



**Suplimentul ocazional bredartist**  
**Nr.1 - Fighting Games**

**SUPER CANCEL**

*Uneori furia mea în fața focului este evidentă. Uneori nici nu e vorba de furie. S-ar putea să pară așa, dar mai știi? Focul despre care vorbesc eu nu este un foc blând.*

*Doamna cu Butucul*

Totul începe cumva într-un mod clasic cu un peisaj al unei pajiști întinse. Mirosul e a toamnă târzie. În planul din spate, de la un capăt la altul o fâșie de pădure cu copaci de stejar care foșnesc oarecum alarmant. Pe pajiște un cavaler zdrobit. Tremurînd și tușind. Sângerînd. Soarele e puțin ce a răsărit și peste băltoacele roșii cad primii fulgi. Cavalerul, măcinat de convulsii, se ridică anevoios sub privirea îndepărtată a adversarului care nu face nici o mișcare, nu spune nimic până când el nu stă înapoi în picioare. Numai atunci poată să râdă, poate să-l ridiculizeze, orice. Fulgii cad și se topesc în ochi, în gură, pe răni. He-he-he-he. Pajiștea e acum acoperită de zăpadă și aerul respirat devine aburi. Deasupra pădurii albe norii sunt calmi și masivi. Tenurui na! Sore de watashi ni katsu tsumori? Adică ești patetic, chiar ai crezut că poți să mă înfrângi? și își apleacă capul pe spate și râde în hohote, iar camera îl filmează de deasupra îndepărtându-se și rotindu-se în același timp. Cavalerul însă își strânge pumnii, în timp ce un vânt rece îi suflă pelerina și părul în aer. Maire, kakatte kinasai! Adică vino și atacă! Noi însă nu

**SUPER CANCEL**

*Sometimes my anger at the fire is evident. Sometimes it is not anger, really. It may appear such, but could it be a clue? The fire I speak of is not a kind fire.*

*The Log Lady*

It all begins in a somehow classical genre. The landscape of a boundless lawn. Smells like late fall. Backfront - a line of an oak forest slow swinging in an alarming sough. On the lawn lies a vanquished knight. Trembling and coughing. Still bleeding. The sun has not risen far and early snowflakes are falling upon the puddles of blood. The knight forces himself to get up, though raging desperately. Aside, the scowl of his enemy watches in silence. There will be no move, no word, no gestures until he stands back on his feet. Snowflakes keep on falling bigger, faster, melting in the eyes, in the mouth, on the open wounds. He-he-he-he. Now we see the lawn covered by the snow. The breath fogs in the cold and the white forest shapes a sky of calm and burly clouds. Tenurui na! Sore de watashi ni katsu tsumori? Meaning you're pathetic, you really thought you can defeat me? and then jerks his head back in a skin thrilling laugh. The screen shows him from upside in a wandering and rotating move. The knight grips his fist while a cold, fresh wind blows his hair and his cape in the air. Maire, kakatte kinasai! Mean-



SUB-ZERO: FATALITY, Chișinău, 2010, foto: Mihai GÎȚU

mai vedem zburînd în aer kunai-uri și shuriken-uri, sânge fășnind în toate părțile, mâini tăiate, pumni în față. Nu auzim țipete furioase, clincheturi de săbii. Noi nu mai vedem luptele. Tot ce mai rămâne acum sunt niște secvențe cu schimburi de replici într-un peisaj foarte epic, așa numitele *cut-out scenes*.

Acu nu prea se mai bate lumea. În etica societății culte contemporane nu prea dă bine. Să mai dai un pumn în bot câteodată. Ce a mai rămas din jocurile cu bătaie de pe vremuri? Care este noul sistem de abordare al acestora și cine mai practică astăzi jocuri cu bătaie? Unde și sub ce formă mai putem recunoaște scheme și modele de jocuri cu bătaie? Cum se înscriu ele în *side-scrolling*-ul istoriei? Statul nostru funcționează după un model de *beat 'em ups* (gen al jocurilor cu bătaie în care personajul principal se bate cu mai mulți adversari comparativ mai slabi în același timp) în care un partid puternic luptă și rezistă în fața altora mai numeroase, dar mult mai slabe. În occident observăm mai prezentă schema luptei între doi adversari la fel de îndemânatici, însă cu tehnici diferite. *One on one combats*.

