

Метафоричноста на анабазичното и катабазичното движење во виртуелниот простор во видеоигрите *Cursed mountain*, *Kholat* и *Call of Cthulhu**

Кристина Димовска

Предмет на интерпретација во трудов се три видеоигри од жанрот хорор/преживување: *Cursed mountain* (2009), *Kholat* (2015) и *Call of Cthulhu* (2018). Тие се интерпретирани низ оптиката на два термини: „анабаза“ и „катабаза“ и изведените придавки од нив – „анабазично“ и „катабазично“ (движење). Овие термини се користат за да означат нагорно или надолно движење во виртуелниот простор на протагонистот/играчот на видеоиграта, односно движење од долу-нагоре и движење од горе-надолу. Тие можат да упатуваат на буквално движење (долу-горе и горе-долу), но и на фигуративното движење (искачување/егзалтација и симнување/пропаѓање/тонење во подземјето).

Главната хипотеза гласи дека физичкиот процес на анабазично движење, односно, движењето од долу-нагоре (во *Cursed mountain* и во *Kholat*) може истовремено да се третира и како метафорично катабазично движење, односно од горе-надолу, т.е. спуштање во подземјето и/или искусување на симболична смрт. Катабазичното движење е доминантно во *Call of Cthulhu*, со исклучок на финалето на играта, во кое движењето е анабазично, па така, конкретното физичко катабазично движење може да се толкува и како метафорично анабазично движење, односно, како премин од незнаење во знаење, од релативна рационалност во повисока свест, од човечко во анимално (кое, во контекстов, е истовремено и божествено).

Хипотезата ќе се докажува преку методите на: анализа, синтеза, компаративно проучување и интертекстуалниот метод. Заклучокот треба да ја покаже применливоста на термините: „анабазично“ и „катабазично“ (движење) во херменевтиката на видеоигрите, но и да ги доведе овие три видеоигри на заед-

* Трудот претставува надоврзување на истражувањето или продолжување на интересот за хронотопот, којшто се анализираше во проектот „Меморија и екокосмос“, финансиски поддржан од Министерството за образование и наука на РС Македонија (2021–2023), а организиран од ЈНУ Институт за фолклор „Марко Цепенков“ – Скопје, со Одлука за финансирање на научноистражувачки проекти бр. 12–15533/2 од 03.11.2021 г.

ничко рамниште врз основа на нивната жанровска припадност и врз основа на фактот што сите три се темелат на урбан фолклор.

Клучни зборови: анабазично (движење), катабазично (движење), виртуелен простор, видеоигри, урбан фолклор, хипотекст и хипертекст.

Вовед

Трудов претставува толкување на три видеоигри од жанрот „преживување“/хорор: *Cursed mountain/Проколната планина* (2009 г.), *Kholat/Колат* (2015 г.) и *Call of Cthulhu/Повикот на Ктулу* (2018 г.) низ призма на два термини, односно, „анабаза“ и „катабаза“ и изведените придавки од нив – „анабазично“ и „катабазично“ (движење), како термини што упатуваат на видот на движењето во виртуелниот простор.

Трудот е поделен на три дела: вовед, средиштен дел и заклучок. Во воведниот дел се изложува главната хипотеза и методологијата, се дава краток синопсис за трите видеоигри и се дефинираат термините: „виртуелен свет“, „анабаза“ и „катабаза“ и изведените придавки од нив – „анабазично“ и „катабазично“, кои го прецизираат правецот на движење во виртуелниот свет. Низ трудот, исто така, се користат и термините „хипотекст“ и „хипертекст“, според теоријата на Женет, кои треба да ја илустрираат врската меѓу урбаниот фолклор како хипотекст и видеоигрите како хипертекст.²

Термините „анабаза“ (старогрч.: ἀνάβασις – ‘искачување’) и „катабаза“ (καταβαίνω – ‘симнување’), имаат широка примена и се користат во: ботаниката, музикологијата, ентомологијата и во други дисциплини. Тие, на пример, се користат во митопоетиката за да упатат на орфичкиот мотив на симнувањето во подземјето (в. Спасовска 2023). Во книжевната херменевтика, враќањето на мртвите во живот се третира како катабазична инверзија, а во светите приказни, гробот е лиминално место и катабазичен маркер (в. Милосавлевиќ Милић 2020: 50).

„Анабатички“ или „катабатички“ (анг.: „anabatic“/„katabatic“) се термини што се користат и во метеорологијата за да го означат правецот на движењето на ветровите. Анабатички ветрови се „оние ветрови чијшто тренд на движење е нагоре“ (Layton 1982: 15), а катабатички се оние ветрови, „коишто се движат од издигната земја на пониска земја“ (Layton 1982: 213). „Анабазичното“ и „катабазичното“ движење можат да бидат буквални, односно, протагонистот во играта може да се движи од горе-надолу или од долу-нагоре, но можат да бидат и фигуративни,

² За овие термини не е дадена посебна дефиниција бидејќи за нив е веќе пишувано во контекст на видеоигрите. Да се види: Димовска (2015).

односно, протагонистот може да преминува од состојба на незнаење во знаење (од долу-нагоре), односно, може метафорично да искусува симболична смрт или да се симнува/да пропаѓа/да тоне³ во подземјето (од горе-надолу). Термините во трудов се користат во оригиналното значење на правецот, но се користат послободно, за да го означат или за да го одредат правецот на движењето во виртуелниот простор, но и на неговото подлабоко, посуштинско значење.

