

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ ИСКУССТВОВЕДЕНИЯ

МАРИЯ  
КАМАНКИНА  
Видеоигры:  
ОБЩАЯ ПРОБЛЕМАТИКА,  
СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ,  
ОПЫТ ИНТЕРПРЕТАЦИИ

Москва 2016

УДК 004.92  
ББК 71(3)64  
К 18

Печатается по решению  
Ученого совета  
Государственного института искусствознания

Рецензенты:  
Е.В. Дуков, доктор философских наук  
И.П. УВАРОВА, кандидат искусствоведения

**Каманкина Мария Валентиновна**

**Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации** / Каманкина М.В. – М.: ГИИ – 340 с.

ISBN 978-5-98287-098-8

Монография посвящена искусствоведческому и культурологическому исследованию видеоигры как новой мультимедийной интерактивной открытой художественной формы. Основываясь на своем игровом опыте, автор описывает и подробно анализирует ряд различных по типу игр offline с развитой сюжетной линией (квест, ролевая игра). Своеобразие повествовательной игры обусловлено двойственностью ее природы — соединением авторского замысла с произвольной игровой деятельностью, что влияет и на особенности нарратива, и на восприятие игрока. Лучшие авторские игры с их богатым образным миром и символическим подтекстом требуют от игрока творческого соучастия в прохождении и интерпретации произведения.

Аналитическим главам предшествует рассмотрение общих культурологических, эстетических и социальных проблем видеоигры. Представлен очерк предыстории и раннего дографического периода развития компьютерных игр, имевших чисто текстовую основу.

ISBN 978-5-98287-098-8

© М.В. Каманкина, текст, 2016  
© Государственный институт  
искусствознания, 2016  
© И.Б. Трофимов, оформление,  
2016

## ОГЛАВЛЕНИЕ

4	<b>ВВЕДЕНИЕ</b>
4	Культурологический анализ видеоигр: общая проблематика

### Глава I

28	<b>INTERACTIVE FICTION</b>
30	Hackers
36	<i>Colossal Cave Adventure</i>
42	MUD ( <i>Multi-User Dungeon</i> )
44	Typewrite art; ASCII art
55	<i>Gamebook</i>
60	«Infocom»
81	После «Infocom»

### Глава II

94	<b>MYST</b>
98	Environment immersive
108	Прогулка
120	Острова
131	Загадки
143	Сюжет
154	Вокруг <i>Myst</i>

### Глава III

158	<b>ТВОРЧЕСТВО БЕНУА СОКАЛЯ</b>
158	Особенности жанра <i>Quest / Adventure</i>
164	<i>Syberia</i>
210	Benoît Sokal
215	Авторская игра
224	<i>L'Amerzone</i>
232	The Comics / Les Bandes Dessinées
256	«Le vieil homme qui n'écrivait plus»
264	<i>Syberia-2</i>
273	Game after game

### Глава IV

292	<b>РОЛЕВАЯ ИГРА</b>
	<b>PLANESCAPE: TORMENT</b>
328	Game after game

## **ВВЕДЕНИЕ**

### **КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ВИДЕОИГР: ОБЩАЯ ПРОБЛЕМАТИКА**

Компьютерные игры (или видеоигры) существуют примерно сорок лет. С середины 1970-х годов они начали создаваться для игровых автоматов, а с начала 1980-х – для ранних мини-компьютеров (в нашей стране самым популярным в это время был «Spectrum ZX», для многих он стал первым домашним компьютером и использовался прежде всего именно для игр, в основном аркад и шутеров). Это обусловило зарождение двух направлений – игры на консоли (или приставке) и игры на персональном компьютере (PC). Так как приставки подключались к телевизору, их развитие началось раньше и довольно быстро превратилось в доходный бизнес.

Игры на PC стали развиваться позже. Пока компьютеры имелись только на рабочих местах, игры для них не могли стать бизнесом. Ранние игры для PC проигрывали консольным во всех отношениях, так как их производство не было поставлено на профессиональную основу. Когда на консоли уже появился цвет и музыка, на PC была монохромная графика и CGA (Color Graphics Adapter – видеокарта, которая имела четыре цвета – черный, белый, розовый и голубой или четыре оттенка зеленого; для сравнения – сейчас видеокарты имеют до 16 миллионов цветовых оттенков). Формирование рынка домашних компьютеров стало предпосылкой для развития игровой индустрии для PC. Два основных момента определили прогресс этого типа игр: развитие аппаратной части, происходившей скачкообразно (игры делятся на поколения сообразно достижениям компьютерных технологий); появление новых идей, оказывавших влияние на игровую индустрию.

Долгое время самым популярным носителем информации на персональном компьютере была дискета (около 1,5 мегабайта). Столь

незначительный размер памяти сказывался на всех аспектах игры – графике, проработке сюжета, количестве персонажей, скорости и т.д. Когда появился CD-ROM (первая половина 1980-х годов), объем информации возрос сразу в 450 раз, и это послужило колоссальным толчком для развития игр – стали создаваться детализированные миры, заполненные роскошной графикой. *Myst* была одной из первых игр на CD-ROM, она ошеломила геймеров качеством и красотой цифрового изображения. На волне успеха *Myst* и игр для PC подобного типа возникла идея сделать для повышения качества изображения отдельный игровой процессор, который занимался бы обчислением трехмерной графики, требовавшей большой мощности. В 1996–1997 году появился трехмерный акселератор для PC. Сначала идея была воспринята скептически – неужели люди будут платить за эти излишества? Но процессор дал такой взлет производительности и качества, что вскоре стал общепринятым стандартом и даже тормозом для разработки других движков.

Видеоигры не только зависели от прогресса в области домашних компьютерных систем, но являлись одним из главных его катализаторов. Средний пользователь расходует лишь 5–10% потенциальной мощности PC, тогда как современная игра выжимает из него все соки, побуждая геймера постоянно апгрейдить свой компьютер. Это объясняется беспрецедентной сложностью игрового изображения, в нем присутствует несколько сотен моделей, которые все время меняются и взаимодействуют. Компьютерное видео однолинейно – в нем картинка просто считывается, тогда как в компьютерной игре она может создаваться заново в реальном времени.