Anii nouăzeci s-au dus și odată cu ei și era aparatelor de joc sau a consolei de jocuri de acasă. La școală, dintre cei cam douăzeci și cinci de elevi din fiecare clasă - să zicem cam jumate băieți - erau câte vreo trei-patru care aveau o stație de jocuri conectată la televizor la ei acasă. Toți vroiau să fie prieteni cu ei. Să te cheme vreodată unul la el la niște Mortal Kombat era demență. Normal că ăia avînd consola acasă erau mai antrenați, normal că știau toate *combo*-urile, toate *punch*-urile, toate *block*-urile. Normal că se distrau doar de fiecare dată jucînd cu amatori. Aiurea. Nu se compara deloc treaba asta cu un MK la aparatele de joc publice, așa-numitele *arcades*, mult mai brutale, mai sec, și de zeci, sute de ori mai incitant. Costa un leu jetonul. Te duceai la Gara Auto Centrală, de exemplu, unde pe vremuri erau cele mai faine aparate, și acolo mamă ce era...

Nu-i știai niciodată pe cei cu care te băteau. Și jucătorii nu prea se priveau niciodată în ochi. Se băteau, cine pierdea pleca și cine ieșea învingător juca mai departe și tot așa.

Acea perioadă a filmelor gen "The Best of the Best", "Kickboxer" sau "Gladiator Cop", cu Lorenzo Lamas în perioada de glorie, a fost dată uitării odată cu apariția lui "Fight Club" - o progenitură a acestora, care a marcat însă trecerea spre o epocă în care bătaia nu mai e deloc un *status quo* al bărbăției, în care duelul cu mâinile goale e ceva cu totul provincial, arhaic, ridicol - ceva de bărfit.

Despre asta vorbește, însă esență, "Fight Club"-ul. Despre o societate în care a-i da cuiva un pumn în bot e extrem de exagerat, e lipsă de educație, e anormal. Dar oamenii au nevoie să se mai bată, să se simtă și ei bărbați, și atunci încep să o facă undeva într-un subsol, ascunși de ochii lumii.

În zilele astea oamenii se bat mai mult între prieteni. E cumva un fel de *hai, frate, să fim și noi bărbați*. Dacă stai în vreun local și auzi niște tipi numindu-se cum vrei unul pe altul, știi că ăia-s prieteni la cataramă. Se știu unul pe altul de-o viață - își permit. Așa trăim: prietenului îi spargem moaca, iar dușmanului îi aranjăm gulerul - să arate frumos...

Saisho kara, zenryoku de kuru koto ne. Adică *chiar de la început, atacă-mă cu toată forța*. Hajini!

Vadim TZIGANASJ



Arcades at LUNAPARK, Chișinău 2010, foto: Vadim TZIGANASJ

*ing come and attack!* However, we don't get to watch any kunai or shuriken dazzling the sky. No blood spraying all the way, no hands cut out or fists in the face. No sounds of raging howl or swords tinkling. We don't get to see any battle. All that is left for our view now are some sequences of a cold dialogue on the view of an epic landscape. All just what are the so-called cut-out scenes.

You don't often see people fighting nowadays. Doesn't look good in the new ethics of the contemporary well-educated society. What is left then out of the oldschool fighting games culture? What is the new approach on them and who is still now into fighting games? In what forms can we see the models and diagrams of these fighting games applied in different structures? How do they subscribe into the history side-scrolling?

