Michał Nikodem
UNIwersytet Śląski w Katowicach

***Silent Hill* jako propozycja realizacji cech gatunkowych konwencji horroru w grach komputerowych – studium komparatystyczne**

*Żyjemy w wieku potwornym, na świecie potwornym,
sami potworami będąc. Zło w niemożliwie wyso-
kim napięciu rozrasta się wszędzie [...] Wszędzie,
wzdłuż, w szerz, w wierz, trójwymiarowe zło w nie-
skończonej liczbie postaci.*

Stanisława Przybyszewska¹

W niniejszym opracowaniu chciałbym przedstawić rozwój i realizację konwencji horroru, tak aby wychodząc od gatunku literackiego, poprzez gatunek filmowy, przejść do horroru jako gatunku gier komputerowych.

Według *Słownika terminów literackich* pod redakcją Janusza Sławińskiego:

Horror (ang. przerażenie, dreszcz) – jedna z odmian literatury fantastycznej, mająca także swój odpowiednik filmowy; operuje motywami, których zadaniem jest budzenie u czytelnika silnych reakcji emocjonalnych, przede wszystkim właśnie – przerażenia. Do tradycyjnych motywów wykorzystywanych w horrorach należą: straszące duchy, wampiry, wędrówki po starych, na ogół zrujnowanych zamkach i podziemiach. Horror ukształtował się w XVIII w. w powieści gotyckiej i w powieści grozy. Bliskie mu były niektóre utwory reprezentujące frenezję romantyczną (m.in. E. A. Poe), a współcześnie stał się jedną z form kultury popularnej (m.in. filmy A. Hitchcocka, powieści S. Kinga)².

Ta krótka definicja z pewnością oddaje istotne cechy horroru jako gatunku literackiego. Można byłoby ją jednak uzupełnić

¹ S. Przybyszewska, *Listy*, t. 1: *Grudzień 1913 – wrzesień 1929*, Gdańsk 1978, s. 113.

² M. Głowiński, *Horror*, [w:] *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław 2000, s. 202.

o pewien rys historyczny, wskazując na ciągłość opowieści wzbudzających grozę w kulturze ludzkiej. Jedną z najstarszych prac wspominających o dziwnych istotach jest sanskrycki tekst *Dwadzieścia pięć opowieści Wampira*³. Ten zbiór, który dotrwał do naszych czasów świadczy o tym, że potrzeba bycia straszonym, przeżywania strachu w kontrolowanych warunkach – i przez to osvajania go – były (i są) jednym ze stale towarzyszących nam aspektów ludzkiej twórczości. Jeżeli chodzi o czasy nam bliższe, to mówi się, że Johann W. Goethe był jednym z prekursorów gatunku horroru w Europie – w utworze pt. *Narieczona z Koryntu* (wydrukowanym w 1798 r.) wprowadził motyw grozy, towarzyszące pierwszemu pojawieniu się wampira na kartach literatury wysokiej⁴. Bardzo ważna dla przeszłości horroru jest także wspomniana przez Michała Głowińskiego w *Słowniku terminów literackich* tradycja powieści gotyckiej i powieści grozy. *Zamczyisko w Otranto* Horacego Walpole’a (1764), *Tajemnice zamku Udolpho* (1794) Ann Radcliffe czy *Mnich* Matthew Lewisa (1796) reprezentują tę tradycję (*Mnich* może być określony również mianem utworu frenetycznego). W XIX w. pojawiają się tak klasyczne i znane powszechnie utwory, jak *Frankenstein* (1818) Mary Shelley, opowieści Edgara Allana Poe’a (publikowane od 1832 do 1849 r.), *Niezwykły przypadek Doktora Jekylla i Pana Hyde’a* (1886) Roberta Louisa Stevensona czy *Drakula* (1897) Brama Stokera. Szczególnie te XIX-wieczne realizacje gatunku określiły rodzące się wówczas nowoczesne, masowe wyobrażenia o tym, co straszne i zagrażające. Powieści te otoczone były aurą tajemniczości, często pojawiał się w nich nieznany nikomu bohater, który w trakcie opowieści konstruował swoją tożsamość. Interesujący sposób prowadzenia narracji proponują *Opowieści niesamowite* E. A. Poe’a, w których pozycja narratora niejednokrotnie jest niejasna, sprzeczna, powikłana, przez co czy-