Эволюция игр происходила столь же стремительно, как и развитие компьютерной техники. За два десятилетия сформировался язык видеоигр, сложилась система направлений и жанров, появились легендарные имена и игры, возникли игровые сообщества и клубы, популярные и научные журналы, международные мероприятия и исследовательские институты, видеоигры превратились в большой бизнес и профессию, игры также производятся любителями, создающими свои творческие среды и субкультуры.

Отметим несколько особенностей, характерных для компьютерной игры как своеобразного культурного феномена.

Компьютерная игра имеет двойственную природу: с одной стороны, это свод игровых правил, с другой – это некий мир, обширный и тщательно проработанный, создающийся как синтетическое

мультимедийное произведение. Чтобы создать такой мир, привлекаются средства различных видов искусства. Над игрой работают художники разных специальностей: концепт-художник придумывает, как должен выглядеть мир игры, художник с архитектурным образованием прорабатывает каркас игры, геометрию уровней, их оформляют художники по текстурам и освещению. Другие группы художников работают над существами, населяющими мир, и их анимацией, наполняют игру предметами, создают игровой интерфейс. В производстве игры участвуют программисты (они разрабатывают графический движок), сценаристы, писатели, композиторы, актеры. Современная компьютерная индустрия втягивает в свою орбиту много талантливых людей творческих специальностей.

Другой особенностью видеоигры можно считать ее автономность – игрок остается наедине с компьютером, который совмещает в себе функции игры и игрового партнера. Это не противоречит природе игры, наоборот, возникает захватывающее ощущение, что с вами играет не кто-то посторонний, а сама игра. Это свойство видеоигры напоминает общение с произведением искусства – для того чтобы наслаждаться книгой или фильмом, партнер не обязателен.

Виртуальная среда превращает игрока из зрителя и читателя в активное действующее лицо. Это новый тип эстетического сознания, связанный с проницаемостью художественного объекта, утратившего твердые границы и единство и открывшегося постороннему воздействию – не только вербальному и визуальному, но и поведенческому. Компьютерная среда дает возможность ощутить мир произведения как бы изнутри, испытать эффект обратной связи. Например, в ролевых играх есть большая свобода выбора поведения. Вступая в общение с виртуальным персонажем, можно засыпать его вопросами, проигнорировать, поговорить по душам или спровоцировать конфликт. Это будет безразлично для игрового мира, будет постепенно его менять. Нелинейность сюжета – отличительное свойство такого типа игр. Проработка нескольких вариантов развития сюжета – работа сценариста, сложная и кропотливая.

Одна из наиболее существенных черт компьютерной игры – эффект глубокого погружения в виртуальный мир. В самой возможности достичь подобного состояния (к чему стремятся и создатели игр и игроки) кроется объяснение незаурядного гедонистического и эскапистского потенциала игры, формирование игровой зависимости. Впечатление погруженности в игру возникает, в частности, благодаря сложности и детализированности игрового мира, живущего по своим законам. Проводя много времени за

освоением этого мира, игрок приучается мыслить и действовать в рамках его логики. Наряду с игровыми процессами важным фактором является атмосфера игры. Этот термин, широко распространенный в игровой среде, означает некое особое настроение, состояние, создающееся средствами искусства (графики, цвета, освещения, музыки, звуковых эффектов и т.д.). Феномен погружения достигается удачным соединением игровых средств с возможностями искусства.

Впечатление попадания в иной мир вызывает виртуальная картинка сама по себе. Компьютерное изображение обладает дистиллированной, стерильной чистотой, ощущением неземного, космического происхождения, так как вокруг виртуальных вещей отсутствует воздух, они свободны от действия сил гравитации. Анимированные образы могут приближаться к галлюциногенным видениям или снам наяву.

О видеоиграх в первую очередь говорят как о сфере развлечения и досуга, здесь игры действительно прочно заняли лидирующее положение. Согласно социологическим исследованиям, в Европе, США, некоторых странах Азии (Япония, Южная Корея) игры обошли кино, молодежную музыку и другие виды традиционной досуговой культуры. Как индустрия видеоигры переживают необычайный подъем: их финансирование в США удваивается каждые четыре года. Бюджет игры-блокбастера может составлять \$200 млн.

Хотя все видеоигры имеют общие свойства, позволяющие говорить о них как о некоей единой области (во-первых, они производятся и транслируются посредством цифровых технологий, во-вторых, опираются на ту или иную систему игровых механизмов и правил), область эта весьма разнородна. Игры различаются по своим целям и задачам, способу функционирования и другим параметрам. Например, помимо игр развлекательного типа весьма перспективным направлением стали обучающие видеоигры. Диапазон их использования простирается от детского сада до ВУЗа. Разработку тренировочных военно-стратегических игр и симуляторов финансируют военные ведомства.

Компьютерные игры различны и по степени сложности. Игры таких жанров, как RPG (*Role-Playing Game*) или стратегия могут достигать огромных размеров, для их прохождения необходимо определенное мастерство, большие временные затраты. Но есть игры очень простые, общедоступные, требующие минимального времени для освоения и необременительного умственного напряжения. В них играют все и везде – в магазинах, в метро, на работе и дома, играют даже те, кто негативно относится к видеоиграм в целом. Пасьянсы, паззлы, маджонг, тетрис и другие им подобные,

воспроизводящие старые настольные игры или придуманные специально для компьютера, – уютный игровой уголок ПК (мобильного телефона, электронных часов, планшета), без которого многие не мыслят ни начала, ни конца работы. Одни размышляют под пасьянс, для других это – пауза, отдых, ритуал. Эти игры никого не раздражают, они в меру эмоциональные, развивающие, рассеивающие. Выбирая свою игру, долго сохраняют ей верность. Для многих знакомство с видеоиграми ограничивается этими простыми жанрами.

