

Coordonator

Prof. Univ. Dr. Ștefan Borbely

Doctorand Ioan Flaviu Pătrunjel

Facultatea de Litere

Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj Napoca

## **Narațiuni Eschatologice în jocurile pe calculator**

Teză de doctorat

Cuprins, Cuvinte cheie, Rezumat

## CUPRINS

Introducere.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Ut poesis video ludus: de la <i>ekphrasis</i> la videoludophrasis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1. Videoludophrasis: De la Shakespeare în teatru la Shakespeare în jocurile video .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2. Concluzii:.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Eschatologie și Apocalipsă.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1. Etimologia termenului eschatologie .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2. Eschatologiile religioase.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3. De la eschatologia religioasă la secularizarea eschatologică.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4. Concluzii: <i>ekphrasis</i> al narațiunilor eschatologice în jocurile pe calculator .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Elemente eschatologice în jocurile video <i>horror</i> ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1. <i>Alone in the Dark</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2. <i>Silent Hill</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3. <i>Resident Evil</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4. <i>Pathologic</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5. <i>Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6. <i>The Walking Dead</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7. Concluzii.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. <i>Mysterium tremendum</i> : de la dogma religioasă la simularea sa în estetica artei horror.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1. Eschatologie fenomenologică și <i>numinosul</i> terifiant.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2. Legătura și diferența dintre <i>horror</i> și frica eschatologică. Simularea dogmei religioase. ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3. Emoția artei <i>horror</i> versus imaginarul <i>horror</i> în franciza <i>Resident Evil</i> . ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1. <i>Resident Evil</i> – De la <i>survival horror</i> la action fantasy horror .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2. Franciza <i>Resident Evil</i> : de la eroi înfrânți la salvatori invincibili.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.3. <i>Kairos</i> în franciza <i>Resident Evil</i> : diferența dintre acțiunea ludică salvatoare din <i>survival horror</i> și spectacolul coregrafic fără sfârșit din filmele <i>action-horror</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5. Concluzii.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

5. Structură narativă și estetică. Apocalipsa religioasă versus *survival horror*.....**Error! Bookmark not defined.**

5.1. Timpul și spațiul apocaliptic în jocurile video *horror***Error! Bookmark not defined.**

5.1.1. Perspectiva narativă a profetului apocaliptic versus perspectiva protagonistului *survival horror* ..... **Error! Bookmark not defined.**

5.1.2. Cronotopul apocaliptic și dihotomiile ontologice .....**Error! Bookmark not defined.**

5.2. Goticul: legătura dintre apocaliptică și jocurile video *horror***Error! Bookmark not defined.**

5.2.1. Literatura gotică, eschatologia și jocurile video *horror* ...**Error! Bookmark not defined.**

5.3. Diferențe și asemănări între literatura apocaliptică și genurile gotic și *horror* ..... **Error! Bookmark not defined.**

5.3.1. Diferența dintre vocile narrative ..... **Error! Bookmark not defined.**

5.3.2. Miza literaturii apocaliptice și divertismentul narațiunilor gotice din jocurile video *horror* ..... **Error! Bookmark not defined.**

5.3.3. Demonizarea proiectelor revoluționare în eschatologiile genului *survival horror* ..... **Error! Bookmark not defined.**

5.4. Imaginarul monstruos – vehicul al revelației .... **Error! Bookmark not defined.**

5.4.1. Horrorul, apocaliptica, goticul și problema cunoașterii ...**Error! Bookmark not defined.**

5.4.2. Estetica și imaginarul monstruos în apocaliptică, gotic și *horror*.....**Error! Bookmark not defined.**

5.5. Estetica urâtului în apocaliptică, gotic și *horror* **Error! Bookmark not defined.**

5.6. Concluzii..... **Error! Bookmark not defined.**

6. Disecând cronotopul din *Silent Hill*: un exercițiu de anatomie ludică. ....**Error! Bookmark not defined.**

6.1. Scenariul și structura jocului. .... **Error! Bookmark not defined.**

6.2. Încadrarea în gen: *survival horror*..... **Error! Bookmark not defined.**

6.3. Scurtă istorie a criticii..... **Error! Bookmark not defined.**

6.4. Influențe. Surse de inspirație ..... **Error! Bookmark not defined.**

6.5. Analiza vizuală și conceptuală a diegezei jocului:**Error! Bookmark not defined.**

6.6. Instituțiile din *Silent Hill* – cronotopuri monstruoase**Error! Bookmark not defined.**

7. Simularea ideologiei în spectacolul violent al jocurilor video *horror* .....**Error! Bookmark not defined.**

7.1. Spectacolul: un teren comun al discursurilor apocalipticii și imperialismului militar și tehnologic..... **Error! Bookmark not defined.**

7.2. Un excurs în *Blade Runner*: golemul și androidul**Error! Bookmark not defined.**

7.3. Spectacolul morții în arenele romane și jocurile video *horror*: despre tortură reală și simularea torturii în *spectacolele de divertisment* ... **Error! Bookmark not defined.**

