

„Wejź do świata obłądu”. Jak szaleństwo wpływa na widzenie świata? Gra *Call of Cthulhu* w kontekście twórczości H.P. Lovecrafta

Wprowadzenie

Badania porównawcze gier wideo i literatury mogą okazać się niezwykle twórcze. W wyniku konfrontacji nie tylko podstawowych różnic, ale i możliwości obu mediów powstaje analiza, w której staram się wyzyskać sensy dotąd niedostępne w literaturoznawczej refleksji nad twórczością Lovecrafta. Pomocne okazują się tutaj ustalenia ludologii, dziedziny prężnie się rozwijającej, choć nadal pozostającej nieco na uboczu w przestrzeni nauk humanistycznych.

Współcześnie w wielu pracach wskazuje się na pojęcie narratologii transmedialnej jako narzędzia właściwego do analizy gier wideo¹. Badania Piotra Kubińskiego na temat światoopowieści², Krzysztofa M. Maja³ czy Marcina Petrowicza⁴ (polemizujących z wcześniejszymi ustaleniami Mary-Laure Ryan i Davida Hermana) potwierdzają narracyjny charakter gier. Zwrócenie uwagi na znaczenie narracji i potencjału światotwórczego omawianego medium nie jest tu bezzasadne, bowiem mechanika opowiadania wydaje się w tej pracy ważna. Dzięki tym ustaleniom łatwiej jest przedstawić grę *Call of Cthulhu* jako pewną opowieść i tym samym przyrównać ją do twórczości Howarda Philipa Lovecrafta.

Głównym problemem analizowanym w przedstawionym artykule jest kwestia poznania i szaleństwa jako kategorii estetycznych. Poprzez interpretację

1 Termin ten jest skrótem myślowym, który bywa stosowany w różnych kontekstach. W artykule będę używać tego określenia zamiennie ze sformułowaniem „gry komputerowe”. Pragnę, aby nazwy te nie wykluczały żadnych dostępnych mediów służących do gry, tj. konsol, komputerów itd.

2 Por. P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4, s. 23–36.

3 Por. K.M. Maj, *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 192–209.

4 Por. M. Petrowicz, *Gry wideo – medium XXI wieku*, <https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/11055/Gry%20wideo%20%e2%80%93%20medium%20XXI%20wieku.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [dostęp: 16.05.2021].

fabuły i zabiegów, jakie oferuje gra można wykazać, jak wielką przewagę nad literaturą (i w adaptacji literatury – w porównaniu do innych sztuk) posiada omawiane medium.

Trudno jest odwoływać się do całej twórczości Samotnika z Providence. Wobec tego należy ograniczyć się do kilku opowiadań, które noszą najbardziej rozpoznawalne cechy pisarstwa Lovecrafta. W swoich tekstach prozatorskich autor pozostaje niezwykle spójny, co zauważa Maciej Płaza w posłowniu do tomu zatytułowanego *Zgroza w Dunwich i inne przerażające opowieści*⁵. Jednolitość stylu i poruszanych tematów w pewien sposób usprawiedliwia wykorzystanie w analizie jedynie trzech utworów artysty, a mianowicie *Szczurów w murach*, *Zewu Cthulhu* oraz *W górach szaleństwa*. Innym powodem, dla którego interpretacja zostaje ograniczona do wymienionych tekstów jest fakt, iż gra *Call of Cthulhu* bazuje właściwie jedynie na drugim z wymienionych opowiadań. Mimo to nawiązuje do ogółu twórczości Lovecrafta, dlatego uwzględnienie innych przykładów wydaje się konieczne do uzyskania wiarygodnej argumentacji.

Dzieła autora były wielokrotnie poddawane adaptacji na różne sztuki w celu ukazania kosmicznego horroru: kategorii estetycznej i filozoficznej zaproponowanej przez autora do opisanego wiedzy, która wykracza poza możliwości percepcyjne człowieka. Poznanie, czym jest kosmiczna trwoga, często kończy się obłądem bądź śmiercią⁶. *Call of Cthulhu* z 2018 roku autorstwa Cyanide Studio i Jeana Marca-Gueneya pozostaje zatem jedną z wielu propozycji przekładu opowiadań Lovecrafta. Dodatkowo można zauważyć, że produkt powstał jako komputerowa wersja papierowej RPG (*role-playing game*)⁷ o tym samym tytule⁸. Wszelkiego rodzaju gry mają przewagę w adaptacji kosmicznego horroru i stanu szaleństwa. Richard Rose III zauważa w kontekście gier *Call of Cthulhu. Dark Corners of the Earth, Eternal Darkness. Sanity's Requiem* oraz sztuki filmowej: „It would seem that Lovecraft's unique brand of unease, insanity, and slow paced terror works better in an interactive space than it ever can as a movie”⁹. To nie pierwszy raz, kiedy temat twórczości autora przetworzonej na potrzeby omawianego medium

5 M. Płaza, *W przeddzień potwornego zmartwychwstania*, [w:] H.P. Lovecraft, *Zgroza w Dunwich i inne opowieści*, przeł. M. Płaza, Poznań 2012, s. 775.