Our state functions on a model of a beat 'em up game - a fighting game genre in which one character fights against multiple weaker opponents at once. We have a dominant stronger party resisting the multiple weaker parties for a long period. Not like in the western policies which are more close to the one on one combats - two opponents having the same strength but using different techniques. The nineties vanished away and altogether the game consoles era. I recall the school and the classrooms of 4 to 5 pupils out of 25 (let's say half were boys) having a game console at home. Dude, everybody wanted to be friends with those. Pay a visit afterclasses to play some Mortal Kombat. That was real killshot. Sure those guys were professionals playing the game console anytime. Sure they knew all the punches, all the blocking moves, all the combos. Just having fun playing with an amateur. And that was kinda crap. Nothing like playing a MK on a public arcade. That was real brutality, real tension, real urge. A coin to play it was at the cost of a leu. You could go to the Central Bus Station where all the finest arcades where, and dude there was a total mess... You never knew even the name of the guy you where fighting against. Well, they were kind of never getting too look each other in the eyes at all. The loser was leaving away, the winner played forward.

That period marked by the cinema of pieces like "The Best of the Best", "Kickboxer" or "Gladiator Cop", with Lorenzo Lamas in his times of glory, was thrown into oblivion along with the premiere of "Fight Club" - a kind of offspring of the films listed upwards. This one marked the pass into a new period of a culture where a fight is no more a status quo of virility or manhood, but presume a duel as a proof of rural middleclass mentality, ludicrourity and lack of education. That's what actually the "Fight Club" is properly about - a society where men feel like they would smack each other's faces some, they want to feel like they are men, but that's just outfashioned. So they start gathering somewhere underground, aside from everybody's view, and fight each other in a *friendly* mode.

Nowadays it's somehow normal people fighting each other just in case they are friends. If you hear some people bad naming each other, be sure they are lifetime friends and that's why they allow themselves to talk to each other that way - it's just friendly. Strange thing - we hit the friends in the face, and we tide up our enemies' shirt. For they would look nice and handsome...

Saisho kara, zenryoku de kuru koto ne. Meaning *from the beginning, attack with all your strength*. Hajini!

Vadim TZIGANASJ



COINS, Chișinău 2010, foto:Vadim TZIGANASJ



### NINJA CLASH IN THE LAND OF SAVOI un short de TZIGANASJ

Se spune că odată un ninjă lău bredartist fu cuprins de o mare dorință de a face benzi desenate. El era cumva conectat la ce se face în scena independentă a artei contemporane din București axată în jurul complexului manorialistic Jumătatea Plină de la Cafe Lente și își completa încet-încet colecția cu Hardcomics-uri și alte publicații aduse clandestin de către un dirty data miner și traficant de informație care își dezvoltă filiera proprie între structuri culturale interlope din est și vest. În plus, mănâta oarecum și de faptul că în regiune nu exista nici un fel de zăcământ pe domeniu de comics, începuse să pună la cale diferite manevre concrete de sondare a teritoriului.

Și cum e practic imposibil să faci lucruri de militantism de unul singur, îi ceru unui mai vechi camarad - un aristocrat foarte priceput, dar prea imprevizibil - să i se alăture. Această se dovedi însă a avea viziuni cu totul opuse față de varii aspecte ale istoriei și teoriei artei, încât cei doi au inițiat o dezbateră lungă și suspendată care a culminat într-o zi pe acoperișul unui bloc din Chișinău. Bătălia cutremurătoare care a pus punct acestui subiect în dialogul celor doi shinobi a intrat în memoria localnicilor sub denumirea de Ninja Clash In The Land Of Savoi.

It is said that once a certain bredarta ninja was touched by a great desire of manufacturing some comic art. He was slightly connected to the romanian contemporary independent art scene having its headquarters at the manorial complex of Jumatarea Plina Library at Cafe Lente in Bucharest. Completing his own collection with prints such as Hardcomics illegally brought into Chisinau by one dirty data miner and trafficant, he started planning concrete actions on marking the territory, as there were so far no experiences in the field of comic art in the region.