³ *Dwadzieścia pięć opowieści Wampira*, przeł. i oprac. H. Willman-Grabowska, Wrocław 1955. Nie jestem pewny, czy pojęcie *wampira* jest tutaj na miejscu – powinni to określić biegli wampirolodzy. Istotą opowiadającą owe opowieści jest w tym cyklu bóg Śiwa, który przemawia poprzez ciało zmarłego. Wydaje się więc, że bliżej temu zjawisku do istoty określanej mianem *zombie*, choć nie znam przypadku literackiego, w którym *zombie* byłoby opętane i kontrolowane przez boga. Kwestia określenia tej istoty pozostaje więc otwarta, z pewnością w sprecyzowaniu tożsamości tego zjawiska pomocna może być książka M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2008.

⁴ Postać wampira, upióra, w taki czy inny sposób nieumarłego, funkcjonowała w folklorze, również i w naszym, słowiańskim, kręgu kulturowym, o czym pisze Maria Janion w swojej książce *Niesamowita Słowiańszczyzna*. Zob. M. Janion, *Niesamowita Słowiańszczyzna. Fantazmaty literatury*, Kraków 2007.

telnik nie może ufać jego słowom (jak np. w opowiadaniu *Berenice*). Opowieści E. A. Poe'go zaludniał tłum bohaterów z marginesu życia: opiumistów, chorych psychicznie, somnambulików. Taki układ sił dowartościowywał zwykłego człowieka, jednocześnie zaspokajając jego potrzebę poznania odmiennego sposobu widzenia świata poprzez opisy innych, różnych od normalnych, stanów psychicznych.

Z punktu widzenia psychologii można się zastanawiać, czy wzrost zainteresowania horrorem u progu nowoczesności był związany ze zwiększaniem się poczucia bezpieczeństwa i komfortu życia członków społeczeństw, czy też odwrotnie – czytelnicy chcieli odnaleźć w tekstach odbicie własnego niepokoju wobec wzrastających wymagań i życia przyspieszającego tempo. Zapewne odpowiedź jest złożona – pozostawmy jej sformułowanie socjologii lektury. Nas interesować będzie szczególnie jeden aspekt zjawiska, o którym wspominałem, a mianowicie zwiększająca się wśród czytelników chęć obcowania z dziełami frenetycznymi, wypełnionymi grozą, niesamowitymi stworzeniami i zjawiskami. Niewątpliwie część tej fascynacji można przypisać specyficznemu romantycznemu duchowi epoki, czego świadectwem jest w polskiej literaturze twórczość mistyczna Juliusza Słowackiego, szczególnie *Król Duch* (dzieło niedokończone, pisane w latach 1845–1849), w którym dochodzi do eksplozji okrucieństwa i grozy, a wszystko to w imię pobudzenia ducha dziejów do ingerencji w losy państwa polskiego.

Wracając jednak do głównego wątku naszych rozważań, należy zauważyć, że upowszechnienie tego gatunku stało się faktem, a rozwijające się od czasów wynalazku braci Lumière kino przejęło to zainteresowanie i wykorzystało je do własnych celów. Badacze kina (tacy jak autorzy pomieszczeni w pierwszym tomie historii kina, zatytułowanym *Kino nieme*⁵), szczególnie w jego początkach, zwracają uwagę na nowe medium „ruchomych obrazów” jako na sposób, dzięki któremu coraz większa liczba ludzi uzyskiwała dostęp do obiegu kultury, do wymiany idei. Podobnie jak na początku nowożytności wynalazek ruchomej czcionki drukarskiej otworzył nowe możliwości szerzenia poglądów i tworzenia wspólnot myśli (co umożliwiło rozwój języków narodowych i takich ruchów, jak reformacja), tak kino dało dostęp do cudów i dziwów świata (kroniki filmowe), wydarzeń politycznych czy naukowych (widoki geograficzne). Kino miało spełniać również rolę dostarczyciela niezwykłości – tak jak pierwsi operatorzy filmowi zostali wysłani w świat przez Lumière'ów, aby uwiecznić najciekawsze miejsca na Ziemi, dostarczając widzom