Шредер смета дека терминот „виртуелен“ денес се однесува на сето она што е онлајн, но затоа тој станува бескорисен во научните истражувања бидејќи е преопшт (Schroeder 2008: 3). Други истражувачи (Aarseth 1997; Neves, Gonçalves et. al. 1999; Burges & King 2001) наизменично ги користат термините „виртуелна средина“ и „виртуелен свет“ мислејќи, притоа, на „виртуелен простор“. Повикувајќи се на Шулц, за Сандерс, Рутковски (и др.):

(...) просторот е збир од сите места (...) додека виртуелното место е дефинирано како перцепција за ограничен простор, кој е проткаен од значење. Пишуваме за поимот *место* како збир на поврзани ментални репрезентации, кои се создаваат не само преку социјални интеракции во виртуелниот простор, туку и преку интеракција со виртуелни објекти (Saunders, Rutkowski et. al. 2011: 1080).

Гавриловиќ воспоставува знак за еквиваленција меѓу дигиталните, синтетичките и виртуелните светови (Гавриловиќ 2016: 27) и, повикувајќи се на Џорџ Маркус, ги дефинира виртуелните светови како „светови, кои не постојат во рационалистичкисфатената материјална реалност“ (Гавриловиќ 2016: 38). Таа, исто така, смета дека синтагмата „дигитални светови“ е најприфатлива „затоа што има и недигитални виртуелни светови: митски, СФ, фантазиски“, а исто така го користи и терминот „метасвет“ за дигиталниот свет (Гавриловиќ 2016: 56, 59). Во трудов, под „виртуелен простор“ ќе се подразбира аудиовизуелниот свет на видеоиграта во кој движењето на протагонистот/играчот се одвива во конкретен правец и тоа движење значи нешто.

Трите споменати игри се земени како егземплярни врз основа на тоа што споделуваат слични конституенти или карактеристики:⁴ 1.

³ Симнувањето, пропаѓањето и тонењето во подземјето или во други димензии се карактеристични процеси или своевидни правци на движење на протагонистот во *Call of Cthulhu*, што е во насока на првата придружна хипотеза на главната хипотеза, според која нема само едно, туку повеќе подземја.

⁴ Да се види и додатокот кон заклучокотво трудот: Димовска 2023: 176–179.

хронотопот на планината и морето;⁵ 2. припадноста на жанрот „преживување“/„хорор“; 3. граничноста на световите (сон/јаве; разум/лудост; протагонист, кој истовремено може да биде и антагонист) и 4. урбаниот фолклор. *Cursed mountain* и *Kholat* претставуваат спасувачки планинарски експедиции и имаат корени во урбаниот фолклор, а *Call of Cthulhu* е хорор/детективска приказна, која се темели на мотиви од расказот: *Повикот на Ктулу* (*The Call of Cthulhu*, 1928) на Х. П. Лавкрафт. Урбаниот фолклор, урбаните легенди или „урбаните светови“ (Стојановиќ-Лафазановска 2012: 309) се „приказни за навидум вистинити настани“ (Sims & Stevens 2005: 13). „Особено многу се верува во урбаните или во современите легенди, при што раскажувачите или слушателите ја изразуваат – и дури инсистираат – на вистинитоста на ваквите приказни. Речиси е неважно дали тие можат да се побијат или дали постојат конкретни докази за нивната вистинитост“ (Sims & Stevens 2005: 60). Некои истражувачи (Дандес) сметаат дека „урбаниот фолклор е контрадикторен термин. Всушност, ‘фолклорното’ и ‘урбаното’ беа и сè уште се наоѓаат на спротивните краеве на теорискиот континуум. Во ваквата рамка, народното општество (folk society) е синонимно со ‘селанското општество’; селаните кои се селат во градот стануваат урбанизирани и го губат својот статус на ‘народ’ (folk). Да се зборува за ‘урбан фолклор’ значи да се зборуваат бесмислици во контекст на традиционалната дефиниција на ‘народ’“ (Dundes 1992: xvii). Во трудов, терминот урбан фолклор или урбана легенда се сфаќа послободно и упатува на вистински збиднатите и случени настани во „реалниот“ живот кои се документирани и за кои постојат докази дека се одиграле (како што е експедицијата на Рајнхолд Меснер или инцидентот кај преминот „Дјатлов“), но акцентот е ставен на нивната реинтерпретација или, поправо, на нивниот стилско-уметнички третман и преобразба во споменатите видеоигри. Тие се од второстепен интерес и служат да укажат на интертекстуалната врска на трите видеоигри со други текстови (на *Cursed mountain* со *Touching the void* и на *Kholat* со урбаните легенди врзани за Преминот Дјатлов).

Врз основа на изнесеното, главната хипотеза гласи дека физичкиот процес на анабазично движење (во *Cursed mountain* и во *Kholat*), односно движењето од долу-нагоре, може истовремено да се третира како метафорично катабазично движење, односно движење од горе-надолу, т.е. спуштање/паѓање/тонење во подземјето и/или искусување на симболична смрт. Катабазичното движење е доминантно во *Call of Cthulhu*, со исклучок на финалето на играта, во кое движењето е анабазично, па така, конкретното катабазично движење во оваа игра може да се тол-

⁵ Повеќе за дефинирањето на хронотопот да се види: Димовска 2022.