6 Tamże, s. 773–774.

7 Por. hasło RPG, <https://sjp.pwn.pl/sjp/RPG;2574474.html> [dostęp: 10.03.2022].

8 Por. C. Koch, *Upcoming 'Call Of Cthulhu' Video Game Takes Inspiration From RPG Of The Same Name*, <https://www.techtimes.com/articles/136889/20160226/upcoming-call-of-cthulu-video-game-takes-inspiration-from-rpg-of-the-same-name.htm> [dostęp: 10.03.2022].

9 Por. R. Rose III, *Match Made in Hell. The Inevitable Success of the Horror Games in Video Games*, [w:] *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. B. Person, Jefferson 2014, s. 25.

jest poruszany przez badaczy i badaczki. Pojawiały się już eseje analizujące produkcje planszowe¹⁰, jak i porównujące jednostkowe opowiadania i gry¹¹.

Edward Pierce

Poznawcza funkcja literatury jest wyrażana w rozmaity sposób. Jednym z tropów godnych wzmianki pozostaje kreacja postaci, z którymi można się utożsamić i w ten sposób lepiej zrozumieć opisywane doświadczenia. Nie inaczej jest u Lovecrafta, który niejednokrotnie używa narracji pierwszoosobowej i dokładnej analizy emocji oraz myśli narratora-protagonisty w celu lepszego przekazania sensów i atmosfery dzieła. Główny bohater w opowiadaniach artysty to najczęściej sceptyczny mężczyzna twardo stąpający po ziemi. Na przykład Francis Wayland Thurston z opowiadania *Zew Cthulhu* to trzeźwy antropolog, który stara się uporządkować zapiski i dokumenty pozostałe po stryjecznym dziadku, również naukowcu. Podobnie jak Edward Pierce, protagonista gry *Call of Cthulhu*, początkowo wierzy w to, że wszystkie zjawiska da się wyjaśnić logiką. Z czasem nastawienie obu postaci ulega zmianie. Wraz z kolejnymi odkryciami dotyczącymi kultu Wielkich Przedwiecznych stan umysłowy mężczyzny załamuje się. Obaj doznają dysonansu poznawczego. Stykając się z kosmicznym horrorem, nie są w stanie zaakceptować faktu, że nie tylko ich własne postrzeganie i hierarchia wartości, ale też cały ludzki świat są fałszywe w obliczu rzeczywistości irracjonalnej.

Pierwsza zaleta, której nie można odmówić omawianej grze wideo, to przewaga w uchwyceniu jednostkowej perspektywy bohatera. Podczas rozgrywki bowiem trzeba poruszać się w trybie FPP (*first player perspective*¹², tj. patrząc oczyma postaci) oraz przyjąć tożsamość samego detektywa Pierce'a. Na czas rozgrywki, po kliknięciu hipertekstu „Nowa gra” (później docelowo „Wczytaj grę”) niejako porzuca się własną indywidualność na rzecz doświadczeń protagonisty. Można sądzić, że w literaturze efekt pierwszoosobowej narracji oddziałuje w o wiele mniejszym stopniu. W grze pomaga bezpośredni ogląd przestrzeni i wydarzeń z perspektywy głównego bohatera, co zostaje osiągnięte dzięki odpowiedniej mechanice i technikom graficznym¹³. Tym samym gra oddziałuje na zmysły wzroku, słuchu, a nawet na mięśnie (w przypadku zaistnienia wibracji kontrolera PlayStation), bezpośrednio pokazując świat przedstawiony.

10 P. Booth, *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games*, London 2015.

11 T. Krzywinska, *Reanimating Lovecraft. The Ludic Paradox of Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, [w:] *Horror Video Games*, dz. cyt.

12 Zob. hasło FPP, [w:] *Słownik gracza*, <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=67> [dostęp: 11.03.2022].

13 Gra została stworzona w wysokiej jakości technice 3D na silniku Unreal Engine, por. *Call of Cthulhu*, <https://www.gry-online.pl/gry/call-of-cthulhu/zc3ba6> [dostęp: 11.03.2022].

Protagonista opowiadania *Zew Cthulhu* rozpoczyna swoją mroczną i niebezpieczną opowieść od słów: „Największym dobrodziejstwem naszego świata wydaje mi się to, że człowiek nie potrafi objąć go rozumem”¹⁴. Taki początek to świadomy zabieg, wyzwanie czytelnicze. Wspomniany Francis wielokrotnie podkreśla swój „wrodzony sceptycyzm”¹⁵, co pozostaje punktem wyjścia do dalszej interpretacji postaci w kontekście zjawiska szaleństwa. W przypadku rozgrywki już samo zaproszenie na ciemnozielonym tle ekranu początkowego, brzmiące w polskim tłumaczeniu: „Wejdź do świata obłądu”¹⁶, okazuje się wiążące, a o ile tradycyjna narracja badana pod kątem literaturoznawczym jest komunikowana poprzez słowa, to tutaj, w grze wideo, efektywności dodaje animacja i upiorna muzyka¹⁷.