7.4. *Silent Hill: Homecoming* și sacrificiul uman..... **Error! Bookmark not defined.**

7.5. Horrorul se află în ochiul privitorului ..... **Error! Bookmark not defined.**

7.6. Corp fără organe, spațiu simulat și gândire slabă în jocurile virtuale: Viziunea unei filosofii, premisa unei realități virtuale ..... **Error! Bookmark not defined.**

7.7. Concluzii: pacificarea conflictului ideologic în divertismentul ludic ..... **Error! Bookmark not defined.**

Concluzii..... **Error! Bookmark not defined.**

A) Recapitulare ..... **Error! Bookmark not defined.**

B) Concluzia: simularea narațiunilor eschatologice în jocurile pe calculator, o pacificare a conflictelor ideologice ..... **Error! Bookmark not defined.**

Bibliografie..... **Error! Bookmark not defined.**

**Cuvinte cheie:** narațiune, eschatologie, apocalipsă, joc, joc video, horror, gotic, survival horror, ekphrasis, videoludophrasis, grotesc, estetica urâtului, imperialism, simulare, cronotop, spectacol, ideologie, monstru, kairos, sacru, numinos, *mysterium tremendum*, utopie, distopie.

### **Rezumat:**

În lucrarea noastră am urmărit fenomenul de resemantizare a narațiunilor eschatologice în arhitectura ludico-narativă a jocurilor video horror. Am accentuat diferențele cauzate de influența literaturii gotice, a genului horror, a tehnologiei spectacolului și a mecanismului ludic digital în care au fost recontextualizate narațiunile eschatologice provenite din spațiul politic, istoric și religios.

Înțelegem prin *narațiuni eschatologice* acel ansamblu de texte care se încadrează în *literatura apocaliptică*. Prin sintagma *jocuri video horror* facem referire la genul *survival horror*.

Pentru a putea urmări fenomenul de schimbare a sensului narațiunii eschatologice din spațiul cultural religios sau politic în spațiul virtual al jocurilor pe calculator, am urmărit mai multe direcții de interpretare, ceea ce conferă un caracter interdisciplinar lucrării noastre. Utilizarea multiplelor metode de interpretare reliefează complexitatea acestui topos cultural –

narațiunea eschatologică – dacă este urmărit în diferite perioade istorice care sunt mai apoi comparate cu una dintre posibilele sale reinstrumentalizări – aceea a divertismentului digital reprezentat de jocurile video. Scopul lucrării a fost studiul comparativ între caracteristicile textelor religioase apocaliptice și jocurile horror: atât din punct de vedere al diferențelor dintre mediul literar și mecanica ludico-digitală, cât și din punctul de vedere al mizei impactului acestui tip de narațiune asupra audienței. Violența regizată ca un spectacol în care trupul uman este mutilat și torturat reprezintă o realitate comună arenelor romane și narațiunilor apocaliptice. De fapt, apocaliptica se ivește pe scena istoriei în timpuri de conflict, în contexte de război în care populația cu care se identificau profeții apocaliptici era amenințată cu extincția, iar moartea violentă devenise un fapt cotidian. În ultimă instanță am putut concluziona că, în variantele laice și religioase, apocaliptica are un profund caracter revoluționar. Narațiunea eschatologică hiperbolizează violența din realitate pentru a motiva masele asuprite să se revolte, amenințându-și dușmanii politici cu pedepsele justițiarilor supranaturali, promițându-le celor drepti utopiile unor beatitudini la fel de fantastice. În momentul în care masele asuprite ajung să răstoarne ordinea lumii, se creează un paradox, cum este cazul creștinismului care a devenit religie de stat în Imperiul Roman și care nu a renunțat la apocaliptică, ci s-a folosit de structura acesteia pentru a crea dușmani exteriori, antichriști, rebeli și eretici, a căror sursă invizibilă terorizează și motivează comunitatea creștină să stea unită, să nu se abată de la poruncile Bisericii, consolidând astfel imperialismul care altădată era condamnat. Însă indiferent cât de mult respectă jocurile video conținutul și structura narativă apocaliptică, imaginarul și formele prin care acesta este redat plasează remanențele semantice apocaliptice în noi contexte culturale, în care miza nu mai este una politică.

