту, која замишља персонификације смртних грехова: Пожуда, тако, прати образац „брзих” непријатеља који прогоне играчев аватар, док је Прождрљивост представљена као распорени стомак, из ког се на јунака испалују ласери. Банализација је овде основа критичке оштрице Маминог „испирања мозга”, при чему су компликовани теолошки концепти угурани у инфантилну свест која није у стању да их појми другачије него само као чудовишта. Врхунац гротескног процеса слободних асоцијација у оваквим околностима видљив је у примерима попут Гнева, који Исак

замишља као мрачну, живчану верзију јунака популарне игре *Бомбермен (Bomberman)*, од ког су и преузети обрасци напада – тачније, гађање аватара бомбама.

Јудеохришћански мотиви су далеко присутнији и развијенији у равни предмета, где их можемо угрубо поделити на „мрачне” и „светле”. Први су углавном фокусирани на појачавање аватарових напада и тематизују окултну традицију везану за фигуру ђавола, дакле једну од латералних културних линија библијског мита. Други јудеохришћански мотиви се у гејмплеју манифестују или као општа побољшања, или као она која повећавају број „срца”,¹⁹ и уже су везана за хришћанске светиње и цркву. Оно што је важно истаћи у вези са „мрачним” предметима јесте механизам уговора са ђаволом: наиме, ако играч на спрату не оштети ниједно од црвених, „правих” срца, он бива награђен собом-светилиштем, у којој играч по потреби мења освојена срца за одређене корисне предмете. Овде се „душа продаје” за одређени сет побољшања, попут већ спомињане „мртве мачке” (која играчу даје девет живота), или сестре Меги, али и „Пентаграма”, „Пакга” или „Књиге Белаилове”. Поред овако мелодраматично мрачних предмета, ту је и тзв. „Уиђи-табла” (*Ouija Board*), алат намењен спиритистичким сеансама, који је лиценцирао амерички произвођач играчака Хасбро (Hasbro) и тако деци широм света омогућио забавну комуникацију са оностраним. Заједно са већ размотреном тематском линијом оснаживања кроз самоповређивање, „мрачни” предмети директно повезују исквареност као пожељан модус напредовања, будући да су као побољшања примарно везана за наношење штете непријатељима од изузетне важности за прелазак игре.²⁰ Тако је једно од најрадикалнијих појачања управо „Паклени огањ” (*Brimstone*), који Исакове сузе трансформише у некакву ватру-ласер; тај предмет је могуће добити само при потписивању „уговора са ђаволом”. Реч је о разорној „антигрешничкој” сили, налик оној која је описана у *Књизи постања*, а коју сада Исак присваја. Као што је идентификација са Мамом била пожељна за играча, тако аватара оснажује и прихватање грешности. У поређењу са овим, „светли” предмети су врло неутрални: тако, рецимо, „Бројаница” и „Реликвија” помажу акумулацију срца, а „Ореол” нуди побољшање свих атрибута. Међу њима је

19 Срца се као и у оригиналној *Зелди у Жртвовању* користе да означе *health bar* аватара.

20 У питању је консензус у играчкој заједници око *Жртвовања*, а и пошто убрзава време неопходно за елиминацију непријатеља, висока штета смањује вероватноћу да ће непријатељи погодити аватара и тиме повећава играчеве шансе да ће преживети прелазак.

најиндикативније присуство *Библије*, која као активни предмет Исаку даје анђеоска крила и способност летења, али и има и још једну, скривену намену: у блиском сукобу са Мамом, активација *Библије* доноси аутоматску победу. Ова прилично лутеранска способност самог библијског текста да „буде јаче” од крњег веровања, заједно са читавим „светлим” фондом сугерише да колико год била снажна критика система веровања у *Жртвовању*, она се ипак не односи на *садржај* колико на *форму веровања*: на модусе религиозног искуства који се заснивају на погрешним читањима или интенционалним обманам, попут поменутог „телејеванђелизма”. У таквој концепцији наглашава се позитивно вредновање личне егзегезе, светаштва („Ореол”, „Реликвија”) и молитве („Бројаница”), који су представљени као нешто исцељујуће и позитивно, а изнад свега супротстављено комерцијализованој религији.