Na początku rozgrywki ukazują się dalsze możliwości immersyjne pozycji. Po krótkim streszczeniu rozdziału pierwszego (bowiem w ten właśnie sposób podzielona jest fabuła gry) ukazany na ekranie ładowania, Pierce budzi się w tajemniczej jaskini pełnej śniętych ryb i innych zakrwawionych szczątków. Mechanika rozgrywki dokładnie odzwierciedla moment uświadomienia sobie groteskowego położenia, w jakim znajduje się bohater. Obraz niekiedy kołysze się lub zostaje rozmazany. Widać ubrudzone krwią ręce Edwarda, które w tym momencie należą do gracza bądź graczkę. Mężczyzna słyszy również głosy z odległości, a przerażająca muzyka i manipulowanie światłem i cieniem sprawiają, że cała sytuacja wydaje się realistyczna. Krajobraz i okoliczności przypominają te z opowiadania *Zew Cthulhu*, kiedy to Wilcox opisuje dręczące go koszmary senne:

Niezmiennie powtarzał się w nich straszliwy, cyklopowy pejzaż ciemnych, ociekających wodą głazów, a jakiś podziemny głos czy umysł monotonicznie wykrzykiwał tajemnicze dźwięki, których nie dało się zapisać inaczej niż za pomocą kompletnego bełkotu¹⁸.

Co ciekawe, w grze wszystkie te okropności niepodlegające pełnemu opisowi zostają ukazane. Grafiki, w których przeważają różne odcienie zieleni, gra światłocieniem, fluorescencyjna poświata – wszystko to buduje spójny obraz przeniesiony z kart opowiadania na ekran komputera czy telewizora. Te zabie-

14 Por. H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, [w:] tegoż, *Zgroza w Dunwich...*, dz. cyt., s. 90.

15 Tamże, s. 96.

16 J.M. Gueney, *Call of Cthulhu*, prod. Cyanide Studio, 2018.

17 W kontekście immersyjnym byłby to drugi poziom zanurzenia się w grze, czyli zaangażowanie zmysłowe, wykorzystywane wcześniej szeroko w sztuce filmu; por. L. Ermi, M. Frans, *Fundamental Components of the Gameplay Experience. Analysing Immersion*, [w:] *Worlds in Play. International Perspectives on Digital Games Research*, eds. S. de Castell, J. Jenson, New York 2007.

18 H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, dz. cyt., s. 95.

gi w znaczny sposób wpływają na precyzyjne przedstawienie doświadczenia obłądu. Znamiennym wydaje się fakt, że ogląd świata jest ograniczony do perspektywy Pierce'a, mężczyzny tak podobnego do innych protagonistów Lovecrafta. Jego postrzeganie jest jednostkowe, a przez to niepełne. Jak narrator opowiadania *Szczury w murach* musi zbierać informacje, uważać na niebezpieczeństwa i selekcjonować poznane wiadomości. Głównym zadaniem Edwarda jest rozwiązanie tajemnicy śmierci malarki Sarah Hawkins, natomiast dziedzic ze wspomnianego utworu stawia sobie za cel zdementowanie plotek i przekazów o rodzinie de la Poer. Przechodząc do innego kontekstu literackiego można wspomnieć, że narrator dzieła *W górach szaleństwa* opisuje z wielką dokładnością przebieg ekspedycji naukowej na Antarktydzie. Okazuje się jednak, że zadania wszystkich bohaterów są zgoła inne. Zetknięcie z kosmicznym horrorem wywołuje obsesję i obłąd. Wszyscy kończą jako szaleńcy jednocześnie głoszący prawdę o Wielkich Przedwiecznych i strzegący tajemnicy zagrażającej racjonalnemu światu. William Dyer, naukowiec z *W górach szaleństwa*, w pewnym momencie stwierdza: „Byłoby prawdziwą tragedią, gdyby moje przestrogi mające zmierzić światu to antarktyczne królestwo śmierci i zgrozy, odniosły skutek przeciwny”¹⁹. Bohaterowie znajdują się w impasie. Muszą przestrzec innych przed niebezpieczeństwem, tym samym narażając się na to, że ktoś zachęcony dokładnymi relacjami, będzie dalej eksplorował przerażające tajemnice rzeczywistości.

Wątek wątpliwości doskonale przedstawia możliwość podejmowania decyzji podczas rozgrywki. Poszczególne wybory wpływają na rozwój fabuły oraz determinują zakończenie historii. Pierce może poddać się obsesji i kolekcjonować okultystyczne przedmioty, jednocześnie rozwijając swoją wrażliwość bądź postawić na umiejętności medyczne. Cztery zróżnicowane zakończenia niejako przenoszą warianty przedstawione na kartach opowieści Lovecrafta. W zależności od dokonywanych wyborów detektyw popełnia samobójstwo, doprowadza do wezwania Cthulhu lub wdraża kontrrytuał. W utworze *W górach szaleństwa* narrator wspomina:

Gdyby nie zależało mi na wykazaniu prawdziwości zdjęć [...] nie zdradziłbym ani słowem, co odkryliśmy i czegośmy się domyślili – w obawie, że zostaną zamknięty w przytułku dla obłąkanych²⁰.