Об играх типа пасьянсов и паззлов можно сказать, что они интегрированы в повседневность. Отчасти это относится и к играм online, и к слиянию игровых миров с социальными сетями. Таким образом, аксиома Й. Хейзинги, согласно которой одно из основных свойств игры – быть обособленной от обыденной жизни, перестала быть справедливой для этих явлений. Компьютерная игра не только уводит от реальности, в чем ее принято упрекать, но и тесно с ней связана. Магический круг игры разомкнулся, и она стала занятием, переплетенным с повседневной жизнью человека. Еще более наглядно этот феномен демонстрируют городские игры. Действие таких игр разворачивается не в виртуальных мирах, а в реально существующих городских ландшафтах. Игровой дизайн использует мобильные интерфейсы, технологии дополненной реальности, геолокационные сервисы, социальные сети.

Некоторое представление о разнообразии игр дает обзор жанров. Остановимся вкратце на наиболее важных из них.

Своеобразие того или иного жанра видеоигры определяется характером игровой деятельности, тем, что делает игрок, чем он занимается.

**Action** (действие, бой, боевик) основан на безостановочном действии, испытывающем скорее рефлекс игрока, чем его интеллект. Экшн часто подразумевает участие в боевых действиях, драках, поединках и требует быстрой реакции, умения увернуться от противника, ловко прыгать, точно рассчитывать свои движения, метко стрелять и т.д. В старом советском кинофильме «Волшебная сила искусства» есть новелла, рассказывающая о том, как школьники смотрели в кинотеатре «Неуловимых мстителей». Мальчишки, увлеченные сюжетом, воображают, что участвуют в действии фильма и помогают героям ленты, обстреливая экран из рогатки. Это точный прообраз *action* (или его разновидности – шутера – *shooter*, то есть стрелялки) – кино, захватывающий сюжет, поглощенный зрелищем ребенок, стремящийся проникнуть в киномир и принять непосредственное участие в его событиях.



Жанр *action* кажется достаточно легким для освоения, так как правила его просты, однако мало кто добивается в этих играх настоящего мастерства, особенно это относится к ситуации, когда ваш противник – не компьютер, а другой игрок. Схватки в жанре *action* между двумя компьютерными игроками очень зрелищны, что привело к возникновению на их основе киберспорта. В Южной Корее, например, соревнования по киберспорту транслируются по телевидению и занимают одно из первых мест по популярности среди видов спорта.

Жанр *action* был импортирован с консолей на персональный компьютер, и постепенно в нем произошли революционные изменения. Он был адаптирован к особенностям компьютерного управления (клавиатура и мышка), игровые миры стали отличаться атмосферой мрачности и серьезности. Близкое расстояние от монитора определило некоторые способы иммерсивного взаимодействия с пространством компьютерной игры, позволило, условно говоря, игрока в это пространство запихнуть. Для этого оказалось достаточно использовать вид от первого лица – на переднем плане игрок видит только кисти рук, сжимающих оружие, по ходу игры они начинают казаться продолжением собственных рук, игрок сливается с образом своего героя. В легендарных играх начала 1990-х *Wolfenstein 3D*, *DOOM*, *Quake* (производство американской фирмы «id Software»), это нововведение в сочетании с трехмерной полигональной графикой создало столь достоверный эффект присутствия, что до сих пор вспоминается геймерами 1990-х как самый яркий момент их игровой биографии.

Эти захватывающие впечатления оказались совершенно недоступными и непонятными игрокам новых поколений, их можно пережить лишь однажды в истории, в период их появления.

**Стратегии.** Эти игры можно уподобить шахматам и другим играм интеллектуально-стратегического типа. Более близкий исторический предшественник – настольные игры *wargame* и *warhammer*.

*Wargames* (военно-тактические игры) в их современном виде связаны с именем Герберта Уэллса. Известный английский писатель, собравший крупнейшую коллекцию оловянных солдатиков в Европе, выпустил в 1912 году две книжки, целиком посвященные играм в солдатиков – «The Little Wars» и «The Floor Wars» («Маленькие войны» и «Войны на полу»). Почти все современные *wargames* используют довольно сложную систему правил, разработанных Г. Уэллсом. В Европе бум солдатиков начался в конце 1950-х годов. С середины 1960-х годов *wargames* распространились в США. Сейчас в индустрии этих настольных игр работают десятки компаний и тысячи людей, во многих городах можно встретить

специализированные магазины, где продаются солдатики, боевая техника, антураж (все это можно самостоятельно раскрашивать, необходимые для этого краски и кисти тоже есть в магазинах). Предметы для *wargames* довольно дорогие, можно собирать свои армии по несколько лет, покупая солдатиков постепенно (в советском фильме «Монолог» главный герой, одинокий пожилой ученый, периодически играет сам с собой в солдатиков. Раньше я не вполне правильно понимала эти кадры, так как не знала о существовании *wargames*, весьма подходящей игры для научного работника). По *wargames* проходят международные чемпионаты. Когда Старый и Новый Свет покоряются «Властелину Колец», среди армий солдатиков появляются фигурки орков и рыцарей, так постепенно складывается *warhammer* (*wargame-фэнтези*).

В видеоиграх-стратегиях игроку поручается управление некой системой – это может быть отдельное предприятие, транснациональная корпорация, государство или целый мир. Игрок может выступать в роли главного менеджера, полководца, руководителя государства или бога. В стратегических играх большую роль играют экономические модели – от простых до сложных и комплексных. Важное значение имеют и военные действия, тактические сражения.

Первой по-настоящему масштабной игрой, которая заложила основы жанра, была «Цивилизация» Сида Мейера (*Sid Meier's Civilization*, 1991). Игрок имел возможность проследить за развитием цивилизации от ее первых шагов до наших дней. Начинается игра с одной картинки – зеленая лужайка на темном фоне и одинокий поселенец. Из этого игрок должен вырастить огромный и сложный механизм реальной или альтернативной истории, используя дипломатию наряду с военными действиями, развивая как экономику, так и культуру, науку и технику.