кува како метафорично анабазично движење, односно, како премин од знаење во незнаење, од релативна рационалност во лудило, од човечко во анимално/божествено.

Првата придружна хипотеза на главната хипотеза се однесува само на последнава видеоигра и гласи дека метафоричното подземје има многу форми и облици и не е еден и единствен хронотоп. Од таа причина, протагонистот наизменично и во многу наврати се спушта, паѓа или тоне во метафоричното или во конкретното подземје.

За докажување на хипотезиве ќе се користат истите методи како и во претходните два труда од проектот „Меморија и екокосмос“, односно, методите на: анализа, синтеза, компаративно и интертекстуално проучување, што ќе резултира со интертекстуална и компаративна анализа, чија цел ќе биде да укаже на сличностите и разликите во видот и правецот на движењето во виртуелниот простор меѓу трите видеоигри, кои покрај тоа што припаѓаат на истиот жанр, исто така се и настанати во близок временски период.

Со оглед на тоа што се поставени темелите за испитувањето на главната хипотеза и на првата придружна хипотеза на главната хипотеза, вреди да се посочи важноста на хронотопот како критериум за избор на трите видеоигри и како споделена точка што бележи сличности во сите три игри. На XXI меѓународен научен симпозиум: „Традиција, медиуми, дигитален свет“ (25–26. 11. 2022 г. одржан во Скопје), ја презентирав темата: „Урбаниот фолклор и хронотопот на 'проколнатата планина' во видеоиграта *Cursed mountain*“. Во таа пригода ги истакнав најбитните ставови за хронотопот на „проколнатата планина“ како централен во оваа видеоигра, а дел од сознанијата беа објавени во посебен труд⁶, кој исто како и овој труд, беше дел од проектот: „Меморија и екокосмос“. Во рамките на работата на тој научен проект, меѓу другото, го истражував хронотопот во епските песни и во народните приказни запишани од македонски автори, но и хронотопот во филмовите и во видеоигрите од жанрот „хорор“. Хронотопот на планината е суштинско споделено место за видеоигрите *Cursed mountain* и *Kholat* и, всушност, без овој хронотоп не би ја имале приказната што ја имаме во овие две игри, а во *Call of Cthulhu* има безбројни хронотопи, од кои најважен е хронотопот на водата/морето, како царство на темниот, непознатлив Ктулу.

⁶ Да се види додатокот кон заклучокот во: Димовска 2023: 176–179.

Анабазичното и катабазичното движење низ примери од трите видеоигри

Во *Cursed mountain* и во *Kholat* доминира хронотопот, којшто може да се именува како „хронотоп на проколнатата планина“ (Димовска 2023). Ова значи дека виртуелниот простор во којшто се одвива дејството е абнормален и е аномаличен, односно, е несекојдневен, па следствено на тоа, може да се очекува дека ова е простор на мистериозни и непредвидливи дејства. Во *Cursed mountain*, играчот се движи низ виртуелниот простор преку своето виртуелно себство дадено во ликот на Ерик Симонс, чија мисија е потрага по неговиот помлад брат Френк, кој божем е загубен некаде на Чомолонзо, планина во Тибет во регионот Кумбу и во близина на Хималаите. Во *Kholat*, којашто не претставува класичен пример за игра од жанрот „преживување“, туку има елементи и на „симулатор на одење“ (*walking simulator*; Gerric 2020), протагонистот навидум нема конкретна мисија, туку се движи некаде на снежните Уралски Планини; неговата мисија, станува јасна преку оставината на која налетува тој, и во овој контекст е битен хипотекстот за да се разбере хипертекстот. Хипотекстот е содржан во урбаниот фолклор, кој се однесува на инцидентот кај Премиот Дјатлов (*Dyatlov Pass Incident*) од 1959 г. Во *Call of Cthulhu*, пак, која ја нема точката на гледиште на прво лице како претходните две, туку поправо има елементи на RPG (*role-playing game*)⁷, движењето низ виртуелниот простор обично се исполнува преку ликот на Едвард Пирс, но и на: Сара Хокинс, Кет и Д-р Колден. Менувањето на точката на гледиште не го менува, или барем не драстично, правецот на движење и тоа е така затоа што Пирс е оној што гледа низ очите на другите ликови, така што не може да се очекува дека правецот на движењето ќе биде поразличен. Видеоиграта ја задржува врската со хипотекстот, односно расказот на Лавкрафт, само површно, и всушност само ја задржува атмосферата на нелагоден ужас, но освен упатувањето на ликот на Ктулу, видеоиграта се движи во сосема индивидуален правец.

Приказната во *Cursed mountain*, поточно делот што се однесува на спасувачката експедиција, има допирни точки со урбаниот фолклор поврзан за контроверзниот инцидент на планината Нанга Парбат, во која Рајнхолд Меснер го губи својот помлад брат Гантер. Видеоиграта, покрај користење елементи од овој инцидент од „вистинскиот“ живот, исто така користи епизоди и од речиси фаталното спуштање на планинарите Џо Симсон и Сајмон Јејтс од планината Сиула Гранде, кое е документирано во филмот *Touching the void* (*Допирајќи ја празнината*, 2003 г.).