19 H.P. Lovecraft, *W górach szaleństwa*, [w:] tegoż, *Zgroza w Dunwich...*, dz. cyt., s. 514.

20 Tamże, s. 517.

W *Zewie Cthulhu* pojawiają się słowa na temat świadka zgrozy Wielkich Przedwiecznych: „Nikommu nie mógł się zwierzyć – uznano by go za szaleńca”²¹. Zaś w dziele *Szczury w murach* bohater rzeczywiście łąduje w zamkniętym zakładzie, odizolowany od innych, a towarzystwa dotrzymują mu jedynie „szczury, których nikt prócz mnie nie słyszy”²². Te przykłady pokazują, jak łatwo kosmiczny horror może zburzyć wszystko, co dotąd uznawano za logiczne, zdrowe, normalne. To, że w grze jedna decyzja o wypowiedzeniu słów w języku Cthulhu może zaważyć na dalszych losach bohatera i zdeterminować pojawienie się określonego zakończenia, doskonale ukazuje cienką granicę pomiędzy tym, co racjonalne, a tym, co irracjonalne.

Wariantywność gry często łączy się z możliwością przeprowadzania rozmów oraz innych interakcji z pozostałymi bohaterami. W rozdziale dziesiątym zatytułowanym *Posterunek Policji Darkwater* z Edwardem bezpośrednio komunikuje się mityczny Lewiatan, a detektyw musi zdecydować, czy poddać się jego mocy i otrzymać tajemną wiedzę, czy też opierać się demonicznym wpływom. To jeden ze skrajnych przykładów obrazujących potencjał gry jako medium ukazującego doświadczenie szaleństwa w ujęciu Lovecrafta. Sam fakt, że w rozmowie, będącej w tym wypadku czynną wymianą zdań, można usłyszeć głos innych postaci, świadczy o niezwykłości pozycji. Ze względu na poetykę twórczości autora, w opowiadaniach często brakuje tego elementu. Narratorzy przytaczają historie poszczególnych postaci w formie wycinków z gazet, relacji dziennikowych, mowy zależnej. W utworze *Szczury w murach* kapitan Norryrs, który jest źródłem opowieści ludowych o zamku i rodzinie de la Poer, nie ma żadnej partii dialogowej.

Detektyw z urojeniami

W przypadku ukazywania szaleństwa literatura pozostaje kolejnym medium eksplorującym ludzkie doświadczenia. Warto wspomnieć, że naturalnie posiada ona zdolności immersyjne. Słowo angażuje odbiorcę i pozwala mu przeżywać różne doświadczenia z pomocą własnej wyobraźni²³.

Wcześniej utożsamiałam obłęd z doświadczeniem kosmicznego horroru, a zatem z wiedzą nie do ogarnięcia przez zdrowego, racjonalnie myślącego człowieka. Teraz jednak wypada uściślić proponowane definicje. *Słownik języ-*

21 Por. H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, dz. cyt., s. 126.

22 H.P. Lovecraft, *Szczury w murach*, [w:] tegoż, *Zgroza w Dunwich...*, dz. cyt., s. 76.

23 Dokładnie opisuje to Ewa Mikuła, powołując się na wspomnianą wcześniej Marie-Laure Ryan, por. E. Mikuła, *O tożsamości zjawiska immersji. Czytelnik w dobie „postpapierowej”*, https://dspace.uni.lodz.pl/bitstream/handle/11089/36143/To%C5%BCsamo%C5%9B%C4%87_0055-0064.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR3s91nMO-U3TOIG2EZir891UvyxM-9oPYAWfP0m6hj5mHlCZleZiiLkbRmw [dostęp: 12.03.2022].

ka polskiego podaje, że szaleństwo to „postępowanie wykraczające poza przeciętne normy, zwyczaje”, „stan psychiczny człowieka niepanującego nad sobą”, „choroba umysłowa” lub „hulanka, zabawa”²⁴. Stanisław Kukurowski w swoim artykule porządkującym postrzeganie postaci szaleńca na przestrzeni różnych epok pisze:

Należy jednak, dla porządku, rozróżnić patologię psychiczną (w postaci choroby umysłowej – trwałych zaburzeń osobowości, nieodwracalnej tzw. utraty rozumu) oraz sytuacyjne stany emocjonalne, gwałtowne wzburzenia, przeżycia chwilowe i przejściowe – odchodzenie od zmysłów, uruchomione pod wpływem silnego bodźca, ale niepowodujące zwichnięcia na stałe równowagi psychicznej (ostatecznie powrót do rzeczywistości i tzw. normalności). Wypada pamiętać, że: „Statystyka mówi, że co czwarty człowiek ma objawy nerwicowe, a co dwudziesty chorobę psychiczną lub cięższą depresję”²⁵.

