

Games met intellectuele knipoog

Games Kentucky Route Zero

Games worden niet meer alleen door de grote bedrijven gemaakt. Auteursgames zijn dé ontdekking van 2013.

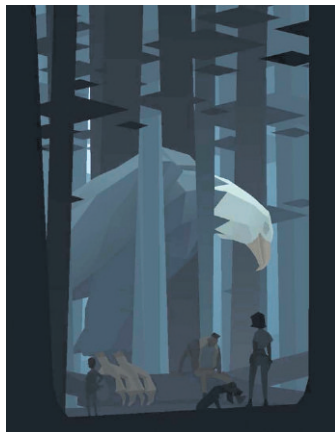
Door **Niels 't Hooft**

In het tweede deel van *Kentucky Route Zero* komt u een jongen tegen wiens broer een adelaar is. Letterlijk. Hoofdpersonages Conway en Shannon ontmoeten de roofvogel in een bos. De camera schuift voorbij en registreert hoe de gigantische adelaar en de omringende bomen op onverwachte, onmogelijke wijze over elkaar schuiven, een knipoog naar het schilderij *Le blanc-seing* van de Belgische surrealist René Magritte.

Zulke verwijzingen waren tot voor kort zeldzaam in videogames. Dat ze er nu wel zijn, komt door wat wel de 'democratisering van game-ontwikkeling' wordt genoemd: dankzij goedkope ontwerpssoftware en toegankelijke distributieplatformen kan iedereen nu relatief gemakkelijk games maken en uitbrengen.

Games zijn niet langer het exclusieve domein van megacorporaties en makers kunnen verschillende invloeden in games verwerken, waaronder het toevoegen van kunsthistorische verwijzingen aan een spel.

Dat is een zegen voor zo'n potentieel medium; zie de resultaten van



De adelaar in Kentucky Route Zero.

2013, met titels als *Gone Home*, een familieportret aan de hand van een doorzoekbaar landhuis, *The Stanley Parable*, een dwaaltocht die vrije wil aan de kaak stelt, en *Papers, Please*, waarin u als douanemedewerker van een arm, totalitair land beslist over het lot van immigranten.

Het zijn auteursgames, gemaakt door miniteams, die er bij de grote bedrijven nooit doorheen waren gekomen. En ze staan pal tussen de blockbustergames in de eindejaarslijstjes van respectabele gamepublicaties.

Kentucky Route Zero is waarschijnlijk de beste van het stel. Een stijlvolle *adventure* game voor de pc, vol merkwuurde personages en situaties, waarvan tot nu toe twee avondvullende afleveringen verschenen.

Het is een ode aan de 'Bluegrass Sta-

te' (de bijnaam van de staat Kentucky) en heeft een prikkelende vermenging van schijn en werkelijkheid die qua esthetiek misschien het beste te vergelijken valt met het werk van filmer David Lynch en schrijver Haruki Murakami.

De makers, Jake Elliott en Tamas Kemenczy van Cardboard Computer, afkomstig uit de nieuwe media kunstscène van Chicago, hebben hun game volgestopt met boeiende thematiek en relevante referenties.

In een reeks op Superlevel.de doet recensent Benjamin Filitz een dappere eerste poging om de stortvloed aan intertekstualiteit van Kentucky Route Zero te benoemen. Zo gaat hij dieper in op het vervreemdende parallax-effect in de Magritte-knipoog, het verschijnsel waarbij de positie van voorwerpen ten opzichte van elkaar lijkt te veranderen afhankelijk van de positie van de beschouwer.

Filitz haalt de literatuurtheorie erbij: als James Joyce dezelfde situatie vanuit verschillende personages beschrijft om tot een beter begrip van de werkelijkheid te komen in *Ulysses*, is dat ook parallax. Dat koppelt hij aan een level waarin de speler tijdens zijn bezoek aan een museum leest hoe zijn handelingen achteraf becommentarieerd worden.

Dat dit soort games gemaakt worden en via internet een significant publiek vinden is hét gameverhaal van 2013. Dat er nog drie delen van Kentucky Route Zero op stapel staan, zou wel eens hét gameverhaal van 2014 kunnen worden.