Другие примеры известных стратегических игр:

*Railroad tycoon* («Железнодорожный магнат») – в этой игре надо построить мощную сеть железных дорог в Великобритании, необходимы разные экономические знания и навыки, например, умение играть на бирже.

*Virtual university* («Виртуальный университет») – в начале игры вы получаете письмо от попечителей, в котором выражается тревога по поводу плачевного состояния учреждения, а также надежда на то, что с вашим приходом на руководящий пост положение дел существенно улучшится.

*Sims city* – градостроительный игра, в которой надо постепенно, дом за домом, спроектировать удобный, красивый и гармонично развитый город.

В компьютерном варианте игры *wargames* создаются для любителей военной истории, они отличаются большой исторической точностью, ибо

в них, как правило, играют компетентные люди. Если допускаются ошибки, это вызывает недовольство игроков, разработчики получают гневные письма о том, что, например, танк «Ягуар» появился в игре на три месяца раньше, чем это было на самом деле.

Стратегические игры очень сложны. В любой стратегии набор правил и артефактов огромен. Поддерживать работу такого сложного игрового механизма под силу только компьютеру.

Стратегии разделяются на игры пошаговые и игры в реальном времени. Во втором типе игр события разворачиваются безостановочно, как в реальной жизни. Происходящее уже во многом не зависит от игрока. Управлять таким миром гораздо труднее, так как приходится держать в голове множество событий, происходящих одновременно.

**Quest / adventure.** В квесте игрок занимается решением разного рода загадок и головоломок, а также собиранием предметов методом *picssel hunting* (охота за пикселем) и их использованием. В квесте необходимо тщательно исследовать окружающий мир, понять его логику для того, чтобы найти нужное решение. Задачи могут быть инженерные, математические, лингвистические, основанные на житейской логике, наблюдательности и другие. Квест – один из повествовательных жанров, в нем сюжетная линия и проработка образов героев имеет первостепенное значение. С жанром квеста связан один из самых ярких периодов игровой истории, в котором соединилось стремительное развитие технологий, обилие новаторских идей и свежих образов, коммерческий успех. Золотой век американского квеста приходится на 1980–1990-е годы. Затем наступает период долгой стагнации жанра. Но квест не умер (хотя ему много раз это предрекали), он переселился в Европу и там продолжил свое развитие, хотя не столь бурное, но приносящее прекрасные плоды.

**Ролевые игры (Role-Playing Game, RPG).** Это наиболее устоявшийся тип метаигры, совмещающий в себе черты разных жанров. Для RPG характерна сложность правил, наиболее высокая степень комплексности. Игрок занимается разнообразными процессами и задачами – стратегическими, военными, коммуникативными. Для многих ролевых игр характерно развитое общение персонажей, проработанная система диалогов. Помимо этого в RPG есть такой уникальный компонент, как отыгрыш роли, включающий разные аспекты и этапы. Игра начинается с создания персонажа – игрок выбирает ему имя, внешность, набор качеств, способностей и склонностей. Но это лишь совокупность потенциальных возможностей,

которые послужат базой для развития героя в процессе игры. В fantasy RPG принято собирать группу из нескольких (чаще четырех) героев. Важно сочетание в команде персонажей разной специализации по принципу их взаимодополняемости. Например, воин, маг, клерик (лечащий маг) и вор (он взламывает замки и обезвреживает ловушки, вообще вор в игровом мире – персонаж положительный).

Непосредственные предшественники компьютерных RPG – настольные ролевые игры. Обычно для игры собирается несколько человек, составляющих игровую партию. Каждый представляет отдельного персонажа, также есть ведущий – так называемый мастер. Основа такой игры – коллективное импровизированное придумывание истории, организованное особыми игровыми правилами. Как и в случае с *wargames*, настольные ролевые игры породили целую индустрию, были написаны тонны литературы и сценариев, придуманы различные игровые миры. Родственным явлением можно считать полевые ролевые игры, хотя они развивались совсем иным путем. В настольных играх действия героев описываются, в полевых – разыгрываются, первые ближе к литературе, вторые – к театру. Полевые игры могут разворачиваться в условиях города или на природе. Последний вариант характерен для российских Хоббитских игрищ, которые в 1990-х годах породили особую субкультуру и творческую среду со своей мифологией, литературным, поэтическим и песенным творчеством, журналистикой и научной надстройкой. Субкультура, сложившаяся вокруг игры, – для России XX века это было новое явление.

В процессе своего путешествия по миру RPG-игрок выполняет разные задания, приобретая знания, опыт и умения. Это отражается чаще всего в числовых характеристиках, в статистике героя. Сюжет постоянно предлагает игроку разного рода выбор (самый простой – между добром и злом), от которого зависит развитие игры. Поэтому одной из характерных черт RPG является то, что ее можно проходить неоднократно, каждый раз с разным сюжетом и финалом.

Обычно RPG требует много времени, для прохождения ролевой игры может потребоваться 200–300 часов.

Одно из самых динамично развивающихся направлений – RPG online. В этих играх предлагаются миры несоизмеримо больших масштабов, чем в RPG offline. Сюжета нет. Значительная часть персонажей управляется игроками, а не компьютером. По существу, это не только игра, но и смоделированная социально-игровая среда, в который люди живут

параллельной жизнью, подчиняясь особым законам. В играх online знакомятся, общаются, заводят друзей, вступают в виртуальные браки. Когда геймер выходит из игры, ее жизнь не останавливается, и по возвращении он видит уже другую картину. Такая игра поглощает человека и может приводить к разным проблемам психологического и социального характера (так, существует термин «геймерские вдовы», отражающий сложности семейной жизни заядлого геймера).

Ричард Гэрриот (Richard Gerriot, в играх персонаж *Lord British*), автор раннего онлайн-сериала *Ultimo*, ввел идею всепоглощающей интерактивности игрового мира, когда любой предмет может быть использован по прямому назначению. Эта идея была реализована в седьмой части *Ultimo*.