⁷ Повеќе за игрите од жанрот RPG да се види: Димовска 2020: 131–149.

Ликот на богаташот Едвард Бенет, кој го испраќа Френк Симонс, помладиот брат на Ерик Симонс, на мисија да го пронајде артефактот познат како „турма“ се темели на несреќата, којашто вистински ја доживеал Џо Симонс и од која излегол жив, и покрај многуте животозагрозувачки и потресни моменти. Целата атмосфера во *Cursed mountain* е на некаков начин поврзана со бенеvolentноста, или нејзиното отсуство, на планината Чомолонзо, која, во видеоиграта, е персонификација на божицата Палден Ламо. „Палден Ламо“, „турма“, „бардо“, ритуалот „кора“, се упатувања на имиња на ликови, артефакти и сфери на постоење, кои се дел од Чод/Тибетанскиот будизам, а овие, следствено, се дел од урбаниот фолклор кој послужил како инспирација за делови од видеоиграта. Иако експедицијата, којашто ја започнува Ерик, има цел да одговори на прашањето дали Френк е жив, сепак целата видеоигра, на сличен начин како и *Kholat*, претставува извонреден аудиовизуелен пример за духовното и за физичкото страдање, за немоќта на човекот да им се спротивстави на природните сили и стихии, за борбата против невидливото, за, клишеизирано кажано, „борбата на човекот со своите демони“. Во финалето на играта, Ерик дознава, а преку него и играчот, за казната што следува ако не се почитуваат ритуалите, за цената што треба да се плати кога алчноста надвладува над промисленоста и разумноста, за хибрисот и хамартијата, и, за ризикот да паднеме и да се скршиме кога се преценуваме и кога дефектите на нашиот егоцентризам, се пројавуваат во форма на слепило и самозалажување. Во извесен степен, спасувачката експедиција е пад во лудило, но лудилото и не е така страшно ако е единствениот излез од неизбежното. На оваа линија, *Cursed mountain* се поврзува со *Call of Cthulhu*, која исто така го претставува лудилото како единствен функционален модус за „да се биде“/да се постои во светот, откако човекот ја засведочил запрепастувачката сила на природата.⁸

Kholat ги истражува сите хипотези за потенцијалната смрт на деветте планинари на дружината предводена од Игор Дјатлов: напад од вонземјани, од племето Манси или од Јети, лавина, тајна воена вежба, падури и буквални „катабатички ветрови“ (Andrews 2021). Интернет-изворите ни кажуваат дека две третини од членовите на групата умреле од хипотермија, додека другите – од различни, необјасливи телесни повреди, меѓу кои и: изгореници, фрактура на череп, скршеници на ребрата итн.⁹ Она што нас нè интересира тука, а е во контекст на главната хи-

⁸ За антропоцентричниот комплекс на супериорност, којшто погрешно го има човекот кога се гледа себеси наспроти природата, може да се погледне романот *Беснило* на Борислав Пекиќ, каде што на убав начин е илустрирана човековата ништожност во споредба со големината на природата.

⁹ Повеќе за ова може да се провери на различни извори, меѓу кои и: How did Nine Russian Hikers Lose Their Lives in The Dyatlov Pass Incident. <https://cutt.ly/V3Xm6yj>

потеза, како и на битноста на хипотекстот при нејзиното докажување, е како оваа урбана, фолклорна приказна се транспонирала во видеоиграта и дали третманот што го добива во виртуелниот простор е уметнички, а не сензационалистички. Инцидентот кај Премиот Дјатлов до ден-денес предизвикува интерес и веројатно нема постигнат консензус околу тоа што навистина им се случило на планинарите, па затоа играта капитализира токму на оваа основа и нуди своевиден „отворен крај“ кој може да се толкува на различни начини. Едната хипотеза за финалето на играта е дека сè се случува во главата на протагонистот и дека сè е сон. Другата хипотеза е дека неименуваниот протагонист е, всушност, „чудовиштето“ коешто ги убило планинарите, па така, приказната е предадена преку неговата точка на гледање. Веројатно за најплазубилна може да се смета хипотезата дека не е битно како играта завршува, туку битно е како инцидентот кај Премиот Дјатлов е претставен на уметничкиестетизиран начин, како обид една страшна трагедија да се претстави во возвишено светло, и со тоа, всушност, да се направи еден омаж за овие планинари и нивните семејства. На крајот на краиштата, толкувањата се секогаш индивидуални и нивната „финалност“ секогаш не ги зема предвид естетските квалитети на толкуваниот објект како дело со полисемантички квалитети. Но, во секој случај, финалето на *Kholat* го проблематизира потенцијалното катабазично движење како една метафора за постоењето меѓу: светот на реалното и иреалното, на јавето и на сонот, и, врз оваа основа, се надоврзува на начинот на кој е претставена приказната во *Call of Cthulhu*.