Primul capitol a fost dedicat discutării posibilității traducerii literaturii în arhitectura ludico-narativă a jocurilor virtuale. Există o diferență majoră între *ludus* și *diegesis*, ele nu trebuie confundate. Însă nu este mai puțin adevărat că jocurile video horror pe care le-am discutat se definesc cel puțin în egală măsură prin narativitate și ludicitate. Ele sunt jocuri în care protagonistul urmărește un fir narativ în timp ce încearcă să evadeze dintr-un spațiu constrângător și plin de pericole. Resursele limitate, muniția aproape inexistentă și opțiunea de a folosi obiecte casnice în calitate de arme în lupta cu monstruozițările superioare avatarului, determină jucătorul să fugă pentru a supraviețui, să se ascundă în loc de a lupta cu monștrii. În tot acest timp el trebuie să găsească răspunsul la anumite întrebări de care depinde scopul moral al existenței sale: cine este vinovat de dispariția fiicei, de moartea soției

sau fratelui mai mic etc. Pe măsură ce inexplicabilul determină schimbările ontologice din spațiul urban care devine brusc monstruos, se înserează și trimiterile la apocaliptică, apar conexiuni cu grupări religioase milenariste și aluzii la ritualuri magice în care sunt invocate forțe teribile supranaturale. Am definit procesul general prin care literatura poate fi tradusă în arhitectonica ludico-narativă a jocului video prin termenul *videoludophrasis*, conștienți de onomastica monstruoasă dintre limba greacă și limba latină, dar tocmai acest statut de hibriditate pune în valoare caracteristica genului gotic care a fost extinsă de mulți critici asupra întregii societăți hipertehnologizate. Pe de altă parte, *videoludophrasis* are antecedentul în *melophrasis*: ekphtasis muzical – după cum literatura poate fi sugerată de sunete, cu atât mai mult operele literare pot fi exprimate prin intermediul imaginii interactive. Narațiunile eschatologice din jocurile video horror sunt așadar încadrabile în *videoludophrasis*, adică în actul de a converti literatura din mediul scris în mediul jocului interactiv digital.

În capitolul II Am considerat necesar să facem un istoric al narațiunilor și concepțiilor eschatologice pentru a putea scoate în evidență acele trăsături generale în care se încadrează acest tip de narațiune. Termenul *apocalipsă* este conectat explicit cu eschatologia de către Ioan din Padmos; în esență însă, narațiunea eschatologică și narațiunea apocaliptică sunt mai mult sau mai puțin sinonime, dat fiind faptul că *Apocalipsa lui Ioan* respectă tiparul eschatologiilor iudaice, ele fiind la rândul lor influențate de eschatologia zoroastriană. Există voci academice (Ara Mitra, de exemplu) care susțin că eschatologiile reprezintă un tip de narațiune mai vechi decât zoroastrismul, comun unor civilizații extrem de îndepărtate geografic și cultural. Hinduismul, religiile asiro-babiloniene, buddhismul, religiile amerindienilor etc. au de asemenea un imaginar foarte bogat în ceea ce privește descrierea infernurilor, bătăliilor cosmice între forțe supranaturale și ideea de judecată, pedeapsă sau răsplată după moarte. Cu toate acestea, literatura apocaliptică este extinsă în trecut, de la *Apocalipsa lui Ioan*, numai asupra scrierilor eschatologice iudaice, cu recunoașterea influenței imaginarului babilonian și credințelor zoroastrismului. Până la Zoroastru timpul era perceput circular, ca succesiune de cicluri cosmice în care universul este distrus și recreat la infinit, viziune conectată de multe ori cu credințele în reîncarnare. Zoroastrismul pune pentru prima dată problema unui timp linear, de unde decurge și viziunea istoriei îndreptată către un final și către un scop. Pentru zoroastrism, iudaism, islam și creștinism ideea sfârșitului cosmic exclude reîntoarcerea la un nou ciclu similar, propunându-se în schimb uniunea cu divinitatea într-un plan metafizic desăvârșit în care timpul nu mai este perceput în raport cum moartea ci

în raport cu eternitatea. Diferența calitativă dintre timpul istoric – *chronos* – și timpul eternității divine – *kairos* – a marcat profund viziunea eschatologică paulinică și tot discursul creștinismului. În opoziție cu viziunea ciclurilor cosmice ale vechilor religii, literatura apocaliptică ia în considerare un singur sfârșit urmat de o damnare veșnică sau de o eternă beatitudine *localizată* în împărăția divinității.

Dar literatura apocaliptică a apărut în contextul crizei în care profeții evrei, la fel ca Zoroastru, se aflau împreună cu poporul și tradiția din care făceau parte: pericolul extincției în urma confruntărilor violente cu puteri militare superioare. Apocalipsa lui Zoroastru este scrisă într-o perioadă în care triburile de păstori cu care se identifica erau prădate de triburi nomade războinice. Apocalipsa lui Daniel apare în contextul înfrângerii seleucizilor de către romani, evreii fiind sortiți să se împrăștie în triburi separate. Creștinismul timpuriu este și el persecutat și identifică imperiul roman cu un sălaș al maleficului. În antichitate, dar și ulterior în sectele milenariste și în anumite curente ideologice (marxismul, anarhismul punk), eschatologiile erau conectate cu situația politică prezentă, compensând traumele reale și violența cu care erau tratați membrii comunității de către puterile imperiale ostile prin formularea unor scenarii care concomitent răzbuiau justițiar nedreptățile și ofereau totodată promisiunea unei utopii ca recompensă pentru cei care nu se abăteau de la codul moral. Narațiunea eschatologică apare în primul rând ca manifest anti-imperialist, fiind un strigăt de protest al mulțimilor asuprite împotriva lumii în care trăiau și a forțelor politice care o conduceau, identificând lumea și puterea politică cu forțele demonice care sfidează poruncile divine și care urmează să fie pedepsite la o Judecată de apoi presupusă simultan iminentă și sfârșit al veacurilor. Prin urmare, imaginarul supranatural al forțelor divine și demonice care distrug universul este conectat cu o premisă anti-imperialistă în care lumea era văzută ca loc al morții, suferinței și viciilor, motiv pentru care merita și trebuia distrusă pentru a fi reconstruită sub forma unui paradis în care numai cei merituoși erau lăsați să intre. Milenarismul, comunismul, anarhismul, au în comun tocmai această idee a revoluției menită să ofere posibilitatea de dezvoltare a societății perfecte egalitare în care progresul își atinge scopul în imanentizarea istorică a idealului utopic.