**Симуляторы.** Это совершенно другая группа игр, чаще всего требующая специальных знаний. Разработчики стремятся как можно точнее имитировать поведение какой-либо машины, очень популярна военная техника. Отражена, как правило, определенная модель, например, бомбардировщик Б17 или фанерная «этажерка» 1910-х годов (она настолько правдоподобно нарисована и анимирована, что испытываешь настоящий ужас при полете на этом допотопном аппарате). В панели управления сохраняется соответствующая терминология – угол тангажа, трубка пито и т.п. Играют в подобные игры в основном специалисты, и для них это – особого рода впечатления и опыт, который нельзя пережить в жизни – например, полетать на старых моделях, поучаствовать в сражениях Первой мировой войны за Красного барона (самолеты этого времени часто гибли от того, что попадали сами в себя – пулеметом по винту).

В симуляторах не только модели должны быть реалистичны, повышенные требования предъявляются и к правдоподобию самой картинки, например, дым паровоза должен быть густым, черным и маслянистым.

**Спортивные игры.** Они близки к симуляторам. Геймер должен быть поклонником игры и хорошо в ней разбираться, иначе он не поймет, что происходит, и не получит удовольствия. Здесь также высоки требования реалистичности – например, должны быть узнаваемы лица игроков известной команды. Имитировать спорт гораздо сложнее, так как моделируется человеческое поведение, стратегия и тактика командной игры. Одна из известных фирм по производству спортивных игр – американская «Electronic art's».

В рамках основных жанров существует множество разновидностей, гибридов и модификаций. Компьютерные игры разных стран имеют свои национальные особенности. В качестве примеров приведем французский квест, немецкую стратегию и японский экшн.

Одно из направлений квеста – жанр *Edutainment* (*education+entertainment*) получил особое развитие во Франции. Материал для образовательной игры собирался скрупулезно, как для научного труда. Например, если квест был посвящен такой популярной во французской культуре теме, как Египет, его разработчики не довольствовались посещением Лувра, а выезжали в эту страну и изучали материал на месте, чтобы затем достоверно, в деталях отобразить его в среде игры (вплоть до точных цветовых оттенков того или иного артефакта). В подобных играх интереснее всего режим ознакомления, экскурсии, когда игрок бродит по какой-нибудь усыпальнице и ему ненавязчиво сообщаются исторические сведения. Нередко это бывает увлекательнее, чем собственно игровая часть.

Своеобразие немецких стратегических игр связано с тем, что в Германии действует национальная программа по подавлению агрессивности и существует самый высокий уровень запрета на насилие в играх. Для компьютерных стратегий, произведенных непосредственно в ФРГ, характерна неземная красота, необычайная жизнерадостность и яркость красок. Военная составляющая сведена к минимуму, акцент сделан на экономической стороне стратегии. В играх разворачиваются длинные промышленные циклы, например по производству пива или баварских свиных колбасок. В редких сражениях кукольно красивые пухлые розовощекие воины с веселым смехом дубасят друг друга, а поверженный противник лопается, как воздушный шарик, или в образе ангела возносится на небо (*Settlers*). Во время сражений мирная жизнь не прекращается – пекарь продолжает печь хлеб, а рыбак удить рыбу.

Япония производит самое большое число видеоигр на душу населения, причем преобладают игры консольные. Подавляющая часть игровой продукции не покидает пределов страны. Японские игры отличаются повышенной мелодраматичностью сюжета, вниманием сценаристов к личным переживаниям героев, гиперболизированным выражением чувств (например, если герой падает в обморок или у него идет носом кровь, совсем не значит, что это происходит в действительности, это лишь метафора, способ выразить его эмоции). Традиционные боевые искусства нашли отражение в популярном жанре *fighting* – это бой, единоборство двух соперников. Здесь также проявляются характерные для японской массовой культуры преувеличения и красочность. Если один герой ударяет другого, он никогда не сделает это просто – он взмлет в небо, весь

в дыму, извергая разноцветные молнии, с выражением нечеловеческой ярости на лице и, несколько раз перевернувшись в воздухе, нанесет противнику сокрушительный удар. Удар должен быть сложным и красивым (это достигается нажатием нескольких клавиш).

В обществе сложилось в целом отрицательное отношение к компьютерным играм. Обычная участь нового – быть отвергнутым обыденным сознанием. В нашей стране на протяжении 1990-х годов журналисты, педагоги, родители дружно ругали видеоигры, видя в них только зло. В этот период сформировалась основная мифология о видеоиграх. Это, например, так называемая проблема жестокости и насилия в играх. Как раньше кинофильмы и комиксы, так теперь игры стали упрекать за эскалацию агрессивности в неокрепших умах подростков. Когда о видеоигре рассуждает неиграющий человек, происходит перенос, отождествление понятий реального и виртуального мира. Термин «насилие» никогда не употребляют сами игроки, понимающие условность законов игры. Смысл существования пиксельного персонажа, юнита – быть игровым препятствием и воскресать с каждой перезагрузкой. Игровая победа над ним не имеет ничего общего с насилием в реальной жизни. Просто компьютерные игры предлагают правдоподобную анимированную картинку, и это провоцирует подмену понятий.

Одна из причин негативного отношения к видеоиграм в том, что компьютерная культура и игра как ее неотъемлемая часть в повседневном контексте нередко становятся фактором разделения поколений. Для «детей индиго» компьютер – равноправный партнер, терпеливый товарищ, творец сказочных миров. Для родителей – бездушный опасный монстр, оторвавший детей от реальной жизни. История XX века знает немало примеров, когда новые явления культуры, в частности молодежной, не принимались старшим поколением, но видеоигры стали в этом ряду особенно сложным и драматичным случаем. Для непосвященных мир игры является информационно закрытым – игровые журналы и интернет-сайты предназначены для людей, хорошо знакомых с видеоиграми – специальная терминология, информация «по умолчанию», сленг делает эти ресурсы недружелюбными к новичку; публикации в специализированных изданиях в основном малоинформативны, ибо чаще всего принадлежат авторам, далеким от компьютерных игр. Можно констатировать почти полное отсутствие на русском языке серьезных текстов, которые помогли бы людям заинтересованным, но не играющим. А такие люди несомненно есть. Так, на первой конференции по видеоиграм, организованной Московским музеем современного искусства

(июль 2008), было несколько докладчиков среднего и старшего возраста, которые имели об игровой культуре лишь смутное представление, но были обеспокоены судьбой своих постоянно играющих детей и внуков. Их сообщения сводились в основном к описанию семейной ситуации, выражению тревоги, постановке острых вопросов и разным гипотезам. Это весьма показательно, ибо трудно представить научное мероприятие, где часть докладов начинается словами: «Я не разбираюсь в теме данной конференции».