Други велики тематски блок, који оличава Исакове утицаје из спољног света, јесте фонд популарне културе са фокусом на њене *geek* аспекте, чији значајни подскуп представљају управо видео-игре. Једна тип попкултурема представљају референце на популарне филмове, попут *Матрикса* (1999), представљеног у предмету „Савијена кашика”, који Исаку даје „спритистичке” (*psychic*) сузе, тиме упућујући на сцену из филма у којој неименовани дечак савија кашику уз помоћ свог ума. Још један пример је лопата *We have to go deeper!* („Морамо да идемо дубље!”), чији је назив директни цитат из филма *Почетак* (*Inception*, 2010). У складу са дечијом логиком, протагониста уз помоћ овог предмета „копа” пут према следећем нивоу. Алтернативнији шмек дају *Shoop Da Whoop!* или *Monster Manuel* предмети, при чему први предмет представља омаж истоименом миму,²¹ а други – реминисценцију на друштвену игру *Dungeons and Dragons* (*Wizards of the Coast*). Ти предмети потврђују Исакову везаност за широко поткултурно искуство, чиме се пружа још једна карактеризациона нијанса протагонисте. Њихова гејмификација је прилично једнозначна и представља доброћудну пародију: густи онтолошки смисао филмова *Матрикс* и *Почетак* поједностављује се и прилагођава већ помињаном тренду „подетињавања”, односно инфантилизације сложених концепата. Мим је једнако апсурдно профан као и у свом интернет постојању, а *Manuel* – и поред погрешног спеловања речи *manual* – само призива пријатељски

21 У питању је једна од реликвија ране интернет културе, када су мимови махом били лака “нонсенс” забава. *Shoop Da Whoop*, одредница на порталу *Know Your Meme*, 12. 7. 2020; <https://knowyourmeme.com/memes/shoop-da-whoop>

настројена створења да се боре за Исака.²² Приказани утицај популарне културе можда јесте карактеристичан пример постмодерног еклектицизма, који је у *Жртвовању* оцењен као укупно позитиван. Колико год овај блок био слабог интетитета у односу на друге културне формације, баш је таква лакоћа ових предмета елемент који донекле искупује све што је ужасно узнемиравајуће у вези са Исаковим унутрашњим животом и, у извесном смислу, уноси дашак ведрине у његово хтонско имагинативно путовање.

Као што је већ наговештено у прегледу лудичког простора, *Жртвовање Исаково* је изузетно тесно повезано са серијалом *Легенда о Зелди*, од којег преузима и интерфејс и лудичке системе, попут грађења нивоа од појединачних соба у којима се играч сукобљава са непријатељима. У игри су присутне и референце у виду предмета („Мердевине”, „Врећа са бомбама”), који функционишу на сличан начин као и у *Зелда* серијалу. Али, укупан резултат је свакако другачији, и то до те мере да о *Жртвовању* можемо говорити и као о својеврсној анти-Зелди. Упоредни однос између две игре Џејс Бритејн (Jase Brittain) сажео је на следећи начин:

Играо сам сваку *Легенда о Зелди* игру и колико ја знам, Линк [протагониста серијала] не врши нужду: он једе супу, пије млеко и спава када је игра уташена; али измета нигде нема. Где је, дакле, измет? На другој страни пак, већ током првог играња, *Жртвовање Исаково* оставља утисак као да је складиште свих Нинтендових²³ фекалија у периоду од 30 година.²⁴

Иако никако не треба пренебегнути однос између ове две конкретне игре, гејмерска интертекстуалност *Жртвовања* је суштински важна као принцип стварања фикционалног света: уколико из Дезесентове организације света можемо

22 Пошто је у питању референца на приручник са гејмификованим чудиштима које играчи могу да сретну при игрању *Dungeons and Dragons*, значење чак трпи и позитивну промену – призвана бића нису непријатељи, већ савезници.