Również w przypadku twórczości Lovecrafta przeżywany obłąd nie nosi znamion żadnych konkretnych zaburzeń. Można domyślać się psychoz poszczególnych bohaterów, mówić o ich zaburzeniach snu czy problemach z lękiem uogólnionym, jednak nie przynosi to pożytku dla badań. Bowiem obłąd przeżywany w uniwersum Wielkich Przedwiecznych wpisuje się w długą tradycję postrzegania szaleńca jako kogoś rozumiejącego więcej niż inni i posiadającego określoną wiedzę o rzeczach dla innych niedostępnych. „Zwykli, przeciętni ludzie interesu”²⁶, jak pisze Lovecraft, nie mają dostępu do rzeczywistości pozarozumowej. Można zaryzykować postawienie tezy, że szaleństwo przedstawiane w dziełach autora to po prostu diametralna zmiana perspektywy wiążąca się z licznymi konsekwencjami fizycznymi i psychicznymi.

W porównaniu do słowa pisanego gra posługuje się kilkoma znaczącymi strategiami w celu ukazania stanu niepoczytalności. Poprzedzając jednak tę analizę należy zauważyć, że na szaleństwo w utworach Lovecrafta zwykle składają się pewne komponenty. W mitologii Cthulhu starożytne bóstwa, jak i inne potworne stworzenia spoza racjonalnego świata kontaktują się z ludźmi w określony sposób. Nieodmienną częścią procesu popadania w obłąd są sny, halucynacje i... natchnienie twórcze. Szaleństwo bowiem, jak już zostało powiedziane, nie dotyka zwykłych ludzi, ale przede wszystkim artystów. O przerażających koszmarach w *Zewie Cthulhu* najtrafniej opowiada właśnie ta gru-

24 Hasło *Szaleństwo*, [w:] *Słownik języka polskiego*, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/szale%C5%84stwo.html> [dostęp: 16.07.2021].

25 S. Kukurowski, *Motyw szaleńca w literaturze różnych epok*, <https://wuwr.pl/kj/article/view/2669/2596>, s. 114 [dostęp: 17.07.2021].

26 H. P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, dz. cyt., s. 96.

pa²⁷. Jednym z atutów gry okazuje się możliwość trójwymiarowego ukazania obrazu przedstawiającego stworzenie zwane Tułaczem. Takie doświadczenie pozostaje niedostępne dla literatury. Wspominam akurat o tym dziele sztuki ze względu na paralelność przedmiotu do figurki stale powracającej w różnych przedstawieniach w fabule *Zewu Cthulhu*. Oba twory funkcjonują jako symbole, odnośniki do irracjonalnej rzeczywistości, do której artyści zyskują wgląd ze względu na swoją wrażliwość i wyobraźnię. Przy opisie rzeźby Lovecraft operuje niedopowiedzeniem. Na przykład w rozmowie z Wilcoxem, po ujrzaniu figurki, narrator odwołuje się do swoich wcześniejszych skojarzeń i aktualnych uczuć. Nie pogłębia jednak opisu i nie dostarcza nowych informacji, które mogłyby skonkretyzować przedmiot. W grze natomiast obraz Tułacza może być oglądany z różnych perspektyw. Początkowo jest tylko martwym obiektem w prywatnej galerii sztuki, potem zaś staje się przeciwnikiem Pierce'a. Potwór wyłania się z obrazu, przedostając się do ludzkiej rzeczywistości. To zdecydowanie rozszerza doświadczenia i pogłębia symbolikę przedmiotów artystycznych u Lovecrafta, tworząc prostą linię pomiędzy doświadczeniami zdrowego człowieka a szaleńca.

Ponadto w trakcie rozgrywki pojawiają się inne obiekty, które można zbierać i których należy szukać, by fabuła postępowała. Dzięki rozwijaniu umiejętności prowadzenia dochodzenia oraz wykrywania ukrytych obiektów Pierce może dostrzec więcej, a ograniczony świat funkcjonujący jako półotwarty²⁸ staje się przy tym ciekawszy. Podczas poruszania się w grze Edward napotyka różnego rodzaju przedmioty, od butelek alkoholu i środków nasennych po wycinki dzienników i relacji osób należących do kultu Cthulhu. Pozycja należąca do gatunku *survival horror* czy też horroru psychologicznego zawiera wiele elementów logicznych, możliwości skradania się i zbierania informacji, co zgrabnie ilustruje poetykę utworów Lovecrafta. Wielość elementów oraz możliwość doświadczenia przerażających wiadomości sprawiają, że stan obłądu, paradoksalnie, staje się bardziej zrozumiały. Ma na to wpływ również bezpośrednio oglądanie tak zwanych *cut-scenes*²⁹, obrazujących choćby uczucia bohatera tuż po odnalezieniu jakiegoś nieoczywistego przedmiotu. Interakcja z obiektem często jest też komentowana przez inne postaci bądź samego Pierce'a. Także jego fizyczne odczucia, jak zawroty głowy czy skołatanie są wyraźnie ukazane w grze za pomocą obrazu i dźwięku.