⁵ *Kino nieme*, red. nauk. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2009.

niezwykłości, tak też film fabularny podążyl tą drogą. Eksperymenty Georges'a Méliès'a, jego *Podróż na Księżyc* z dwukrotnym lądowaniem rakiety (pokazujący odmienne od współczesnego rozumienie czasu w dziele), stały się podstawą do zapoczątkowania nowego gatunku sztuki filmowej – fantastyki naukowej. Jeżeli kierować się zaproponowaną na początku definicją i przyporządkować horror do tego nurtu, wówczas już gdzieś tam dałyby się datować jego początki. Idąc dalej, zwróćmy się w stronę tego, co Bartłomiej Paszyłk w swojej książce *The Pleasure and Pain of Cult Horror Films*⁶ nazywa „The root of all horror”. Jest to pierwszy rozdział (opisujący lata 1921–1935) jego studium, które obejmuje wybrane „kultowe” horrory z lat 1921–2005. Listę tę otwiera *Körkarlen* (*Woźnica śmierci*, 1921) w reżyserii szwedzkiego twórcy Victora Sjöströma. Film opowiada historię pijaka Davida Holma, który doświadcza fantastycznej sytuacji wyjścia z ciała (śmierci) w Sylwestra. Jak powiedział jeden z jego kompanów, ten, kto umiera dokładnie o północy, zostaje mrocznym żniwiarzem – woźnicą śmierci, odtąd Holm będzie musiał zabierać dusze innych (widzimy tu, jak przestrzeń pomiędzy nowym a starym porządkiem staje się przestrzenią nieokreśloną, a przez to niebezpieczną; stąd wszelkie krwawe obrzędy liminalne, mające na celu ustanowienie progu – granicy). Towarzysząc mrocznemu żniwiarzowi, Holm przypomina sobie przeszłe wydarzenia, zło, które wyrządził i niewdzięczność wobec innych. Okazuje się bowiem, że takim zachowaniem doprowadził do desperacji swoją żonę, która wraz z dziećmi próbuje popełnić samobójstwo. Holm, będąc duchem, może jedynie obserwować jej przygotowania. Jest to moment krytyczny, w którym dochodzi do przemiany bohatera. Wtedy także budzi się on, żywy, na płycie nagrobnej i w ostatniej chwili ratuje swoją żonę. Film kończy się modlitwą do Boga z prośbą o wybaczenie.

Tę opowieść, w której konwencja horroru i grozy jest wykorzystana do stworzenia moralitetu, cechuje kilka znaczących elementów. Przede wszystkim postać bohatera jako tego, który jest człowiekiem ułomnym, z marginesu, dotkniętym alkoholizmem, nasuwa skojarzenia z równie „marginalnymi” bohaterami E. A. Poe'go. Tam jednak nie wiedzieliśmy, co jest prawdą, tu natomiast, poprzez rozgraniczenie porządków (ciało – duch, dobro – zło, życie – śmierć) otrzymujemy dokładnie określoną, dualistyczną przestrzeń, w jakiej rozgrywa się dramat. Groza jest tutaj nośnikiem

⁶ B. Paszyłk, *The Pleasure and Pain of Cult Horror Films. An Historical Survey*, Jefferson 2009.