Acestei viziuni anti-imperialiste i se opune eschatologia individuală a sfântului Augustin, care reformulează mesajul eschatologic și îl îndreaptă dinspre imperiu înspre rebeli sau eretici. Pentru Augustin, mileniul păcii vestit de Ioan din Patmos venise deja odată cu apariția Bisericii. Istoria devine un proces prin care este creată pas cu pas Împărăția lui Dumnezeu prin intermediul Bisericii, deși nu este exclusă intervenția directă a divinității.

Imperiul Roman acceptase creștinismul ca unică religie de stat, prin urmare Biserica nu mai avea niciun interes să considere imperiul un sălaș al răului. Maleficul rămâne să amenințe granițele comunității creștine, dar nu o mai face într-un mod vizibil, decât sporadic, atunci când este identificat cu anumite erezii sau cu forțe care se opun ordinii imperiale. Acest tip de discurs care justifică dominația imperialistă se folosește de eschatologie într-un sens contrar apocalipticii milenariste/iudaice/zoroastriene. O putem numi eschatologie pro-imperialistă, deoarece identifică forțele imperiale cu forțele divine, portretizându-le ca atare, spre deosebire de eschatologia anti-imperialistă care condamnă imperiul pe care îl portretizează negativ. În ultimul capitol am arătat că imperialismul militar încă se folosește de narațiunea eschatologică, convertind-o într-un spectacol tehnologic în care armata (de obicei americană) este investită cu caracteristicile *majestas* divine, tehnologia devenind argumentul care atestă superioritatea civilizației americane/britanice (fiind vorba și de gotic), justificând colonialismul.

În capitolul 3, după ce am identificat aceste două majore perspective ale narațiunii apocaliptice, am căutat să le localizăm în jocurile video horror. În acest capitol am arătat prezența aluziilor apocaliptice în mai multe jocuri horror, pentru a putea stabili că tematica apocaliptică este un fapt definitoriu pentru acest gen de jocuri.

În capitolul 4 am căutat să înțelegem raportul și diferența dintre emoția groazei față de supranaturalul divin sau demonic – *deima panikon, mysterium tremendum* – și emoția specifică artei horror: frica și dezgustul față de monstruoșitatea irațională. Am apelat atât la interpretarea lui Rudolf Otto, cât și la teoria horrorului în viziunea lui Noel Carroll. De asemenea, am recurs și la anumite descoperiri din neuro-psihanaliză și din psihologia cognitivă care arată atât legătura dintre horror și comic, cât și prezența neuronilor oglindă care sunt pot explica transmiterea emoției personajelor pozitive din filmele horror în audiența care copiază expresiile de frică și dezgust în procesul empatiei cu acestea.

În capitolul 5 am discutat problema cronotopului apocaliptic comparându-l cu genurile din care jocurile *survival horror* se inspiră: goticul literar și horrorul cinematografic – filmele de groază. Narațiunile eschatologice sunt portretizate în jocurile horror urmând parametrii esteticii imaginarului horror și gotic, arhitectura gotică, extinsă la reinterpretări ale spațiului urban, tematicile genurilor amintite: transgresivitatea, ruina, invazia trecutului asupra prezentului, dispariția granițelor morale, etice, fizice, științifice, moartea, iraționalul și supranaturalul malefic etc. Am constatat că angoasele tematizate de goticul literar și genul