Однако ни чтение текстов, ни посещение ученых собраний не может дать ясного представления о видеоиграх тем, кто остается лишь их пассивным наблюдателем. Игру нельзя понять извне и нельзя освоить без систематических усилий.

Существует ряд трудностей для тех, кто решает познакомиться с компьютерными играми. Это прежде всего проблемы технического характера: надо знать, где скачать и как установить игру, как наладить ее совместимость со своим компьютером, надо уметь справляться с разными недостатками игровой программы (поставить патч – программную заплатку) и т.д. Другой род трудностей – понимание логики и закономерностей самой игры, обретение и поддержание игровой формы. Даже наиболее простые навыки, связанные, например, с управлением персонажем, теряются при длительном отсутствии практики: мышка и клавиши не слушаются руки – и компьютерный герой начинает бестолково метаться по экрану, натываясь на предметы, его движения нелепы, механистичны, прерывисты, лишены плавности, координации и правдоподобия. Игрок – это кукловод, но одновременно alter ego героя. Он и управляет персонажем и является этим персонажем. Эффект перевоплощения во многом зависит от того, насколько ловко и незаметно для самого себя удастся дергать персонаж за ниточки.

Подлинному вхождению в игру предшествует довольно трудный, не для всех преодолимый, этап изучения и усвоения ее языка. Игра окружена атмосферой таинственности для того, кто вне игры. Со стороны виден лишь непонятный комплекс правил и закономерностей. В сложных жанрах видеоигр игровой язык раскрывается не сразу, а постепенно, иногда этот процесс оказывается столь длительным, что возможности игрового языка кажутся неисчерпаемыми. Игра имеет две стороны – техническую (обязательства игроков по правилам) и экзистенциальную (эмоциональное погружение в игру, самоотдача). Если правила рассматривать отдельно, то каждое из них искусственно и даже бессмысленно, но внутри игры совокупность правил перерастает в новое качество – и игра становится бытием. Правила условны, компьютерный мир виртуален, но чувства



игрока реальны. «Как будто» игры не исключают абсолютной серьезности и даже самозабвения.

В среде компьютерных геймеров выделяется элитарный слой топ-или хардкорных (*hard core*) игроков. Это определение подразумевает, во-первых, знание и личное проживание истории видеоигр (кто-то играл буквально с момента их рождения), во-вторых, мастерство, наработанное постоянной практикой. Настоящий геймер уделяет своему хобби довольно много времени, ибо компьютерная игра требует как значительных временных затрат, так и регулярности. Стратегическая или ролевая игра заставляет держать в памяти и оперировать большим количеством разной информации, которая забывается, если между сеансами игры проходит много времени. Экшн или аркада требуют виртуозного владения мышью и клавиатурой, тонких сенсомоторных реакций – все это достигается ежедневными тренировками, сближающими игровую деятельность и со спортом и с искусством. Если же человек не хочет или не может выделить нужного времени, ему приходится играть на элементарном уровне сложности, подбирать для себя простые игры (таких игроков называют казуалами, лузерами, читерами).

Хардкорные игроки могут становиться профессионалами и зарабатывать компьютерной игрой. Можно играть на турнирах. Популярностью пользуется командная игра. Обычно команда создается из завсегдатаев игрового клуба. Хорошая команда спонсируется или самим клубом, или производителями игр. Такие игры зрелищны и близки к статусу спортивных. Игры в шутеры или стратегии в реальном времени (игры *Quake*, *Contre Strike*, *Star Craft*).

Есть и другие способы заработать, играя: так, широкое распространение онлайн-игр привело к появлению особого типа экономики, связанной с обменом виртуальных ценностей на реальную валюту. В MMORPG можно торговать виртуальной недвижимостью, оружием, артефактами. Существуют специальные предприятия, которые берут молодых людей на работу с тем, чтобы они играли в компьютерные игры. Особенно этот бизнес развит в Китае. Профессиональные геймеры (фармеры) по 10–12 часов в день убивают монстров, увеличивая виртуальные активы сетевых игроков.

Начальный этап истории игр имел облик молодежной и мужской культуры, но эта картина быстро изменилась, сейчас в видеоигры играют и женщины, и люди пожилого возраста. Считается, что большинство женщин предпочитает абстрактные игры типа пасьянсов и паззлов, не требующих большого напряжения. Такие игры становятся ненавязчивым фоном, позволяя отдыхать, размышлять, болтать по телефону. Многие

игры этого типа имеют характер пространственно-собирающей деятельности, наведения порядка, свойственного для женской хозяйственной практики, а также приятные эстетические качества. Также принято считать, что женщины избегают игр, основанных на скорости реакции, жестоких и унижающих игрока. Практика показывает, что жанровые предпочтения и стили игры далеко не всегда гендерно обусловлены. Не так уж редко жесткий агрессивный стиль игры демонстрируют именно женщины.