pewnych treści moralnych, pełni funkcję podobną do *katharsis*, tak jak jest ona opisana w *Poetyce* Arystotelesa⁷, a więc jako przeżycie uczuć litości i trwogi, które uwalnia od tych uczuć poprzez umożliwienie ich przeżycia w bezpiecznym otoczeniu. Skojarzenia z *talking cure* i psychoanalitycznym uwalnianiem się od symptomu poprzez jego wypowiedzenie również są tu na miejscu. Można powiedzieć, że groza służy tutaj do pobudzenia bohatera do refleksji nad własnym postępowaniem, staje się czynnikiem motywującym do zmiany. Czy natomiast czynnik ten musi być aż tak groźny? Rozważając tę kwestię z psychologicznego punktu widzenia, można skorzystać z propozycji Jamesa Hillmana (ucznia Carla Gustava Junga, który w krytyczny sposób przetworzył jego idee). Mówi on o tym, że wszystko, co przeżywa *psyche*, może stać się impulsem do przemiany, a szczególnie mogą to być sytuacje trudne (stąd tytuł jego książki: *Samobójstwo a przemiana psychiczna*⁸). Groza i fantastyczne zjawiska, jakie przeżywa w *Wózku widmie*⁹ Holm, są skoncentrowane na uświadomieniu mu jego błędów, co, jak widzimy w ostatniej scenie, przynosi zamierzony efekt – przemianę moralną głównego bohatera.

Mówiliśmy o tym, że upowszechnienie kina pozwoliło na dostęp do kultury szerszym warstwom społeczeństwa. Tak jak kino było kamieniem milowym na drodze rozwoju sposobów przekazywania idei i wywoływania emocji, tak też upowszechnienie komputera osobistego (*personal computer*, PC) oraz wykorzystanie go jako platformy multimedialnej i rozrywkowej pozwoliło na przesunięcie kolejnych barier dostępności. Oczywiście największą rewolucją była rewolucja internetowa, tutaj jednak zaakcentujemy aspekt indywidualnej i osobistej rozrywki, nie będziemy więc mówili o MMO¹⁰. Doświadczenie grozy w obcowaniu z książką było indywidualne, natomiast doświadczenie grozy w kinie jest zbiorowe. Oczywiście, każdy przeżywa emocjonujące sytuacje w głębi własnej duszy, jednak zawsze w bliskim sąsiedztwie znajduje się inny, samotny widz (przypomina się tutaj Leibnizowskie pojęcie monady – byłyby więc to monady kinowe). Kolektywne oglądanie horrorów ma jednak swoje wady:

⁷ Arystoteles, *Poetyka*, przeł. i oprac. H. Podbielski, Warszawa 1983.

⁸ J. Hillman, *Samobójstwo a przemiana psychiczna*, przeł. D. Rogalski, Warszawa 1996.

⁹ Jest to inna wersja polskiego tłumaczenia tytułu oryginału.

¹⁰ MMO lub MMOG to akronim angielskiej nazwy *massively multiplayer online game*, oznaczającej gry rozgrywane przez Internet, w które zaangażowanych jest wielu graczy z różnych stron świata, korzystających z różnych platform sprzętowych.

jeżeli ktoś krzyknie, wtedy trudno nie poczuć dreszczu na karku; gdy ktoś głośno komentuje, trudno nie czuć agresji (bardziej na komentatora niż z powodu filmu), a jeżeli siorbie coca-colę i chrupie popcorn, to często całkiem niszczy specyficzny kontakt pomiędzy widzem a obrazem filmowym. Nie zapominajmy tutaj również o ciemności, która jest bardzo ważnym elementem fenomenologii odbioru obrazu kinowego, często wykorzystywanym w realizacjach filmowych, oczywiście także w horrorach. Tak więc medium kinowe, jak każdy środek przekazu, miało i ma swoje mankamenty. Rozrywka w zaciszu przestrzeni domowej usuwa obecność innych widzów, co diametralnie zmienia sytuację odbioru (mówimy tu także o odbiorze dzieła filmowego poprzez medium, jakim jest kino domowe)¹¹. Wprowadzając dodatkowo pewien element decyzyjności i sprawstwa (jak w grach komputerowych), otrzymujemy wysoki stopień zaangażowania uczestnika przy jednoczesnym znaczącym stopniu izolacji od świata. Wydaje się, że są to idealne warunki do tworzenia światów fantastycznych, w tym takich jak świat horroru.