horror sunt influențate de anumite viziuni apocaliptice laice – romantismul, idealismul și anti-iluminismul – păstrând totuși imaginarul apocaliptic supranatural specific eschatologiilor religioase. De asemenea, am putut observa o continuitate a tematicii eschatologice în genul literar gotic care utilizează imaginarul apocaliptic monstruos pentru a se opune ideologic viziunii mecaniciste a raționalismului iluminist. Perspectiva goticului se schimbă de la viziunea eschatologică progresistă care speră venirea împărăției lui Dumnezeu, pune în scenă ipocrizia și pericolele urbanizării și industrializării, extinzându-se ca o critică adresată peste veacuri societății tehnologice, sub toate aspectele sale: digitalitate, globalizare, spectacol și consum. Goticul se impune ca o continuare a reacțiunii romantismului, se poziționează împotriva schimbărilor oferite de științele naturii pe care le condamnă și le identifică cu forme de monstruozitate. Spre deosebire de această tendință ideologică a goticului, horrorul apare mai degrabă ca un fenomen duplicitar: pe de-o parte preia tematica transgresivității din genul literar gotic, la fel cum preia și imaginarul apocaliptic și punerea în scenă a pericolului morții violente (localizată individual sau extinsă asupra întregului cosmos), iar pe de altă parte face o apoteoză societății din care provin toate aceste transgresivități. În horror întâlnim o reconfirmare a valorilor societăților contemporane, horrorul este reacționar față de schimbările monstruoase ale lumii din care provine personajul principal/autorul, care este chiar lumea tehnologizată. Apare o paradoxală acuzare și apoteoză a lumii, în care este implicată cauzal și viziunea apocaliptică religioasă, care este de cele mai multe ori condamnată ca nebunie sau ca ignoranță catastrofală.

Scenariile din jocurile video horror oferă jucătorului avatari și personaje care se luptă să salveze ordinea lumii de acțiunile transgresive ale monstruozităților, ceea ce înseamnă că se luptă pentru a apăra spațiul urban, viața de familie, instituțiile și valorile societății din care provine. Paradoxul apare când spațiul horror este conectat vizual tocmai de aceste instituții care sunt văzute ca monstruozități. Acest conflict se reflectă în conștiința personajelor. Dar cauza monstruozităților este nu de puține ori asociată cu anumite culte secrete și ordine religioase milenariste, ceea ce oferă un indiciu despre sensul reciclării narațiunilor eschatologice în jocurile video horror.

Am urmărit transformarea discursului eschatologic dinspre planul religios înspre planul laic, după care am putut constata o dublă secularizare a narațiunii eschatologice: prima fiind aceea în care acesteia îi este răpit caracterul religios, a doua fiind cea în care narațiunea eschatologică este dezamorsată din punct de vedere al mizei politice revoluționare. În jocurile video horror, prin însuși faptul că acestea sunt jocuri, orice tensiune ideologică reală dispare:

jocul este un topos în afara realității sociale, el reprezintă un spațiu și timp special în care regulile și legile lumii se suspendă, de aceea jocurile video horror nu au o miză politică, după cum nu propun nici măcar același răspuns emoțional din partea audienței.

Creștinismul medieval și zorii modernismului au fost marcate de discursurile apocaliptice care puneau accentul pe îngrozirea audienței cu imaginile catastrofelor și riscul Judecării de apoi, expuse sub forma predicilor sau în piesele de teatru religios ca *De ludo Antichristo*, mizând pe frica audienței pentru a întări sentimentul obedienței religioase. Salvarea sufletului era portretizată ca unicul scop în viața omului, evident, unul foarte greu de obținut în timp ce probabilitatea chinurilor veșnice amenința toate păturile sociale. O astfel de teroare nu se regăsește în aceeași măsură în genul horror. Deși este vorba de un imaginar comun care pune în scenă catastrofa universală provocată de forțe supranaturale terifiante, *mysterium tremenduum-ul* religios apare doar ca o reacție simulată în audiența genului horror. Emoția specifică *artei horror* se referă la un paradoxal divertisment în care scopofilia se intersectează cu șocul, frica și dezgustul față de o monstruoasă transgresivă, supranaturală, violentă și irațională. Putem observa asemănările de formă și conținut cu portretizarea sfârșitului lumii în diverse religii și mitologii, cu frica primitivilor față de zei, demoni, fantome, vampiri și spirite. Trebuie totuși reținut că ceea ce pentru credincioșii milenariști reprezenta un mod de a percepe realitatea, de unde și frica de existența reală a fantasticelor fapte monstruoase, pentru cititorii de literatură gotică, spectatorii filmelor de groază și jucătorii jocurilor video horror acest imaginar monstruos are o cu totul altă funcție, chiar dacă nu exclude emoția fricii și a dezgustului.

Prin faptul că jocurile video horror oferă audienței un spațiu virtual în care este simulată experiența unui individ în contextul imaginat al sfârșitului lumii, jocurile video horror pot fi interpretate ca simulări ale narațiunilor eschatologice. Evident, aceste simulări nu reproduc în totalitate o anumită eschatologie sau alta, ci reciclează și amestecă diverse aluzii din textele religioase cu firul narativ care pornește întotdeauna de la situația unui individ banal foarte bine situat din punct de vedere narativ în contextul contemporan. Astfel, motivul eschatologiei se desparte de contextul politico-istoric și este situat în contemporaneitatea autorului literar, a regizorului sau a companiei care produce jocurile video horror, sau – ceea ce este același lucru – în orice alt context socio-politic imaginat. Esențial este faptul că, în procesul ekphrastic care permite traducerea narațiunilor eschatologice în jocurile video horror se modifică atât forma de expresie a mesajului, cât și miza pe care acest mesaj o are în contextul original.