²⁷ Tamże, s. 97.

²⁸ Por. hasło *Świat gry*, [w:] *Słownik gracza*, <https://www.gry-online.pl/sloownik-gracza-pojecie.asp?ID=244> [dostęp: 11.03.2022].

²⁹ Zob. hasło *Cut-scene*, tamże, <https://www.gry-online.pl/sloownik-gracza-pojecie.asp?ID=32> [dostęp: 11.03.2022].

Zmiana perspektywy dokonuje się też za pośrednictwem rekonstrukcji. Ten zabieg pozwala bohaterowi na ujście sceny z przeszłości. Postrzeganie ulega przekształceniu: od tego momentu oglądane środowisko staje się rozmyte, ekran zwęża się poprzez winietę przypominającą powierzchnię lodu lub gęstą mgłę. W tym trybie Pierce dostrzega więcej szczegółów, a jego zadaniem jest badanie tropów. To sprawia, że labiryntowa poetyka Lovecrafta uzyskuje fizyczny aspekt.

Charakterystyczne jest to, że niekiedy gra czyni z szaleństwa zabawę. Jeśli zastanowić się nad tym zagadnieniem w kontekście specyfiki funkcjonowania gier wideo, jest to zupełnie naturalne. W trakcie rozgrywki na konsoli PlayStation można na przykład zdobyć srebrne trofeum „Detektyw z urojeniami”³⁰ po doznaniu przez Pierce’a pierwszych poważnych halucynacji.

Zakończenie

Opowiadanie *Zew Cthulhu* kończy się rozpaczliwą prośbą narratora:

Moich spadkobierców błagam tylko o jedno: jeżeli ten rękopis mnie przeżyje, niechaj wykażą się raczej ostrożnością niż zuchwalstwem i dołożą starań, by nie spoczęło na nim więcej ludzkie oko³¹.

Podobne nadzieje wyrażają inni bohaterowie Lovecrafta, którzy zorientowali się, że „ohyda czeka i śni w swych głębinach, a człowiecze miasta marnieją i grążą się w rozkładzie”³². W rzeczywistości jednak teksty kreowane na wiedzę tajemną lub zakazaną mogą poszczycić się bogatą linią adaptacji, do których zaliczają się również gry.

Produkcja Cyanide Studio wydaje się posiadać wiele zalet jako jedna z prób przeniesienia twórczości Samotnika z Providence na bardziej interaktywne medium. Atutem gry pozostaje szerokie wykorzystywanie osiągnięć sztuki kinematograficznej, konstrukcja głównego bohatera i pierwszoosobowy tryb rozgrywki. Połączenie horroru z elementami gry logicznej świetnie odzwierciedla kompozycję opowiadań Lovecrafta: labiryntowość świata przedstawionego i duże znaczenie wskazówek składających się na całość relacji. Przedmioty zawarte w fabule gry kreatywnie wykorzystują teksty opowiadań, będąc bezpośrednim nawiązaniem (jak *Necronomicon*, mroczna księga zawierająca wiadomości o Wielkich Przedwiecznych) albo twórczym odniesieniem (jak wszechobecne w grze pigułki nasenne).

30 *Osiągnięcia i trofea w Call of Cthulhu*, https://www.gry-online.pl/S024.asp?ID=1930&PART=11#NH3_14 [dostęp: 15.05.2021].

31 H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, dz. cyt., s. 127.

32 Tamże.

Zwłaszcza w kwestii prezentowania popadania w obłęd, niemożności dostosowania się do dysonansu poznawczego i ukazywania potwornych snów gra wykracza poza produkcje filmowe i ożywia uniwersum autora. Rozbudowane kreacje postaci, którym głosu użyczają doświadczeni aktorzy³³, umożliwiają immersję, a rozgrywka zapewnia wrażenie intymności poprzez przymus przyjęcia tożsamości Edwarda Pierce'a. Mimo to warto wspomnieć na koniec, że możliwości produkcji w stosunku do innych gier z tego samego roku są ograniczone, co też zdążyli zauważyć krytycy³⁴. Technika animacji w ożywianiu potworów Lovecrafta zasługuje na pochwałę, natomiast na tle innych produktów wypada dosyć marnie. Ponadto częściowo otwarty świat można uznać za bezpośrednie odniesienie do rzeczywistości dzieł autora (miejsca niedostępne dla człowieka, niemożność ogarnięcia świata rozumem), ale trzeba przyznać, że nie pozwala to na pełną eksplorację świata przedstawionego, która z pewnością mogłaby pozytywnie wpłynąć na odbiór pozycji.