Важным является вопрос о творческой продуктивности игрока. Далеко не каждый обладает даром создавать свой игровой мир и даже преобразовывать созданный кем-то другим. Многие игроки достаточно ленивы, а игры только отчасти интерактивны и предлагают лишь ограниченную, иллюзорную свободу. Однако существуют разные способы преодоления продвинутыми игроками заданных границ компьютерной игры – такой игрок не только использует предоставленную ему свободу поведения в пространстве игры, но и может трансформировать саму игру. Моддеры (*modding, modify* – модифицировать), взломав программу, получают возможность изменять в игре все что угодно. Постепенно сами разработчики пошли этому навстречу – при игре появился специальный редактор, позволяющий не только программисту, но и простому пользователю создавать новые уровни и миссии игры, новые карты. В игровых журналах начали публиковать материалы, раскрывающие анатомию игры. Журналы стали проводить конкурсы на создание новых уровней какой-нибудь популярной игры. Все это выгодно для спонсоров и издателей, так как продлевает игре жизнь. Таким образом, любительская активность оказывается изначально заложенной в профессионально созданное произведение. Так, современные технологии не только сделали видеоигры объектом бизнеса и собственностью корпораций, но и создали условия для их более привычного функционирования, когда игры могут создаваться обычными людьми и бытовать в их естественном социальном и культурном контексте.

Мир видеоигр включает разные любительские практики – геймерские сообщества, сети, разные виды творчества, например «машинимы» (*machinima = machine+cinema* или *machine+animation*) – это создание небольших видеофильмов, где в качестве героев и антуража используются модели и локации из компьютерных игр, а озвучивают персонажей сами игроки. По мотивам видеоигр создаются литературные произведения, фанфикшн. Существует геймерский фольклор – анекдоты, пословицы, пародии, стихи, песни, комментирование модд-арта на YouTube.

Игрок может становиться соавтором произведения в разных аспектах. Так, именно от конкретного игрока зависит, будет ли воспринята игра

(в данном случае речь идет о повествовательных играх с развитым сюжетом) по эстетическим законам, насколько игровая деятельность, фрагментарная и хаотичная, будет соотноситься с чувством стиля, служить воссозданию целостной формы произведения.

Допустим, создан прекрасный художественный текст и игровой процесс, адекватный ему. Возникает особый симбиоз, где игра способствует более глубокому погружению в смысл виртуального произведения. Для прочтения и понимания замысла нужен соответствующий игрок – одаренный исполнитель игрового произведения. Художественная часть для него – не просто приятный фон, а игровая деятельность – не просто развлечение. Но даже если все эти условия сойдутся, что само по себе чрезвычайно сложно, у игрового действия будет отсутствовать зритель, его некому будет воспринимать и оценивать. Наслаждаться мерой своего игрового таланта будет лишь сам игрок. Есть ли у подобной деятельности стимул к совершенствованию? Если исполнители музыкальных произведений или театральных ролей не менее известны, чем их создатели, то в игре иначе: имена творцов знаменитых видеоигр знают все геймеры, а облик игрока рисуется лишь в виде усредненно-безликого персонажа. Даже незаурядный игрок всегда аноним, как в «Игре в бисер» Г. Гессе.

Скажем в этой связи о сравнительно недавно возникшей традиции *let's play* (давай поиграем), способной внести некоторые коррективы в означенную ситуацию. *Let's play* выросла из практики видеопрохождения игр на YouTube, по смыслу близкого словесному *solution*, но более доступного и наглядного. Однако *let's play* – не серия подсказок, а полноценная презентация игры для зрителя. Невидимый геймер, автор *let's play*, обычно заботится о зрелищности и увлекательности показа игры. Это проявляется, в частности, в том, что он вырезает неинтересные, скучные, повторяющиеся фрагменты (однотипные задания, прокачку персонажа, фарминг). Другое проявление занимательности – закадровые комментарии, которыми автор *let's play* сопровождает прохождение игры. Они содержат самую разную информацию – может быть рассказано об истории создания игры и ее авторах, могут оцениваться художественные качества произведения, интерпретироваться его образы и идеи, как правило, объясняются особенности геймплея и игровой деятельности. Конечно, все это весьма субъективно и носит ярко выраженный отпечаток индивидуальности игрока.

С точки зрения природы видеоигры *let's play* кажется профанацией. В то же время подобное развитие жанра логично, ведь любой вид творческой активности, связанный с трактовкой авторского текста, формирует самостоятельные виды искусств, называемые исполнительскими. *Let's play*

как чистое зрелище, в котором снимается необходимость собственных игровых усилий и игрового мастерства, уравнивает видеоигру с этими искусствами.

В рамках игровой субкультуры *let's play*, с одной стороны, делает игру доступной тем, кому трудно пройти ее самостоятельно. С другой – позволяет бывалому геймеру оценить возможности иного стиля игры, иного ее восприятия.

Видеоигры типа экшн реализовали свой зрелищный потенциал раньше, чем игры повествовательного типа. Однако, если в жанрах киберспорта (как и спорте реальном) игрок и комментатор разделяются, то *let's play* эти функции объединяет. Автор *let's play* одновременно и играет и комментирует собственные действия.

Но в обоих случаях это предполагает наличие зрителя, дает возможность наблюдать за игрой со стороны.

Проблема освоения видеоигры существует не только для заинтересованных людей старшего поколения, но и для тех, кто анализирует ее. В области изучения компьютерных игр наблюдается разная степень дистанции между исследователем и его материалом. В нашей стране аналитические работы о видеоиграх, преимущественно в форме кандидатских диссертаций, начали появляться с середины 1990-х годов. В подавляющем большинстве видеоигры исследуются как социальный и психологический феномен, диссертанты опираются на методы тех наук, которые традиционно изучают феномен игры – прежде всего философии, психологии, социологии и педагогики. В подобных работах компьютерная игра рассматривается как еще один вид игры, а не как новое культурное явление. Игры не только не анализируются сами по себе, но в некоторых работах не встречается ни одного упоминания о какой-либо конкретной игре. Самое большое количество диссертаций – педагогические, они посвящены преимущественно методике использования видеоигр для обучения разным предметам. Следующая по количеству группа диссертаций относится к психологии, здесь популярные темы – игровая зависимость, личностные особенности и мотивация игроков. Диссертаций по философии, филологии, истории и культурологии – единицы. Именно в работах этого профиля наметилась тенденция к исследованию самих видеоигр. Назову некоторые диссертации:

Тимофеева Л.П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта. Тамбов, 2004.