W tym miejscu chciałbym skoncentrować się na odmianie gatunkowej horroru w grach komputerowych, jaką jest *survival horror*. W tej odmianie głównym celem nie jest eliminacja budzących grozę przeciwników (co czyni się najczęściej po to, aby oczyścić świat od zła). Tu świat jest zły ze swej natury, demonicznych sił nie da się wypłenić, co powoduje konieczność życia w przestrzeni zdefektowanej, naznaczonej błędami i cierpieniem. Przypomina się gnostycka koncepcja świata i złego demiurga. Chodzi więc nie tyle o to, żeby zabijać, lecz o to, żeby samemu nie zostać zabitym; nie tyle o dominację, ile o przetrwanie. Do reprezentacyjnych przykładów tego gatunku zaliczyć można serie: *Resident Evil*¹² oraz *Silent Hill* (oczy-

¹¹ Jednocześnie wprowadza w znaną przestrzeń domową element niesamowitości i grozy, element nie-domowy (*Unheimlich*), o którym pisał Z. Freud w artykule *Niesamowite* (*Das Unheimliche*), analizując dzieła literackie. Zob. Z. Freud, *Niesamowite*, [w:] tenże, *Pisma psychologiczne*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1997, s. 235–262.

¹² Jej czwarta część (*Resident Evil 4*) jest według serwisu internetowego GameRankings (zbierającego oceny z recenzji zamieszczonych w najważniejszych magazynach poświęconych grom komputerowym) najlepszą grą na platformę PlayStation 2, z wynikiem 95,77% (*GameRankings – Video Game Reviews from around the Internet* [online]; www.gamerankings.com [data dostępu: 23.06.2013]). Natomiast według serwisu Metacritic, prezentującego wyniki poszczególnych gier na podstawie ocen krytyków, *Resident Evil 4* znajduje się na trzecim miejscu z wynikiem 96 (na 100) punktów. Wyprzedzają go tylko tytuły: *Tony Hawk's Pro Skater 3* oraz *Grand Theft Auto III*, obydwie z wynikiem 97 pkt (*Metacritic – Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews and Music Reviews*; www.metacritic.com [data dostępu: 23.06.2013]).

wiście tytuły są tu znaczące: *Zamieszkałe zło* i *Ciche Wzgórze*). Tutaj chciałbym zająć się drugim z wymienionych cykli. Tytułowe wzgórze bynajmniej nie jest zielone, choć to kurort wypoczynkowy, obecnie zamieszkały przez wszelkiej maści istoty z piekła rodem. W dziwny sposób do miasta przybywają głównie osoby posiadające jakiś defekt, te, które popełniły zbrodnię lub nie rozliczyły się ze swoją przeszłością, co sugeruje, że groza może pełnić tu funkcje podobne do „oczyszczającej” i „umoralniającej” funkcji grozy, o jakiej wspomnieliśmy przy analizie *Wózka widmo* V. Sjöströma. Niektórzy interpretatorzy przyjmują, że miasteczko Silent Hill jest czymś w rodzaju czyścica. Bohaterowie kolejnych części serii muszą przejść przez poszczególne próby po to, aby (być może) doświadczyć zbawienia. Musiałoby to być jednak zbawienie bez boga, ponieważ świat *Cichego Wzgórza* jest mroczny, otoczony wiecznymi ciemnościami lub też nieprzeniknioną mgłą; to świat nieprzejrzysty, który bogowie dawno opuścili lub też istnieją jeszcze w postaci demonów, co nie niesie pocieszenia. W grach tego typu świat jest tajemnicą do rozwiązania, na każdym kroku stawiającym przed graczem kolejne pytania. Na niektóre z nich znajdujemy odpowiedzi, co rozwija akcję, większość tajemnic pozostaje jednak nierozwikłana, niekiedy też znajdujemy odpowiedzi bez pytań, co otwiera przestrzeń do kolejnych spekulacji.