După ce am identificat emoția artei horror – frică și dezgust – ca emoție diferită de *deima panikon* sau *mysterium tremendum*, frica de *numinos* și de violența sacră, am urmărit atât structura narativă specifică genului literar apocaliptic, cât și construcția cronotopului apocaliptic, gotic și horror, făcând comparații și arătând punctual diferențele față de jocurile video horror.

În general narațiunea eschatologică religioasă oferă un punct de vedere narativ panoramic, profetul vede cu ochi divini istoria și planul Demiurgului, fiind totodată protejat de pericolele catastrofelor revelate. În gotic și horror personajele au o viziune limitată, o înțelegere aproape inexistentă și o șansă de supraviețuire infimă – de unde și questa lor de a găsi drumul către salvare, care este în același timp un drum către revelarea adevărului și răspunsul rațional la toată lipsa de sens manifestată de universul familiar care a devenit brusc straniu, sălbatic, haotic și ostil, fiind cotropit de forțe supranaturale violente.

Punctul de vedere al personajului și avatarului jocului video horror este comparabil cu punctul de vedere al celor pe care profetul îi vede trăind catastrofa Judecării de apoi. Este o incursiune virtuală în ficțiunea unei asemenea ipostazieri, la fel cum reprezintă și formularea unei astfel de curiozități. Are nevoie din această cauză de o situație foarte plauzibilă din punct de vedere narativ într-o anumită realitate concretă – probată de obicei de orizontul de așteptare al audienței, construit în general în jurul toposului urban, al regulilor, legilor, formelor și limitelor care îl definesc. De multe ori viața urbană este idealizată, este portretizată utopic ca iterare a *visului american*, în acest spațiu edenic irumpe acțiunea transgresivă a monstrozităților demonice. Simbolic, demonii amenință să distrugă paradisul eroilor genului horror.

Transgresivitatea vizată conduce la estetica utilizată în genurile discutate. În general, încă din mituri și apocaliptica religioasă, forțele supranaturale erau descrise atent din punct de vedere vizual, atribuindu-li-se diverse epetete care atestă detalii cu privire la forma și amploarea puterii lor distructive. Epetetele califică aceste creaturi fantastice pentru a fi introduse în categoria monstrozităților: sunt interstițiale, iraționale și supranaturale, violente și dezgustătoare. De aceea putem vorbi de un conținut imaginar comun între genul horror și literatura apocaliptică, cel puțin în ceea ce privește elementele structurii narative și imaginarul monstruos supranatural utilizat.

În jocurile video horror, la fel ca în apocaliptică, întâlnim discrepanța dintre lumea reală, naturală, urbană – normală conform expectanțelor personajului (reprezentativ pentru

mentalitatea societății contemporane) și lumea *cealaltă* care este mult mai reală, datorită faptului că este înțeleasă ca superioară limitelor realității umane, fiindu-i în același timp și cauză. Dacă apocaliptica așteaptă o întoarcere într-un paradis unde omul se bucură de compania lui Dumnezeu, ispășind în istorie păcatul adamic, genul gotic aduce umbra trecutului care se infiltrează transgresiv în prezent, păcatele din trecut nu permit evoluția personajului și îl înlănțuie într-o lume de coșmar. La fel ca în mitul biblic, eroul literaturii gotice încalcă tabu-ul și este alungat din universul comod în care trăia. Frankenstein provoacă apariția monstrozității datorită faptului că se aventurează în domeniul cunoașterii interzise. Horrorul pune în scenă cauzalitatea dintre distrugerea lumii și încălcarea legilor de către diverși indivizi: aceste legi sunt în primul rând etice și morale, deși inițial ele apar sub forma inexplicabilă a monstrozităților care de abia ulterior în narațiune sunt înțelese ca exprimări ale traumei transgresive.

Transgresivitatea determină în horror, gotic și apocaliptică apariția monștrilor demonici. Fie că este vorba de imperiul roman care a măcelărit evrei și a torturat creștini, fiind condamnat din toate punctele de vedere – organizare politică, conduită, lipsa valorilor morale, vicii, violență și sacrilegiu – fie că este vorba de transgresivitatea individului care se aventurează în afara legilor și normelor sociale, politice și naturale, actul condamnat este corelat cu încălcarea unei anumite legi și determină apariția punitivă a demonului sau a monstrozității. În *Resident Evil 3*, de exemplu, Jill Valentine consideră că apocalipsa cu zombi este o pedeapsă a naturii care se abate împotriva unei umanități care a încălcat toate preceptele morale și s-a aventurat cu inconștiență în testarea limitelor biologicului, cauzând catastrofa universală.