Во последнава од трите игри бележиме инаква динамика на движење во виртуелниот простор, но оваа игра, за разлика од претходните две, се разликува по тоа што не поаѓа од историскидокументиран настан како свој хипотекст, туку поправо се темели на мотиви, кои ги среќаваме во погореспоменатиот расказ од Лавкрафт. За разлика од Ерик Симонс, кој, според наратолошката теорија, може да се именува како „веродостоен наратор“ (ако под нарација тука се подразбере точката на гледиште), тогаш неименуваниот протагонист од *Kholat* и Едвард Пирс од *Call of Cthulhu*, се неверодостојни наратори, а ова е важно за видот на движењето во виртуелниот простор. Првиот можеби сонува, а можеби е чудовиште, додека вториот е воен ветеран, пати од несоница и го третира овој свој проблем со екстерни средства, кои, во голема мера, влијаат врз неговата перцепција на светот. Затоа и целото дејство во овие две игри може да се толкува како една голема и длабока халуцинација, макар што да се рече ова, значи игрите да се соголат од богатството и од избилството на различни толкувања, кои, очигледно, ги имаат.

(18. 02. 2023).

За разлика од *Cursed mountain* и *Kholat*, чиешто крајна порака и поука, во одреден степен и во извесна смисла, би можеле да се сфатат просто и еднонасочно, пораката во *Call of Cthulhu* е повеќеслојна, повеќедимензионална (буквално и фигуративно) и повеќенасочна. Од една страна, не само што имаме работа со протагонист, кој искусува панични напади и пати од клаустрофобија, што во голема мера влијае како врз движењето низ играта, така и врз доживувањето на светот и на околината, туку и целата негова авантура во Дарквотер, местото каде што главно се одвива дејството во играта, изгледа како една голема метафора за еден сомнабулен човек, како приказна за една загубена свест, која, на чуден, но функционален начин, се проектира во и од колективното несвесно, одразено во ликот на грозоморното мистериозно подводно суштество Ктулу. Пирс како да не може да биде оставен намира, за разлика од Ерик и од неименуваниот протагонист, кои, во извесен степен, се луцидни и стојат цврсто на земја, што не е случај со него. Неговата свест (благодарение на моќите на Ктулу?) понекогаш се канализира и преку други ликови, вклучувајќи ги и натрапничките Сара Хокинс или Кет. Расцепканоста, на неговата свест, е еден вид доказ за моќта на Ктулу – наеднаш и истовремено да се провлече во свеста на многумина и да манипулира со нив за своите цели.

Иако контемплативно и разумски недофатлив, Ктулу сепак се разоткрива во природата на едно амбивалентно, дуално, по својата природа, суштество, кај кое доминираат оние примордијални, есхатолошки атрибути. Тој е истовремено и Уништувач (затоа што е непознат, несфатлив, затоа што е Друг, затоа што е не-човек, затоа што почива под водата и затоа што *мртов чека дремејки*), но и со потенцијални карактеристики на Создавач, оти овие два аспекти во космогониските митови одат заедно; оваа втора карактеристика би останала единствено на ниво на парадокс ако не се објасни дека функцијата на едно космолошко хтонско суштество е да го предизвика или барем да биде катализатор за крајот на светот со цел од стариот, здушен, истрошен свет, да се роди нов, поусовршен, поеволуиран свет (Димовска 2013).

Лудост е да се мисли дека улогата на Ктулу во видеоиграва е да поттикне создавање на „поусовршен, поеволуиран свет“ и е очигледно дека тој се појавува за да го разори сето она што му стои на патот, и особено сето она што е човечко, а доказ за неговата деструктивност е лудилото, кое ги снаоѓа сите на кои тој ќе им се појави на сон или на

сите оние што буквално јаделе од неговото месо. Ктулу е онолку беволентен, колку што се библиските Рава и Левијатан, тој е онолку благонаклонет, колку што е Чомолонзо/Палден Ламо спрема Симонс, и тој може да се сфати и како лошата нарав на природата, како овоплотување на исконската претпазливост од непредвидливото и од скриеното, и како физичко и материјално отелотворување на иреалните човекови стравови. Затоа и лудилото се поздравува како добредојдено затоа што не може секој да го издржи космичкиот хаос и раздор, кој се случува во мигот кога хаосот почнува да ви се обраќа.

*

Ако се земе предвид дека и *Cursed mountain* и *Kholat* претставуваат спасувачки планинарски експедиции и дека се одвиваат на хронотопот на Чомолонзо, односно на на Уралските Планини, тогаш може да се претпостави дека буквалното движење во виртуелниот простор е прогресивно анабазично, односно, од долу-нагоре. Меѓутоа, ако се земе предвид начинот на кој е предадена приказната во *Cursed mountain* (преку аналепса) и во *Kholat* (делумно епистоларно, преку дневничките записи на загинатите планинари), тогаш конкретното анабазично движење истовремено може да се третира како фигуративно катабазично движење, т.е., како симнување/паѓање/тонење од горниот свет во долниот свет. И Ерик Симонс и неименуваниот протагонист во *Kholat* си имаат работа со смртта: Ерик постојано стравува за можноста неговиот брат да е умрен некаде на Чомолонзо, а неименуваниот протагонист од сите страни е „шашардисан“ од неземски настани, чија цел е визуелно уверливо да ги претстават сите хипотези за необјаснетата смрт на деветте планинари. Сите овие настани се, шпекулации од „вистинскиот живот“ за причината за смртта на планинарите, и протагонистот, на метафоричен начин, се движи меѓу два света и две граници, односно – физички и конкретно е во светот на живите, но бидејќи истражува нечија смрт, тој, несвесно, ненамерно и неволево метафорично се нурнува во подземјето.