Za najlepszą część w cyklu *Silent Hill* gracze uznają albo drugą, albo pierwszą, założycielską część serii¹³, w której pojawiły się nieodłączne atrybuty serii – latarka i radio. Latarka pozwala rozświetlić mroki tego miejsca, często jest też jedynym źródłem światła (oczywiście dopóki baterie się nie rozładują), a radyjko tranzystorowe trzeszczy, ostrzegając przed zbliżającymi się potworami. Te dwa elementy, podobnie jak mgła i ciemność, stały się cechami rozpoznawczymi serii, budując specyficzny klimat cyklu. Należą do nich również arcytrudne zagadki – ponieważ osobno ustalamy poziom trudności zagadek i walki¹⁴, przy ustawieniu obu na maksimum doprowadzamy do tego, że „biegamy od jednej arcytrudnej zagadki do drugiej, po drodze roztrącając cherlawe potwory”, jak przeczytałem kiedyś w jednej z recenzji gry *Silent Hill 2*.

¹³ Pierwsza część ukazała się w 1999 r. na platformę PlayStation, druga w 2001 r. na PlayStation 2, podobnie trzecia w 2003 r. We wspomnianych wcześniej serwisach punktacja wygląda następująco (wyniki poszczególnych części w kolejności chronologicznej): GameRankings – 84,99%, 85,77%, 83,77%; Metacritic – 86 pkt, 89 pkt, 85 pkt [data dostępu: 23.06.2013].

¹⁴ Możliwość taką otrzymujemy od drugiej części serii, w pierwszej mamy możliwość ustalenia tylko jednego poziomu trudności.

W drugiej części cyklu, którą uważam za bardziej interesującą, wcześniejsze pomysły zostały rozwinięte z zachowaniem konwencji. Bohaterem jest w niej James Sunderland, mężczyzna w średnim wieku, który trafia do Silent Hill w poszukiwaniu swojej zmarłej żony – Marii. Skłania go do tego jej list, w którym żona zaprasza go do odwiedzenia kurortu, będącego ich wspólnym „szczególnym miejscem”. Miasto oferuje w ten sposób bohaterowi swoistą lekcję, można powiedzieć lekcję moralną, z której skorzystać mogą także gracze. Od ich wyborów zależy rozwój historii i wyjaśnienie głównego wątku, a także dalsze losy Sunderlanda. Silent Hill nie daje prostych odpowiedzi – w mieście pojawiają się poszlaki w postaci pozostawionych książek, gazet, notatek, co z jednej strony może pomóc w wyjaśnieniu zagadki, a z drugiej jeszcze bardziej komplikuje sprawę. Element frenetyczny, o którym mówiliśmy przy analizie horroru jako gatunku literackiego, objawia się w ekspansji potworów różnej maści. Niektóre z nich są olbrzymie, inne małe, jeszcze innych w ogóle nie widać. Wszystkie one straszą czy wręcz przerażają, a ich kształt, miejsce występowania czy rodzaj odgłosów, jakie wydają, mówi coś o świecie, w jakim się poruszamy i o psychice głównego bohatera, w którą uzyskujemy wgląd. Jest to kompozycja otwarta – sami decydujemy o losach bohatera, a sposób rozstrzygnięcia stawianych przed nami zadań wpływa na kształt świata.

Tak jak rozpoczęliśmy naszą pracę cytatem z *Listów* Stanisławy Przybyszewskiej, tak też teraz, zmierzając do końca, przyjrzymy mu się bliżej, przytaczając słowa skierowane do Antoniego Słonimskiego, napisane w Gdańsku 10 września 1927 r.:

Żyjemy w wieku potwornym, na świecie potwornym, sami potworami będąc. Zło w niemożliwie wysokim natężeniu rozrasta się wszędzie – w szkolnictwie i w systemie dyktatury, w polityce celnej i w polityce Kościoła, w sądownictwie i w związkach zawodowych, w Genewie, w Mandżurii, w Paryżu, na Sumatrze. Wszędzie, wzdłuż, wszcz, wżwyż trójwymiarowe zło w nieskończonej liczbie postaci. Uciec przed nim nie można – panuje we wszystkich ugrupowaniach ludzkości, we wszystkich gałęziach ludzkiego zajęcia i dążności. Otacza każdy umysł sferyczną, nieprzeniknioną ścianą. Więc pozostaje nam albo patrzeć spokojnie – i zidiociec, bo widok nad siły; albo walczyć. Skupić całą treść życia w sile ciosu¹⁵.