Problema monștrilor ne-a îndreptat înspre estetica urâtului pe care am discutat-o în legătură cu apocaliptica, goticul și horrorul din jocurile video din perspectiva lui Karl Rosenkranz.

În capitolul 6, după ce am arătat cum se combină tematicile eschatologice cu arhitectura ludico-narativă a jocurilor horror în estetica monstrozităților și a cronotopurilor virtuale, am specificat diferențele dintre acestea, apoi am trecut la analiza jocului *Silent Hill* pentru a observa pas cu pas aluziile la apocalipsă și reciclările elementelor evocate din textele religioase, precum și intersecția acestora cu celelalte elemente împrumutate din genul gotic, horror, teatrul Shakespearean, teoriile conspiraționiste etc. Am putut observa un amalgam semantic provenit din juxtapunerea multiplelor elemente ideologice, metafizice, ontologice,

sociologice și psihologice în configurarea arhitectonicii ludico-narative. Narațiunea eschatologică funcționează ca instrument utilizat în multiple feluri în jocurile video horror.

În capitolul 7 am discutat despre spectacolul apocaliptic și spectacolul horror, găsind elemente comune cu spectacolul jocurilor morții din arenele romane. În general puterea imperială s-a servit de violența regizată ca spectacol. Imperiul Roman distra și amenința subtil masele pentru a potoli tentațiile de rebeliune. Rolul spectacolului apocaliptic este și el acela de a întări o viziune despre puterea imperiului divin, fiind la rândul său un instrument de fascinare și înfricoșare a audienței. Atât imaginarul violent utilizat în jocurile video horror, cât și integrarea acestor puncte de vedere în ideologiile anumitor culte sataniste din narațiunile jocurilor horror ne determină să constatăm complexitatea elementelor eschatologice utilizate în arhitectura lor. Jocul horror simulează spectacolul execuțiilor, supliciilor și abuzurilor sub toate formele imaginate, incluzând tortura corpului uman, un aspect definitoriu pentru spectacolul arenelor romane. Nici imaginarul apocaliptic nu exclude pedepsele și torturile sufletelor care sunt portretizate totuși ca niște cazne carnale. În jocurile video horror abundă aceste imagini care sunt puse în legătură cauzală cu monstruoșitatea supranaturală dar și cu anumite grupări religioase milenariste. În *Silent Hill* demonii sunt cauzați de ritualurile cultului satanist, în *Resident Evil* apare secta milenaristă *Los Illuminados*, totodată o grupare teroristă care urmărea să distrugă lumea, în *Dead Space*, religia Unitologilor se face vinovată de provocarea sfârșitului omenirii cauzată de ambițiile sale de a împlini profețiile apocaliptice etc.

Eroul genului *survival horror* apără lumea din care provine și din punct de vedere ideologic, deoarece în general monstruoșitățile sunt puse în legătură cu grupările religioase milenariste din joc. Ambițiile revoluționare sunt condamnate de punctul de vedere reacționar al personajului care nu poate supraviețui în condițiile impuse de schimbarea lumii sale. Schimbarea este monstruoasă, dezgustătoare și letală, pentru eroul jocului horror speranța nu este una legată de progres și de utopia unui viitor supranatural – ci este corelată cu nevoia de recuperare a normalității pierdute. Totuși, punctul de vedere milenarist nu este unicul element acuzat: spațiul urban, instituțiile statului, televiziunea și societatea de consum sunt la rândul lor prezentate ca spații carcerale și monstruoase. Sunt acuzate nu doar tendințele de rebeliune față de ordinea societății de consum, ci și viciile și abuzurile pe care aceeași societate de consum le facilitează și întreține existența. Dar apoteoza tocmai de aici provine, datorită faptului că societatea de consum apare ca un spațiu al libertății absolute în care omul poate alege și este responsabil de acțiunile sale. Omul poate să aleagă răul, deoarece societatea nu-i

poate răpi liberul arbitru, dar a alege răul devine totuși sinonim cu transgresarea legilor și moralei societății. Corupția corporațiilor din Resident Evil, afacerile necurate ale poliției din Silent Hill, răpirea și infanticidul, drogurile și experimentele științifice ilegale, toate scot în evidență transgresiuni adresate ordinii sociale. Și totuși, acest aspect nu schimbă faptul că imaginea instituțiilor capătă forme monstruoase, inspirate din spații sinistre ca pușcăriile, sanatoriul sau lagărele de concentrare, presărate cu cadavre și trupuri mutilate, fiind comparabile cu spectacolul violent din arenele romane dar și cu imaginarul din narațiunile apocaliptice milenariste. Jocurile video horror reciclează și amestecă în propriile narațiuni elemente ideologice, religioase și revoluționare, în aceeași măsură în care portretizează societatea contemporană cât se poate de realist, cu aspectele sale pozitive și negative. Nu de puține ori, această caracteristică a goticului de a problematiza pericolul și efectul tehnologiei este introdusă în retorica narațiunilor ludice din jocurile horror. Resident Evil, Silent Hill, Pathologic etc. portretizează negativ efectele industriei și tehnologiei. Concomitent, acest *inamic interior* al mecanismului societății contemporane, care se manifestă misterios prin posibilitatea corupției sau prin efectele catastrofale ale tehnologiei, este corelat cu imaginarul apocaliptic și cu anumite secte milenariste care apar frecvent în aceste jocuri. Din acest punct de vedere se creează o confuzie care exclude posibilitatea unui scop ideologic în narațiunile eschatologice din genul *survival horror*.