Gry posiadają swoje ograniczenia i zalety, które różnią je od innych sztuk. W odpowiedzi na pytanie, czy gra może być dobrą adaptacją literatury, nie chodzi o faworyzowanie tego medium, a o zauważenie jego niewątpliwego potencjału z jednoczesnym otwarciem na nowości technologiczne. Jak zauważa Bogusława Bodzioch-Bryła w kontekście gier tekstowych:

Jak widać, pojawienie się gier tekstowych oraz będące chyba w pewnej mierze tego konsekwencją zjawisko wykorzystywania materii literackiej do tworzenia takich produkcji zaowocowały pojawieniem się projektów przeznaczonych nie tylko do gry, ale i do uważnej lektury³⁵.

Tym samym wydaje się konieczne, by wspomnieć o potrzebie dalszych badań³⁶: w analizie *Call of Cthulhu* i twórczości Lovecrafta pozostało wiele elementów, które można poddać głębszej czy obszerniejszej interpretacji. Ciekawym aspektem jest choćby relacja częściowo otwartego świata i przedstawienia małego miasteczka (środowiska tak często eksplorowanego przez autora) czy stosunek narracji rozgrywki do problemu świadomości i intersubiektywności.

33 Edwardowi Pierce'owi głosu użycza Anthony Howell, aktor teatralny i dubbingowy znany m.in. z gier *Castelvania: Lords of Shadow 2* czy *Vampyr*.

34 Zob. F. Grabski, *Recenzja gry Call of Cthulhu – czy horror Lovecrafta straszy?*, <https://www.gry-online.pl/S020.asp?ID=13040> [dostęp: 18.07.2021].

35 B. Bodzioch-Bryła, *Gry w literaturę. Literackie paralele audiowizualne jako wynik konwergencji literatury i nowych mediów*, „Biblioteka Postscriptum Polonistycznego” 2015, nr 5, s. 23–24.

36 Godny wspomnienia będzie tutaj wywiad z S.T. Joshim o znamienym tytule: *Zawsze będzie miejsce na badania nad Lovecraftem*, por. S.T. Joshi, A. Bukowczan-Rzeszut, *Zawsze będzie miejsca na badania nad Lovecraftem*, przeł. A. Bukowczan-Rzeszut, <https://www.ceeol.com/search/viewpdf?id=656650> [dostęp: 25.07.2021].

Fascynującym tematem wydaje się również kwestia ścieżki dźwiękowej i jej stosunku do gry oraz literatury. Warto także nadmienić, że gry analizowane pod kątem adaptacji mogą zapełnić lukę w badaniach literaturoznawczych, w których zwykle podstawowym medium adaptacyjnym jest kino. Dzięki możliwościom immersyjnym i chwytom narracyjnym czerpiącym zarówno z literatury, jak i z filmu mogą zaś przyczynić się pozytywnie do zwrócenia uwagi na klasyczne dzieła artystyczne, a także otworzyć nowe drogi przeżywania i poznawania doświadczeń, jakie pisarze i pisarki zawarli na kartach swoich opowieści.

BIBLIOGRAFIA

Literatura podmiotu:

Gueney J.M., *Call of Cthulhu*, prod. Cyanide Studio, 2018.

Lovecraft H.P., *Zgroza w Dunwich i inne przerażające opowieści*, przeł. M. Płaza, Poznań 2012.

Literatura przedmiotu:

Adixxx, *Call of Cthulhu – recenzja – dobry film z tej gry*, <https://bigbaddice.pl/call-of-cthulhu-recenzja-dobry-film-z-tej-gry/> [dostęp: 25.07.2021].

Bogaczyk-Vormayr M., *Wszystko jest tekstem? Hipertekstualność jako nowe doświadczenie literatury*, „Teksty Drugie” 2008, nr 1–2, s. 256–269.

Booth P., *Game Play. Paratextuality in Contemporary Board Games*, London 2015.

Choczaj M., *O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów*, <https://www.ceeol.com/search/viewpdf?id=589333> [dostęp: 22.07.2021].

Ermi L., Frans M., *Fundamental Components of the Gameplay Experience. Analysing Immersion*, [w:] *Worlds in Play. International Perspectives on Digital Games Research*, eds. S. de Castell, J. Jenson, New York 2007.

Grabski F., *Recenzja gry Call of Cthulhu – czy horror Lovecrafta straszy?*, <https://www.gry-online.pl/S020.asp?ID=13040> [dostęp: 18.07.2021].

Harman G., *Weird Realism. Lovecraft and Philosophy*, Winchester 2012.

Joshi S.T., *A Dreamer and a Visionary. H.P. Lovecraft in His Time*, Liverpool 2001.

Joshi S.T., *I Am Providence. The Life and Times of H.P. Lovecraft*, New York 2010.

Joshi S.T., Bukowczan-Rzeszut A., *Zawsze będzie miejsca na badania nad Lovecraftem*, przeł. A. Bukowczan-Rzeszut, <https://www.ceeol.com/search/viewpdf?id=656650> [dostęp: 25.07.2021].

Joshi S.T., Schultz D.E., *An H.P. Lovecraft Encyclopedia*, New York 2001.