And thus no possible foregoing militantism can be worked in part, he asked for an old fella to join him - a skilled aristocrate, but yet too unpredictable shinobi. Having too much opposite visions concerning the aspects of conceptual approach on history and theory of art, the two former friends ended in a long term debate which boiled for blowing one day into an utterly dreadful battle which stuck in the memory of locals by the name of The Ninja Clash In The Land Of Savoi.





văd că știi foarte bine cât e ora, însă mă întreb oare cât poți să stai și să pictezi numai tablouri din astea cu gagici...

și până la urmă, frate iepure, trebuie să ne lămurim odată și odată pe tema asta.

ne apucăm de comicsuri sau nu?



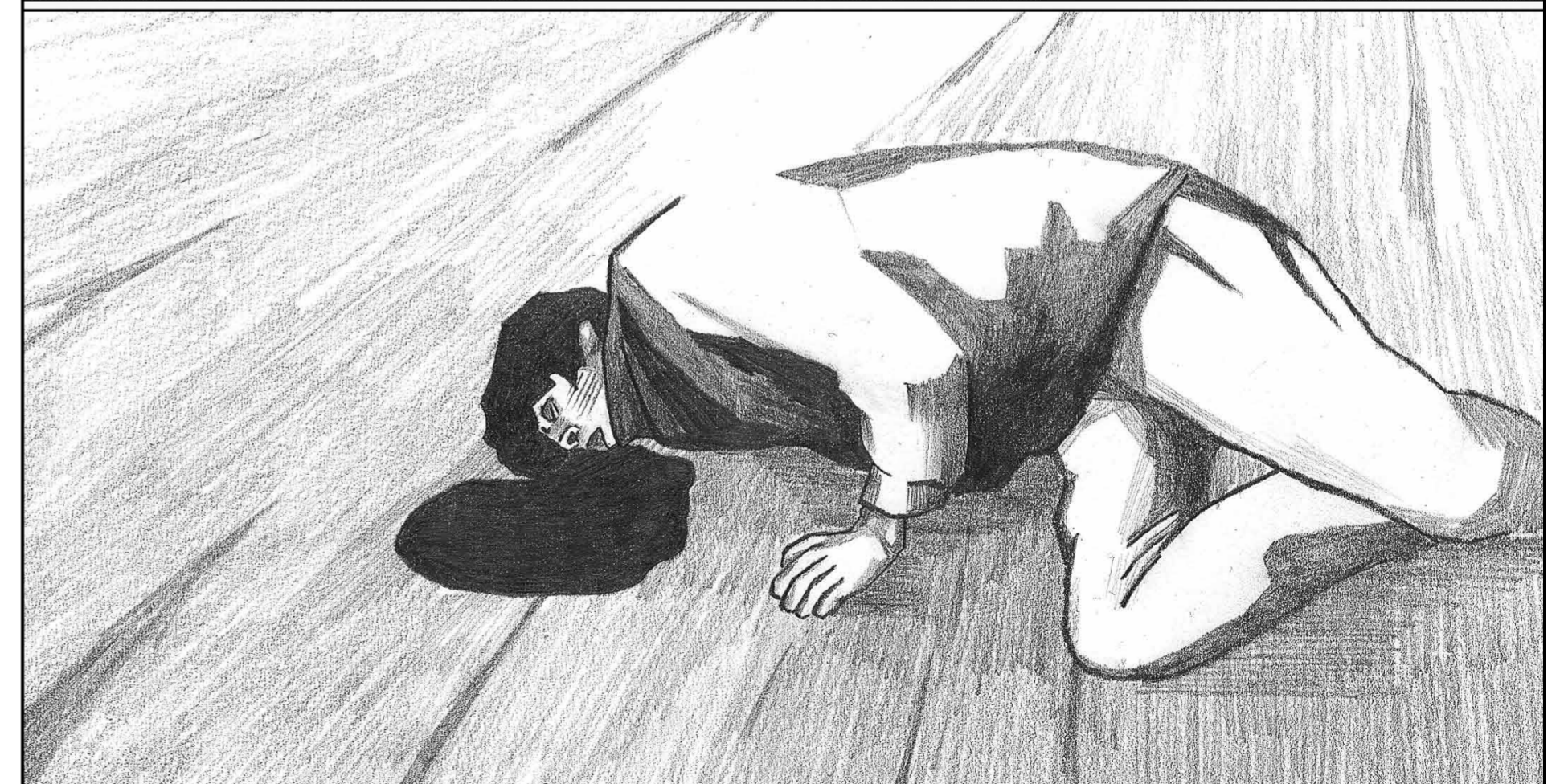
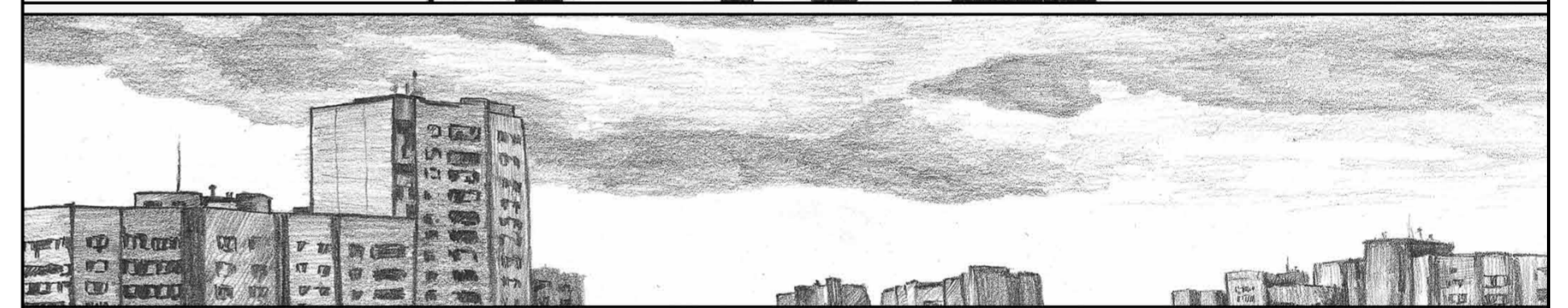
EU SUNT PICTOR SAU CE-S?