Amestecul ideologic și caracterul ludic scot narațiunea eschatologică în afara sferei politicului și ideologiei. Miza narațiunii horror nu este nici reacționară și nici revoluționară, ea țintește divertismentul și utilizează ideologia și eschatologia pentru a satisface o anumită audiență, nu pentru a o controla sau amenința la modul real. Și totuși, ca o consecință inevitabilă, prin simplul fapt că determină imposibilitatea reală a conflictului atunci când îl simulează ca act ludic și narativ, jocul video horror devine un instrument al imperialismului tehnologic din care provine. El desființează posibilitatea revoluției pe care o transformă în materialul narațiunii horror și al divertismentului. Narațiunea eschatologică în jocurile video horror își pierde atât miza religioasă cât și cea politic-revoluționară. Dogma religioasă și dogma ideologică sunt transformate în ornamentații estetice care corespund arhitectonicii narrative specifice genului *survival horror*.

Exemplele de jocuri discutate în lucrarea noastră: The Walking Dead, Call of Cthulhu, seria Silent Hill, franciza Resident Evil, Dead Space, Pathologic, Alone in the Dark etc. demonstrează recurentul apel la imaginarul eschatologic și structura narativă apocaliptică, în

funcție de care variază în interpretările conceptuale atât la nivel narativ, cât și la nivel estetic audio-vizual.

Am putut observa o preponderentă tematizare a eschatologiei individuale care este tratată după modelul acestei personajului tipic literaturii lui H.P. Lovecraft. Simularea Judecății de apoi în diferitele sale forme devine un leitmotiv al esteticii decorurilor virtuale din *survival horror*. Lumea este distrusă iar personajul trebuie să supraviețuiască distrugerii. Audiența jucătorilor nu se identifică neapărat cu personajul pozitiv, ci mai degrabă empatizează cu acesta, conform cu părerea lui Noel Carroll care argumentează cu posibilitatea fricii și groazei pentru alte ființe, chiar dacă ele sunt simulări digitale, personaje fictive. Asocierea ruinei trupului uman cu contemplarea estetică reprezintă o temă care apare la Shakespeare, în gotic, în horror și *survival horror*. Shakespeare, în Titus, prezintă ca pe o operă de artă violul și mutilarea Laviniei căreia fiii Tamorei îi ciopârțesc mâinile și îi taie limba. Ruinarea trupului semnifică pentru ruina Romei în timpul invaziei goților. Ni se pare interesant că acest motiv al ruinei a fost preluat în literatura gotică și în genul gotic extins în noile forme tehnologice: în Silent Hill îl regăsim sub forma Alessei Gillespie care este arsă de vie într-un ritual satanist. Ea supraviețuiește ritualului, dar rămâne mutilată și incapabilă să se miște, la fel ca o statuie. Trupurile statuare ale martirilor din spectacolele sângeroase din Roma antică, trupul Laviniei lui Shakespeare, cadavrele care poartă decorațiile abuzurilor transgresive din genurile gotic și horror, toate au în comun aceeași invitație spre contemplare, în care publicul este chemat să se înfioreze totodată și din punct de vedere estetic. Fără estetică, moartea ar putea reprezenta un fapt banal, dar prin estetizarea acesteia, prin ipostazierea suferinței într-o emblemă statuară a trupului aflat în agonie, estetica transformă un fapt perisabil într-un eveniment immortalizat. Cadavrul capătă și el o funcție estetică, zombii își etaleză rănilor și trupurile ciopârțite într-un infinit dans al morții, dogma este volatilizată într-un spectacol de divertisment. La fel se petrece și cu ideologia, cu revoluția și cu conflictul dintre imperialism și rebeliune

În concluzie, am putut observa diferența dintre rolul pe care narațiunile eschatologice le-au avut în religie și ideologie și reinstrumentalizarea aceluiași conținut în arhitectonica ludico-narativă a jocurilor video horror.

Jocurile video simulează pe plan ludic scenarii eschatologice inspirate din imaginarul horror, gotic și apocaliptic, depolitizând o structură narativă pe care Barthes nu o putea accepta ca fiind un mit, deoarece în opinia sa apocaliptica are pretenția de a schimba realitatea

istorică. În jocurile video acest scenariu este dezamorsat și utilizat în scopuri comerciale, devenind un element care face parte din brandul specific al unor companii care produc spectacole digital-interactive de divertisment.