Не треба да ја забораваме и точката на гледиште во *Kholat* како клучна за дефинирање на движењето како метафорично катабазично бидејќи ако, протагонистот, е навистина чудовиштето, коешто ги убива планинарите, тогаш дали еден хтонски ентитет, кој е, на ваков или на онаков начин, излезен од подземјето, или, барем, од свет што не е истиот свет, каде што постојат луѓето, може да се движи метафорично катабазично? Кажано попростото, дали еден чудовиштен ентитет воопшто оди надолу или се враќа надолу? Дали за него анабазичното движење

не е нешто спасоносно, нешто што би го натерало воопшто да не сака да се врати долу, од каде што дошло? Проблемот со сите овие хипотези е што ние, како толкувачи, по автоматизам заемаме антропоцентрична позиција при толкувањето на теми и проблеми кои нè интересираат и прашање е дали сме способни да излеземе „вон човечкото“ и да „се ставиме во кожата“ на ентитет, којшто не е човечки, за да понудиме поточно толкување. Можеме да расправаме дека, од антропоцентричен аспект, движењето на чудовиштето е само конкретно анабазично, но дека не е и не може да биде метафорично катабазично ако ја прифатиме хипотезата дека протагонистот е чудовиштето одговорно за смртта на планинарите и дека чудовиштето, самото за себе, си е нормално, односно, тоа не отстапува од нормата, и дека, напротив, планинарите се оние што за него се отстапката од нормата, па следствено, тие се оние што се „абнормални“. Но, ако протагонистот сонува или ако тој го доживува во состојба на искривена свест она што играчот го гледа, тогаш воопшто нема движење бидејќи протагонистот физички е статичен и непоместлив иако, неговата свест, се движи метафорично анабазично, а доказот за ваквото движење е фактот што играчот ја игра играта.

Во *Call of Cthulhu* постојат неколку епизоди кога движењето како физички процес е доведено во прашање и кога се истакнува дилемата дали навистина постои физичко премостување од точка А до точка Б, или, пак, сето тоа е само проекција на еден, исто така, искривен и истоштен ум. Таков пример среќаваме кога Пирс ќе се најде во музејот, каде што е изложена сликата на Треморот (*The Shambler*), за наеднаш да налета на неговото физичко отелотворување. Правецот на движење на Пирс тука е, очигледно, метафорично катабазичен бидејќи, кога се среќава со суштеството, целиот простор околу него се менува, и преку димот или чадот, на играчот му се сугерира дека тој веќе не се наоѓа навистина во „стварниот“ свет (односно, во она што е „стварен“ свет во видеоиграта), туку дека, поправо, се симнал долу, во подземјето. Ваквото движење е, секако, симболично, а не е фактичко, бидејќи не сведочиме за конкретно движење, односно симнување надолу. Сепак, во извесна смисла, погрешно е воопшто и да се употреби кој било од двата термини, односно анабазично или катабазично затоа што тие упатуваат на двонасочно движење, а во случајов со суштествата на кои ненадејно налетува Пирс, станува збор за движење меѓу димензии, за мултидимензионално движење, кое навистина е тешко да се објасни и да се опише бидејќи, веројатно, при ваквото движење не важат истите правила како во физичкиот свет што ни е познат.

Понатаму, друг добар пример за дисторзирано движење, кое не може ни да се нарече движење во физичка смисла на зборот, е кога при

потрагата по Д-р Колден, Пирс наеднаш и како „од нигде и никаде“, ќе се здогледа себеси внатре во ќелија, за во истиот миг, „со едно трепнување на окото“, играчот „да се слее“ или „да се стопи“ во ќелијата и да сфати дека за многу краток временски период настанало претопување на оној Пирс – надвор од ќелијата, со оној Пирс – внатре во неа. Ова е една од оние сцени што ја проблематизираат веродостојноста на точката на гледиште и колку таа влијае врз восприемањето на она што не опкружува; колку е веродостојна перцепцијата на светот видена од еден искривен, „абнормален“ ум? Дали морфолошката изобличеност на светот што ни се претставува преку очите на Пирс кога овој искусува една од своите психолошки епизоди на клаустрофобија, немир, страв, може да се смета за објективна претстава за реалноста? Здраворазумскиот човек знае дека премостот од точката А до точката Б не може да се случи ако нема видливо физичко преместување во просторот, но ете, во *Call of Cthulhu* тоа се случува тоа како да е најнормалната работа на светот. Само во финалето на играта сведочиме за конкретно анабазично движење, односно, Пирс треба да ги искачи скалите за да дојде до местото, каде што го чека Сара Хокинс и каде што да го прифати или да го отфрли ритуалот¹⁰.