23 Нинтендо је наравно познат, и у добру и у злу, по свом инсистирању на концепту играња за целу породицу, што је њихове игре до данашњег дана одржало слатким, шареним и пријатним. Едмунд Мекмилен је своју иницијалну популарност као независан аутор и стекао игром која је изградила однос доброћудне пародије према Супер-Марију (*Super Mario*), *Super Meat Boy* (2010), која је и поред цртаћ-гротеске, коју је *Жртвовање* наследило много мање мрачна игра. Љубавна прича између коцке меса и девојке-фластера делује као Дизни продукција у односу на Исаков живот.

24 Brittain J. Hobby Horse Anatomy: Bawdy and Body in The Binding of Isaac Chapter 1, *Entropy*, 10. 6. 2015, 12. 7. 2020, <https://entropymag.org/hobby-horse-anatomy-bawdy-and-body-in-the-binding-of-isaac-ch-1/>

закључити да је он естетски, Исак је свакако гејмерски ум. Видео-игре имају огроман удео у његовом животу; на нивоу предмета постоје бројне референце на играчке иконе попут Супер-Марија (*Super Mario*), или чеда независне сцене као што су *Spelunky*, као и најразличитије игре самог Едмунда Мекмилена, нарочито *Super Meat Boy*.²⁵ Ниједно од ових побољшања нема фаталне нуспојаве „мрачних” хришћанских предмета, или оних из свакодневице протагонисте. Штавише, активни предмет *The Gamekid*, као референца на Гејмбој (*Gameboy*) конзолу, накратко претвара Исака у непобедиво „пакменолико” створење. Једина потенцијално негативна конотација може се видети у тзв. „играоницама”, у којима су главне активности коцкање (слот машина, шибицар), као и трговина крвљу за новац. Пошто је данас опште познато да су аркадне игаре врло често биле „намештене” како би играчи трошили више новца за апаратима, ова реконтекстуализација се може читати као циничан коментар на крак гејминг индустрије оријентисан искључиво на профит, на супрот валоризацији поменутих независних наслова. Али како год да ближе одредимо став имплицитног аутора према гејмингу, основни металудички исказ *Жртвовања* јесте сâм Исаков чин гејмификације сопствене психе. Поигравање са лудизмом и нихилизмом, које је карактеристично за пост-модерну уметност, доживљавају потпуну синтезу у игри-вој гротески дечакове маште, која обједињује имагинативну разиграност са морбидним мотивима попут болести и греха. Доминанта лудичког простора јесте управо органско јединство ових компоненти.

Немогућност и циклична структура

Са првом победом над Мамом, игра се само привидно завршава, што је у складу са *rougelike* жанром игре, чији се дизајн заснива на постепеном откључавању нових садржаја. Укупан фонд из кога су нивои насумично генерисани се овим постепено проширује, што освежава фиксне елементе карактеристичне за сваки прелазак. Играч откључава појединости (собе, предмети, непријатељи) које алгоритам алоцира када се покрене нови прелазак, при чему редослед нивоа остаје исти. Основна структура лудичког простора је у том смислу линеарна и прати Исаково спуштање у све већу дубину, на чијем дну се догађа битка са Мамом. На хоризонталној равни, међутим, сваки је ниво састављен из елемената који се насумично бирају, што омогућава јединствену наративну технику: приповедање које је итеративно у строгом

²⁵ Видети напомену 18.

смислу речи. У питању је дословно понављање вертикалне наративне линије силаска у подземље, са изменама које обогаћују наратив попут нових приказаних предмета или непријатеља. Из овог угла, сваки појединачни спрат представља засебну целину насумично генерисаних комбинација означитеља. Најпознатији пример сличне схеме у литератури свакако су *Стилске вежбе* Рејмона Кеноа (Raymond Queneau), с тим што *Жртвовање* можемо видети као, у наратолошком смислу, богатију верзију поступка понављања са изменама. Притом, у главном фокусу игре свакако нису језичко-стилске могућности израза као код Кеноа, већ Исаков живот, о ком играч добија нове информације управо зато што игру прелази више пута и открива нове садржаје.