S. Przybyszewska diagnozuje w tym fragmencie stan Europy i świata ze świadomością zła jako nieodłącznego elementu nowoczesnych dziejów¹⁶, przejawiającego się nie tylko w postaci wojen,

¹⁵ S. Przybyszewska, *dz. cyt.*, s. 113.

¹⁶ List ten był pisany w 1927 r., a więc w dziewięć lat po zakończeniu I wojny światowej i dwanaście lat przed wybuchem II wojny światowej.

lecz także będącego elementem codziennego funkcjonowania porządków państwowych i instytucjonalnych. W wizji autorki nie ma miejsca na ucieczkę, każda jednostka postawiona jest w sytuacji wyboru, bierność prowadzi do „zidiocenia”¹⁷; jedynym wyjściem jest walka ze złem, wykorzystująca całą siłę życiową jako broń w tej potyczce. Przy wszystkich zastrzeżeniach, jakie mogłyby budzić ten krok¹⁸, wydaje się, że ten opis daje się zastosować do charakterystyki świata gry *Silent Hill*¹⁹.

Ludzi z *Cichego Wzgórza*, dotkniętych jakimś defektem, ułomnością z powodu zbrodni, jakie popełnili, można nazwać potworami²⁰. Co więcej, same potwory w grze mogły być kiedyś ludźmi²¹ – w części drugiej ostatnim przeciwnikiem, z którym walczy gracz, jest Maria-potwór (widzimy ją oczami Jamesa); w części trzeciej ostatnim wrogiem jest bóg zrodzony z człowieka, natomiast według niektórych interpretacji sprawczynią całego zła w miasteczku jest Alessa Gillespie²², opętana przez starożytnego boga-demoną, który zmienia jej naturę; jest przyczyną klątwy, istnienia potworów i wiecznych ciemności. Tak jak w świecie opisywanym przez S. Przybyszewską, zło w *Cichym Wzgórzu* jest nieuniknione, nie da się oczyścić miasta, zbyt dużo było w jego historii okrucieństw i cierpienia. Jedynym wyjściem jest skupienie całej swojej witalności i przekształcenie jej w wolę przetrwania, w wolę walki. Co więcej, nie można liczyć na zbawienie czy odkupienie, a całkowita eliminacja zła jest niemożliwa – zło zamieszkałe w mieście zawsze będzie się odradzać. Jak pisze S. Przybyszewska:

¹⁷ Bierne przyglądanie się złu niszczy patrzącego – jak w horrorach H. P. Lovecrafta, samo spojrzenie na złe istoty mogło spowodować obłęd. Ciekawą analizę pisarstwa H. P. Lovecrafta przedstawia w swojej książce M. Houellebecq (M. Houellebecq, *H. P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, przeł. J. Giszczak, Warszawa 2007).

¹⁸ Należy pamiętać przede wszystkim o tym, że S. Przybyszewska opisywała świat realny, tak jak on się jej jawił, my natomiast stosujemy te kategorie do opisu świata wyobrażonego, jakim jest świat gry komputerowej.

¹⁹ Być może sama S. Przybyszewska z zainteresowaniem przyjęłaby tę interpretację, będąc wielką miłośniczką rozpowszechnionego już wówczas medium, jakim było kino wraz z kolejnymi, klasycznymi już dzisiaj, realizacjami filmowymi.