Заклучок

Од сето ова што беше досега изнесено може да се потврди главната хипотеза дека физичкиот процес на анабазично движење (во: *Cursed mountain* и во: *Kholat*), односно движење од долу-нагоре, може истовремено да се третира како метафорично катабазично движење, односно од горе-надолу, т.е. спуштање во подземјето/пропаѓање/тонеење и/или искусување на симболична смрт. Ниту Ерик, ниту неименуваниот протагонист не умираат навистина (освен, нели, кога играчот губи живот играјќи ја играта) бидејќи тоа не е целта на пораката, којашто се пренесува преку играта; но, фактот што и двајцата го вршат своето движење на, очигледно, непријателски терен, односно на терен, кој не е наменет за човечко постоење и движење, укажува на нивното привремено функционирање во сфера, која е некаде меѓу нормалното и абнормалното, на сличен начин како што свеста на Пирс се движи од разум во неразум, односно од трезвеност и свесност – во лудило. Ерик постојано се бори со духовите на умрени тибетански монаси, со хтонски, со зооморфни суштества и јогини со натчовечки моќи и безвремено знаење, така што

¹⁰ Не е прецизирано за каков ритуал станува збор, но може да се претпостави дека неговата цел е да го евоцира Ктулу.

тој оперира во еден свет во кој животот е загрозен постојано, а фактот што од сите страни е опкружен со смртта, сугерира дека и тој, самиот, е на извесен начин мртов, но само ако престане да се движи. Движењето во *Cursed mountain* е спасоносно затоа што, како многу планинари во „стварниот“ свет, така и Ерик, ризикува да замрзне среде непријателскинастроената планина, само ако престане да се движи.

Ни протагонистот на *Kholat* не може многу да се пофали со благонаклонети услови за исполнување на неговата суптилновестена мисија затоа што постојано налетува на докази, кои сведочат дека деветтемина од дружината предводена од Дјатлов, се, всушност, мртви, дека тој попусто се обидува да најде докази кои го тврдат спротивното.

Во *Cursed mountain* и во *Kholat* доминира конкретно анабазично движење, но менталниот процес на искачување на Чомолонзо, односно на движење низ Уралските Планини, е метафора за катабазично искуство со сопствената смрт и со смртта на блиските, на оние по кои трагаме, оние што ги сакаме и без чие присуство нашиот живот би бил, навистина, драстично поразличен. Катабазичното движење е доминантно во *Call of Cthulhu*, со исклучок на финалето на играта, во кое движењето е анабазично, па така, конкретното катабазично движење тука може да се толкува како метафорично анабазично движење кое е премин од незнаење во знаење, но и од релативна рационалност – во лудило, од човечко – во анимално/божествено.

Првата придружна хипотеза на главната хипотеза се однесуваше само на последнава видеоигра и според неа, метафоричното подземје има многу форми и облици и не е еден и единствен хронотоп. Ова се докажа со премостот на Пирсовата свест од едно физичко место на друго, без притоа да се случи, физички, видливо движење или со неговото очигледно тонење под вода, што е, исто така, еден вид на симболично умирање и оддавање на себството во служба на Ктулу.¹¹ Метафоричните подземја во играта се дадени во форма на кршења на димензиите меѓу стварноста и халуцинацијата, меѓу разумот и лудилото, меѓу земната површина и водата, и сите тие одат во прилог на тоа дека не само што реалноста е посредувана, туку и на тоа дека лудилото понекогаш е добредојдено бегство од она што, понекогаш е премногу тешко да се прифати.

¹¹ Тука не нè интересира дали ова дејство е волево или не, туку битно е дека се случува и дека ние како играчи сведочиме за тоа.

Библиографија

- Гавриловиќ, Љ. 2016. *Стварније од стварног – антропологија Азерота*. Београд: Етнографски институт САНУ.
- Димовска, К. (2013). *Повикот на Ктулу* читан низ призма на концептот на отстранение. *Блесок* бр. 91, јули–август. <https://cutt.ly/BOODTOJ> (20. 06. 2023).
- Димовска, К. (2015). Неколку фолклорни обрасци во видеоигрите. *Култура*, 5(12), 187–196. <https://rb.gy/qr2dw>
- Димовска, К. (2020). Интермедијална трансференција на мономитот во избор на видеоигри од жанрот RPG. *Фолклористика* 5/2, 131–149. <https://doi.org/10.18485/folk.2020.5.2.7>
- Димовска, К. (2022). Хронотопот и народната мудрост во шест епски песни. *Македонски фолклор*, LIII (82), 253–274. <https://rb.gy/lr5ws>
- Димовска, К. (2023). Хронотопот и народната мудрост во пет народни приказни. *Македонски фолклор*, LIV (83), 161–182. <https://doi.org/10.55302/MF2383161d>.
- Милосавлевиќ Милић, С. (2020). *Кроз фикционалне светове*. Ниш: Филозофски факултет.
- Спасовска, С. В. (2023). Веда словена во контекст на европското орфичко книжевно наследство. *Македонски фолклор*, LIV(83), 201–222. <https://doi.org/10.55302/MF2383201s>.
- Стојановиќ-Лафазановска, Ј. (2012). Фолклорни наративни теории и нови практики. *Филолошки студии* 10(2), 303–311.
- Andrews, R. G. (2021). Has Science Solved one of History's Greatest Adventure Mysteries? *National Geographic*. <https://cutt.ly/63XYkXl> (18. 02. 2023).
- Burgess, N. & J. A. King. (2001). Navigation in virtual space: psychological and neural aspects. In N. J. Smelser and P. B. Baltes (Eds.), *International Encyclopaedia of the Social and Behavioural Sciences*. Amsterdam: Elsevier, 10417–10422. .
- Casamassina, M. (2009). Cursed Mountain Review. IGN. <https://cutt.ly/F3PAAtQG> (15. 02. 2023).
- Dundes, A. & Pagter, C. R. (1992). *Work Hard and You Shall Be Rewarded: Urban Folklore from the Paperwork Empire*. Detroit: Wayne State University Press.
- Espen, J. A. (1997). *Cybertext*. Baltimore: John Hopkins University.
- Gerric, A. (2020). Review: Kholat: Lost in the wilderness. <https://cutt.ly/p3PD3BK> (15. 02. 2023).
- How did Nine Russian Hikers Lose Their Lives in the Dyatlov Pass Incident. <https://cutt.ly/V3Xm6yj> (18. 02. 2023).
- Layton, C. W. T. (1982). *Dictionary of Nautical Words and Terms*. Glasgow: Brown, Son & Ferguson, Ltd.
- Neves, J. N., Gonçalves, P., Muchaxo J. & Silva, J. P. (1999). *A Virtual GIS Room: Interfacing Spatial Information in Virtual Environments*. CRC Press.
- Saunders, Rutkowski et. al. (2011). Virtual Space and Place: Theory and Test. *MIS Quarterly*, 35(4), 1079–1098.
- Schroeder, R. (2008). Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. *Virtual Worlds Research: Past, Present and Future*. 1(1), July, 1–3.
- Sims, M. C. & Stephens, M. (2005). *Living Folklore: An Introduction to the Study of People and Their Traditions*. Logan, Utah: Utah State University Press.