Поред предмета и непријатеља о којима је већ било речи, ова могућност поступка реализује се и на буквалнији начин, пошто између сваког спрата играч добија прилику да види кратки синематик који тематизује разне срамотне и стресне ситуације из Исаковог живота. Ови клипови тематизују ситуације попут дечаковог неуспелог удварања, подсмех коме је изложен када пред вршњацима носи женску перику, или седање на тоалетну шољу уз касно схватање да нема папира; Исаак се врло лако узнемирава. Ове вињете су такође насумичне, што је аналогно другим аспектима игре, скривеним играчу који се одлучи на само један прелазак. Вишеструки преласци се притом осигуравају управо механизмом откључавања садржаја после одређених испуњених услова, али и самом тежином игре, коју није нимало лако прећи из прве. Ономогућавање приступа одређеним сегментима семантичком фонду проширено је и на мотиве који не зависе само од насумичности већ су условљени, укључујући и позамашну количину предмета (око четрдесет, од којих смо помињали рецимо Мали камен), неколико *boss* непријатеља, чак читав (последњи) ниво, Материцу (*Womb*), који су доступни играчу тек након испуњавања одређених изазова.²⁶

Циклична структура *Жртвовања* представља случај итеративног приповедања и хоризонталне дистрибуције значења која дислоцира експозицију уз помоћ „повратне спреге“ (*feedback loop*). Еспен Арсет је тај процес, у коме се информације размењују између читаоца и текста, идентификовао као важну особину „ергодичности”,²⁷ а самим тим и сајбер-

26 На пример, поменути ниво се откључава након прве победе над Мамом.

27 Иако је овај појам помало нејасан и код самог Арсета, за ову анализу је важан процес стварања текста који покушава да опише употребом грчких речи *ergon* (дело) и *hodos* (пут). Наиме, низ испрограмираних „текстона” активира се играчевим делањем, стварајући читљиви „скриптон”, који представља резултат повратне спреге између машине

текста као таквог.²⁸ У *Жртвовању* поновно играње представља основни начин читања, односно, принцип функционирања „повратне спреге”, са тачке структуре. Игра нуди свој пуни мотивски фонд тек након што је играч уложио „незамарљив напор [...] неопходан да се читаоцу дозволи да прође кроз текст”²⁹. Тек тада се формира пун текст Исаковог доживљаја злостављања, уз помоћ појединачних детаља оличених у предметима и искуствима грешне телесности која се очитаву у непријатељима. Нелинеарна дистрибуција значења свакако није ништа ново; карактеристична је за хипер-романе попут *Живот: упутство за употребу* Жоржа Перека (Georges Perec), као и мултимедијалне приповетке (нпр. *Patchwork Girl* Шели Џексон (Shelley Jackson)). Али, гејмплеј *Жртвовања Исаковог* комбинује расутост мотива са опсесивним понављањем њихове композиције, што представља снажну изјаву о ефектима злостављања на дечији ум. Метанаративни аспект итеративног стварања лудичког света испоставља се као упорно поновно проживљавање исте фантазије о спуштању у подземље и окршају са самим собом, што представља брилијантни приказ круга у који је затворено злостављано дете, убеђено да је све то ствар његове „нечистоће”. Наиме, чак и када се сав садржај откључа, игру је увек могуће покренути опет, упркос вишеструким победама над Мамом. Детаљи и мотиви се све време приказују играчу (синематици, предмети, непријатељи) и Исакова прича је у том смислу испричана; али он не престаје да је понавља. Његову мајку сузе и текст *Библије* могу једнократно да „победе”, али она се изнова враћа, као неизбежна манифестација супер-ега набреклог од „погрешно прочитано” *Светог Писма*. Дете не може да савлада осећај нечистоће, који настаје укрштањем родитељског гнева и манихејски схваћене метафизике – оно може само упорно чачкати болно место, што Исак и чини поновним проживљавањем ове фантазије о матрициду, која упорно остаје без закључка.

Упркос оправданом цинизму који данас имамо према појму напретка, библијска епизода, у којој се са људске жртве прелази на животињску, несумњиво представља позитивну промену за једно друштво. Такав монументални смисао се у *Жртвовању* потпуно изврће, чак и у погледу структуре: доживљај библијског Исака има своју узвишену сврху, а патња

која производи текст и читаоца. У *Жртвовању* је ово могуће због насумичног генерисања нивоа, који из укупног фонда мотива/текстона сваки пут ствара нови скриптон; Aarseth E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins University Press, p. 1, 62.