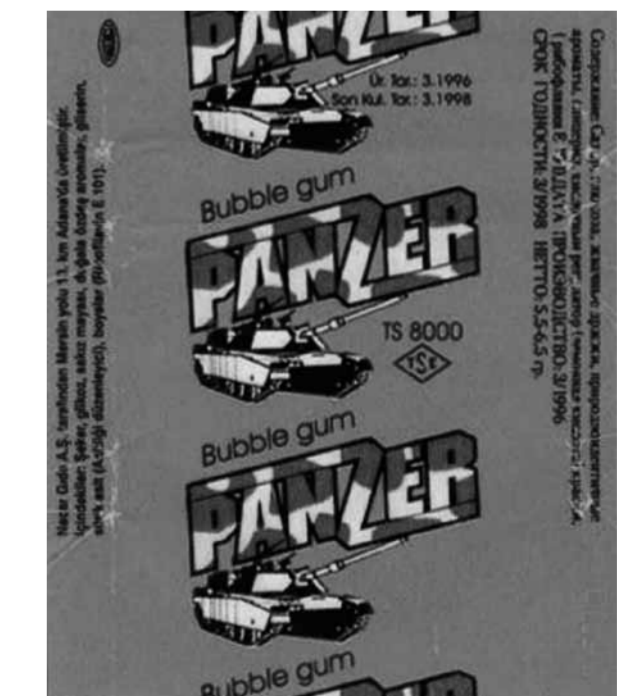
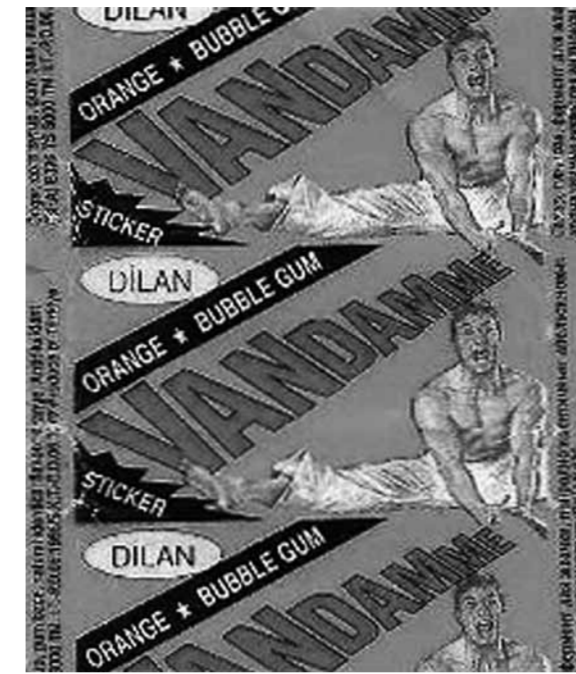
n-am eu de gând să mă joc de-a artele voastre contemporane care înseamnă să învești copacii cu hârtie de veceu și să numești asta acțiune ecologică!!