Лудографија

- Call of Cthulhu*. (2018). Mondero, J. (director). Gueney, J. & Mondero, J. (designers). Cyanide (developer). Focus Home Interactive (publisher).
- Cursed mountain*. (2009). Hager, G. (director). Mayr, T., Quas, C. & Heinz, G. (designers). Sproing Interactive & Deep Silver Vienna (developers). Deep Silver (publisher).
- Kholat*. (2015). IMG.N.PRO (developer & publisher).

Метафора анабазичног и катабазичног кретања у виртуелном простору у видео-играма

Кристина Димовска

Резиме

Видео-игре *Cursed mountain* (2009), *Kholat* (2015) и *Call of Cthulhu* (2018) анализиране су с циљем да се испита главна хипотеза да је анабазично кретање, тј. одоздо нагоре, карактеристично за кретање протагониста/играча у виртуелном простору у прве две видео-игре, док је катабазично кретање, тј. одозго надолу, карактеристичније за последњу видео-игру. С обзиром на то да се сви протагонисти суочавају са симболичком смрћу (не умиру у правом смислу речи, већ се налазе у условима који их доводе готово до смрти), из анализе можемо закључити да се конкретно, физичко анабазично кретање у виртуелном простору може посматрати и као метафоричан катабазичан покрет или као искуство симболичне смрти. Ни Ерик Симонс (*Cursed mountain*), ни неименовани протагониста (*Kholat*) заиста не умиру, али су стално суочени са смрћу (која се сагледава кроз могућност Френкове смрти у првој игри и кроз неуспелу експедицију Дјатлова у другој).

Call of Cthulhu има обрнуту динамику кретања: углавном је катабазично, сем самог краја игре, али ово чињенично катабазично кретање може се читати и као метафорички скок увис, који трансформише незнање у знање, али и разум у лудило.

Кључне речи: видео-игре, анабазично, катабазично, виртуелни простор, урбани фолклор, хипотекст и хипертекст.

The Metaphor of Anabatic and Catabatic Movement in Virtual Space in the Video Games *Cursed mountain*, *Kholat*, and *Call of Cthulhu*

Kristina Dimovska

Summary

The video games *Cursed mountain* (2009), *Kholat* (2015), and *Call of Cthulhu* (2018) have been taken as exemplary in order to test the main hypothesis that anabatic movement, i.e., bottom-up, is characteristic for the movement of the protagonist/player in the virtual space in the first two video games, and that catabatic movement, i.e., top-down, is more prominent in the last of the three video games.

However, given that all the protagonists deal with symbolic death (not actually dying but being in atmospheric conditions that almost get them killed), it can be claimed that a concrete, physical anabatic movement in virtual space can also be seen as a metaphorical catabatic movement, or as an experience of a symbolic death. Neither Eric Simmons (*Cursed mountain*) nor the unnamed protagonist (*Kholat*) really die, but they are constantly faced with death (the possibility of Frank's death in the former, and the failed expedition of Dyatlov in the latter).

Call of Cthulhu has an inverted movement dynamic: it is mostly catabatic, with the exception of the game's finale, but this factual catabatic movement can be read as a metaphorical jump upwards, a jump that transforms ignorance to knowledge, but also sanity to insanity.

Keywords: video games, anabatic, catabatic, virtual space, urban folklore, hypertext and hypertext.

Кристина Димовска / Kristina Dimovska
Институт за фолклор „Марко Цепенков“, Скопје /
“Marko Cepenkov” Institute of folklore in Skopje
E-mail: amato.maya@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-0798-6450>

Примљено/Received: 05. 07. 2023.
Прихваћено/Accepted: 02. 10. 2023.