²⁰ Sunderland zabił swoją nieuleczalnie chorą żonę, co było jednym z jego grzechów głównych, odkrywanych przez gracza. Od działań „detektywistycznych” i decyzji graczy zależy, jak będzie przedstawiona motywacja tego czynu (od miłosierdzia po chęć pozbycia się zbędnego ciężaru) oraz dalsze losy bohatera (wybaczenie mu przez Marię i opuszczenie Silent Hill, początek nowego życia, samobójstwo).

²¹ Mogą też stanowić personifikację grzechów głównych bohaterów.

²² Sprawczynią może też być jej matka, Dahlia Gillespie, która odprawiła mroczny rytuał przywołujący boga.

Nie ma przed nami nic finalnego, bezwarunkowego, żadnego szczytu; nie ma tego „bliskiego dnia” odczuwanego jako spełnienie – wieczność; jest tylko bezpośrednie jutro. Tak krótkie, tak ciężkie, tak powszednie – jak dziś. I pracujemy dla tego powszedniego jutra w tej tylko nadziei, że uda nam się oszczędzić mu części zła dzisiejszego. Że wśród bezliku zmór, które nas dziś zjadają, uda nam się zabić kilka. Kilka – wiedząc w dodatku, że miejsce tych kilku zajmie kilka świeżych. Mizerne to słońce, skąpe źródło sił!²³

W *Silent Hill* jedyna dostępna wieczność to wieczny powrót tego samego zła – cierpienia, potworów i ciemności, których nie da się usunąć.

Uważam, że możemy potraktować *Silent Hill* jako kolejny etap na drodze rozwoju gatunku, jakim jest horror. Wychodząc od literackich źródeł horroru, wskazaliśmy na jego zakorzenienie w ludzkiej psychice, w sposobach odczuwania i przeżywania strachu. Sposoby te są uwarunkowane biologicznie, ale kształtowane kulturowo, przez co ich formy ulegały zmianie na przestrzeni wieków. Kiedyś były to przede wszystkim książki, później filmy, teraz forpoczącą nową wrażliwością jest gra komputerowa i gra ta niesie ze sobą współczesne sposoby przeżywania lęków i problemów.

BIBLIOGRAFIA

- Arystoteles, *Poetyka*, przeł. i oprac. Henryk Podbielski, Warszawa 1983.
- Dwadzieścia pięć opowieści *Wampira*, przeł. i oprac. Helena Willman-Grabowska, Wrocław 1955.
- Freud Z., *Pisma psychologiczne*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1997.
- GameRankings – Video Game Reviews from around the Internet* [online]; www.gamerankings.com [data dostępu: 23.06.2013].
- Hillman J., *Samobójstwo a przemiana psychiczna*, przeł. D. Rogalski, Warszawa 1996.
- Houellebecq M., *H. P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, przeł. Jacek Giszczak, Warszawa 2007.
- Janion M., *Niesamowita Słowiańszczyzna. Fantazmaty literatury*, Kraków 2007.
- Janion M., *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2008.
- Kino nieme*, red. nauk. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2009.
- Metacritic – Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews*; www.metacritic.com [data dostępu: 23.06.2013].
- Paszylk B., *The Pleasure and Pain of Cult Horror Films. An Historical Survey*, Jefferson 2009.
- Przybyszewska S., *Listy*, t.1: *Grudzień 1913 – wrzesień 1929*, Gdańsk 1978.
- Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław 2000.

²³ S. Przybyszewska, dz. cyt., s. 114.

FILMOGRAFIA

Podróż na Księżyc, reż. G. Méliès, 1902.

Woźnica śmierci (*Wózek widmo*), reż. V. Sjöström, 1921.

ABSTRACT

Article shows horror as polimedial genre. Analyze begins from literature definition of this genre, few historical realizations presents important literature works which shows characteristic elements of that medium. Closer look on famous horror films, which are analyzed in next paragraph, are concentrating on important characteristics of this genre in field of "moving pictures". The last part of this article shows how main parts of this genre are realizing in that new part of human entertainment which are computer games, illustrating main idea of all analysis, that horror changes for better illustration of fears which are irremovable part of human condition.

Key words: horror, genre, polimediality, movie, computer games.