28 Исто, стр. 1.

29 Исто.

злостављаног дечака нема чак ни свој крај. Његово искуство је представљено кроз процедурални опис младе психе која покушава да обради трауму уз помоћ лудичких категорија, али без резултата. Последњи у низу од десет различитих синематика, које играч откључава након одређеног броја прелазака последњег нивоа, приказује престрављеног Исака како проналази самог себе угушеног у ковчегу, из ког је, како се види у претходним клиповима, узимао „откључане” садржаје. Чак и након таквог коначног приказа, игру је могуће покренути опет. Управо се тако, на финалном наративном вагању, лудизам испоставља као природни степеник ка нихилистичком закључку о немогућностима превазилажења трауме, у антисвету у ком чак ни линеарност више није могућа.

ЛИТЕРАТУРА:

Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins University Press.

Ауербах, Е. (1968) *Мимесис: приказивање стварности у западној књижевности*, превод Табаковић, М., Београд: Нолит.

Brittain, J. Hobby Horse Anatomy: Bawdy and Body in The Binding of Isaac Chapter 2“, *Entropy*, 17. 6. 2015, 12. 7. 2020; <https://entropymag.org/hobby-horse-anatomy-bawdy-and-body-in-the-binding-of-isaac-ch-2/>

Brittain, J. *Hobby Horse Anatomy: Bawdy and Body in The Binding of Isaac*, Chapter 1, *Entropy*, 10. 6. 2015, 12. 7. 2020; <https://entropymag.org/hobby-horse-anatomy-bawdy-and-body-in-the-binding-of-isaac-ch-1/>

Chatman, S. (1980) *Story and Discourse – Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca: Cornell University Press.

Долежел, Ј. (2008) *Хетерокосмика – фикција и могући светови*, превод Калинић С., Београд: Службени гласник.

From Software (2012) *Dark Souls: Prepare to Die Edition*, Bandai Namco Entertainment (PC).

Jackson, S. (1995) *Patchwork Girl*, Watertown: Eastgate Systems.

Кено, Р. (1999) *Стилске вежбе*, превод Киш, Д. Београд: Рад.

Manovich, L. (2002) *The Language of New Media*, London: The MIT Press.

McMillen, E. and Himsl, F. (2011) *The Binding of Isaac*, Steam (PC).

McMillen, E. and Refenes, T. (2010) *Super Meat Boy*, Xbox Live Arcade (Xbox 360).

Miyamoto, S. and Tezuka, T. (1986) *The Legend of Zelda*, Nintendo (NES).

Перек, Ж. (1997) *Живот: унутство за употребу*, Београд: Плато.

Wood, J. (2017) Romancing an Empire, Becoming Isaac: The Queer Possibilities of Jade Empire and The Binding of Isaac”, in: *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, eds. Malkowski, J. and Russworm, T. M., Bloomington: Indiana University Press, pp. 212-226.

Jovana Vujanov

Institute for North American Studies *John F. Kennedy*, Berlin, Germany

LUDIC DISPLACEMENT OF A BIBLICAL MYTH

THE BINDING OF ISAAC

Abstract

The Binding of Isaac, a 2011 video game by Edmund McMillan, is a postmodern take on the biblical episode of the same name which can be characterized as a displacement, in terms of Lubomír Doležel’s *Heterocosmica*. It presents a radical intervention on the original narrative, one that creates a polemical anti-world transmitted through the perspective of Isaac, a boy suffering abuse from his televangelism-obsessed mother. The main fabric of the game is his grotesque, gamified fantasy about encountering the delusional parent, which is filled with anxiety about his own sinfulness, with a counterweight that can be found in entities imported from popular culture, especially video games. The game’s roguelike genre enables a procedural expression of the experience of abuse through an iterative storytelling technique, with the interplay of difference and repetition forming a cyclical narrative about the (im)possibilities of contemporary ludism to amend trauma.

Key words: *The Binding of Isaac, displacement, Doležel, iterative storytelling, postmodernism*