- Kneale J., *From Beyond. H.P. Lovecraft and the Place of Horror*, „Cultural Geographics” 2006, no. 13, s. 106–136.
- Kowalczykowska A., *Ciemne drogi szaleństwa*, Kraków 1978.
- Krzywinska T., *Reanimating Lovecraft. The Ludic Paradox of Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, [w:] *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. B. Peron, Jefferson 2014.
- Kukurowski S., *Motyw szaleńca w literaturze różnych epok*, <https://wuwr.pl/kj/article/view/2669/2596> [dostęp: 17.07.2021].
- Kubiński K., *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4, s. 23–36.
- Lévy M., *Lovecraft. A Study in the Fantastic*, transl. S.T. Joshi, Detroit 1988.
- Lovecraft's drawings*, <https://www.hplovecraft.com/writings/drawings.aspx> [dostęp: 16.05.2021].
- Macnaughton J., Saunders C., *Madness and Creativity in Literature and Culture*, London 2005.
- Maj K.M., *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, nr 1, s. 89–105.
- Maj K.M., *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 192–209.
- Maj K.M., *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2018.
- Marcela M., *Weird Fiction*, <https://www.ceeol.com/search/viewpdf?id=774060> [dostęp: 25.07.2021].
- Michoń M., *Działania dia- i izosemiotyczne na przykładzie tłumaczenia i adaptacji w relacjach transmedialnych*, <https://www.ceeol.com/search/viewpdf?id=960326> [dostęp: 22.07.2021].
- Mikuła E., *O tożsamości zjawiska immersji. Czytelnik w dobie „postpapierowej”*, https://dspace.uni.lodz.pl/bitstream/handle/11089/36143/To%C5%BCsamo%C5%9B%C4%87_0055-0064.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR3s91nMOU3TOIG2EZir891UvyxM-9oPYAWfP0m-6hj5mHlCZleZiiLkbRmw [dostęp: 12.03.2022].
- Petrowicz M., *Gry wideo – medium XXI wieku*, <https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/11055/Gry%20wideo%20%e2%80%93%20medium%20XXI%20wieku.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [dostęp: 16.05.2021].

- Poe, Grabiński, Ray, Lovecraft. *Visions, Correspondences, Transitions*, red. K. Gadomska, A. Loska, Katowice 2017.
- Ralickas V., „Cosmic horror” and the Question of the Sublime in Lovecraft, „Journal of the Fantastic in the Arts” 2007, no. 3, s. 364–398.
- Rembowska-Płuciennik M., *Narracyjne modele intersubiektywności*, „Teksty Drugie” 2010, nr 4, s. 73–87.
- Rose III R., *Match Made in Hell. The Inevitable Success of the Horror Games in Video Games*, [w:] *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. B. Person, Jefferson 2014.
- Schäfer A., *Literatur und Wahnsinn. Die Kunst der Problemstellung*, „Berichte zur Wissenschafts-Geschichte” 2018, nr 4, s. 421–424.
- Smoszna K., Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata – recenzja gry, <https://www.gry-online.pl/S020.asp?ID=3342> [dostęp: 25.07.2021].
- Osiągnięcia i trofea w Call of Cthulhu, https://www.gry-online.pl/S024.asp?ID=1930&PART=11#NH3_14 [dostęp: 15.05.2021].
- Winiecka E., *Cyfrowe adaptacje literatury*, <https://www.ceeol.com/search/viewpdf?id=614751> [dostęp: 22.07.2021].

ABSTRAKT

We współczesnych badaniach nad literaturą i innymi sztukami coraz częściej sięga się do analiz gier wideo. Szczególnie interesującym zagadnieniem jest potencjał narracyjny tego medium. W referacie chciałam zwrócić uwagę na komplementarny charakter gry *Call of Cthulhu* wobec ogółu twórczości H.P. Lovecrafta. W pracy poruszyłam głównie temat choroby psychicznej. Porównując wybrane fragmenty opowiadań Lovecrafta z akcją gry, pragnęłam ukazać jej możliwości angażowania odbiorcy. Interpretacji poddałam przede wszystkim narrację, ale także efekty wizualne oraz muzyczne. W badaniach wykorzystałam narzędzia literaturoznawcze; starałam się określić poetykę gry i porównać ją z opowiadaniem Lovecrafta, w czym pomogły mi narratologia oraz analiza porównawcza. W wyniku przeprowadzonej interpretacji stwierdziłam, że gra może być doskonałym materiałem do poszerzania interpretacji klasycznych utworów.

SŁOWA KLUCZOWE: choroba psychiczna, gra wideo, opowiadania grozy, ostrzeżenie, izolacja

BIOGRAM

KATARZYNA MARCZYK – absolwentka studiów licencjackich na kierunku polonistyka-komparatystyka, podjęła studia II stopnia na kierunku polonistyka-komparatystyka na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Zainteresowania naukowe: literatura romantyczna w szerokim kontekście, relacje literatury i psychologii, współczesna narratologia, temat podmiotowości