BUN...

ATUNCI NE RIDICĂM PÂNĂ SUS?







Arcades at MEGAPOLIS MALL, Chişinău 2010, foto: Vadim TZIGANASJ

## COMMANDO DE BUCĂTĂRIE

Un topor rupea un copac!  
 Cam așa a căzut pădurea.  
 Cine e de vină - toporul?  
 Dar toporul era singur,  
 Iar copacii - mulți;  
 Sau poate omul care avea toporul care lovea-n copac?  
 Sau poate furtuna că n-a venit să oprească omul cu toporul?  
 Sau copilul care a spus că îi e frig omului care ducea toporul în pădure?  
 Poate copacul că n-avea scoarța dintr-un metal mai tare ca metalul toporului care-l lovea?  
 Ori Dumnezeu că l-a creat pe om suficient de deștept încât să-și facă topor?  
 Ce mai contează oricum când copilul s-a dus sătul la război și a murit de foame,  
 Iar omul care a lăsat un copac să-i amintească de pădure s-a ascuns sub el de futună și l-a ucis fulgerul;  
 Și copacii au putrezit devenind îngrășăminte pentru alți copaci.

Serghei TEREŢII

## COOK COMMANDO

An axe was cutting a tree  
 And that's how the forrest was gone!  
 Blame on the axe?  
 The axe was single,  
 The trees - outnumbered;  
 You may then rather blame on that man who owned the axe?  
 Or maybe the storm for it didn't start at the right time to stop the man with an axe?  
 The child maybe, for he said he's hungry to the man who went into the forrest with the axe?  
 The tree maybe, for it might have had a fullmetal crust?  
 Or maybe God for he created man too skilled to make himself an axe?  
 Finally there's no point to blame when the child went to war satiated and died by hunger,  
 While the man left a single tree to remind him the forrest, then hidden below by the storm and got killed by the lightning;  
 And the trees left for decay to feed the younger trees.

Serghei TEREŢII

coordonator supliment: ȚIGANAȘ Vadim  
 autori: GÎȚU Mihai, TEREŢII Serghei, ȚIGANAȘ Vadim  
 imagini: GÎȚU, TZIGANASJ, <http://wrappers.ru/>  
 design, traduceri, corectură: TZIGANASJ

contact: [tziganasj@yahoo.com](mailto:tziganasj@yahoo.com)  
<http://bredarta.blogspot.com/>

Toate materialele aparțin Asociației Oberliht și grupării bredartiste și nu pot fi preluate fără acordul acestora.  
 Răspunderea pentru materiale revine integral autorilor.

#5 | Revista la PLIC | august 2010  
 literatură, artă, atitudine

<http://plic.oberliht.com>