Яблоков К.В. Компьютерные исторические игры 1990–2000-х годов: Проблемы интерпретации исторической информации. М., 2005.

*Гутман И.Е.* Компьютерные виртуальные игры: Культурно-антропологические аспекты анализа. СПб., 2009. (Странное название, разве бывают компьютерные реальные игры?)

*Югай И.И.* Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков. СПб., 2009.

*Мошков Н.А.* Художественно-выразительные средства компьютерных игр: Типология и эволюция. СПб., 2011.

В двух последних работах видеоигры впервые начинают рассматриваться не только как игровое, но и как художественное явление. В диссертации Инги Югай затрагиваются отдельные аспекты изобразительных средств в играх, а также проблема создания игровых персонажей и их анимации. В диссертации Никиты Мошкова видеоигра анализируется как зрелище, автора интересуют кинематографические изобразительные приемы: средства межкадрового и внутрикадрового монтажа, специфика световых и цветовых решений, особенности компьютерной анимации и графики.

В США и Европе изучение игр началось уже в 1980-е годы. Однако этапным событием для общественного признания видеоигры как серьезного объекта культуры считается международная конференция 2001 года в Копенгагене, когда в Дании был создан исследовательский центр компьютерных игр. В это же время стал выходить первый научный онлайн-журнал «Game studies». Изучение видеоигр было введено в университетах.

На Западе изучение компьютерной игры – гораздо более развитая и разветвленная, чем в нашей стране, область науки. Ее можно разделить на несколько направлений. Игры изучаются в русле разных гуманитарных дисциплин – социологии, психологии, антропологии и др., часто с использованием междисциплинарных методов исследования. Было немало написано о психологии игрока, в том числе о вреде видеоигр и игровой зависимости. Особую область составляют труды, связанные с нуждами игровой индустрии, здесь изучаются условия успешного продвижения игр на рынок. Существует специальная литература по проблемам разработки игр, предназначенная для подготовки профессиональных геймдизайнеров. Есть книги, посвященные истории компьютерных игр, отдельным игровым жанрам, преуспевшим игровым фирмам, известным гемдизайнерам. Большое число исследований посвящено феномену MMORPG.

Более близкое нам направление связано с изучением игры как явления культуры и искусства. Уже в трудах первого поколения (*Murray J.H.* Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: MIT Press, 1998; *Aarseth E.* Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore;

London: John Hopkins University Press, 1997) были осмыслены интерактивный характер повествования в видеоигре и ее двойственная природа. Определились два подхода к изучению игры – нарративный и лудологический. Сторонники первого были сосредоточены на исследовании нарратива. Это более традиционный путь, он позволяет использовать аналитический аппарат литературоведения и разных искусствоведческих дисциплин. Лудологи полагали, что главным предметом анализа должна стать деятельность игрока, игровая динамика.

Превалирование того или другого подхода во многом зависит от жанра игры. Например, в спортивных симуляторах или экшн на первом месте стоит игровой процесс, а оформление имеет фоновую функцию.

Применительно к повествовательным играм разделение на нарративно-художественную и игровую стороны носит аналитически условный характер. В идеале видеоигра должна рассматриваться как комплексное произведение, в совокупности всех присущих ей сторон и свойств. Художественный и игровой компоненты различны по своей природе, они могут вступать в самые разные взаимоотношения – от гармоничного слияния до полного расхождения.

Дискуссионным остается вопрос о том, является ли (может ли стать) компьютерная игра искусством?<sup>1</sup>

Этот вопрос можно решить логическим путем, прибегнув к научным дефинициям. Но такой путь всегда субъективен, так как опирается на представления того, кто выносит свое суждение. Апеллируя к своему опыту, человек видит, что видеоигра не похожа на то, что он привык считать искусством, из этого делается вывод, что игра к искусству не принадлежит.

Более всего эта непохожесть вызывается такими свойствами компьютерной игры, как ее интерактивность и включенность реципиента как игрока в пространство произведения. Однако сходные особенности можно найти в разных культурных практиках прошлого и настоящего. Фольклор (в том числе его игровые формы), ритуальные практики, храмовое действо (иеротопия), любительское творчество, различные направления современного искусства (перформанс, инсталляция) – в них также чаще всего нет стабильного фиксированного текста, и они тоже помещают человека в свое художественное пространство как участника разной степени активности.

<sup>1</sup> Сошлемся на статью, освещающую полемику по этому вопросу: *Деникин А.А.* Могут ли видеоигры быть искусством? // URL: [http://www.intelros.ru/pdf/isl\\_kult/2013\\_02/Denikin.pdf](http://www.intelros.ru/pdf/isl_kult/2013_02/Denikin.pdf) (дата обращения 27.09.2015)

Можно, отбросив умозрительный подход, идти от непосредственного восприятия игры, доверившись собственным эмоциям. В этом случае оказывается, что игра производит весьма яркое художественное впечатление (специфическим образом скорректированное игровым участием), очень похожее на то, которое оставляет произведение искусства.

Это неудивительно, ведь игра создается именно людьми искусства. Изначально компьютерная игра была детищем программистов, их литературное, изобразительное, музыкальное творчество было любительским. Но по мере усложнения компьютерных систем, возрастания графических и звуковых возможностей процессора, видеоигра перешла в руки профессиональных художников, сценаристов, актеров, композиторов, создавших новый тип мультимедийной художественной реальности.

Так, например, в играх серии *Myst* (они будут анализироваться ниже), для первых двух частей любительское музыкальное сопровождение на синтезаторе сочинил один из авторов игры Робин Миллер. Для третьей и четвертой частей музыку создал профессиональный композитор и дирижер Джек Уолл (Jack Wall), она была записана с живым симфоническим оркестром, хором и польским этническим ансамблем. Музыка оказалось удачной, и автор сделал из нее сюиту для отдельного концертного исполнения.

Другим примером подобного рода может послужить герой данной монографии Бенуа Сокаль – профессиональный художник, автор известных французских комиксов и графических романов. Он преуспел на новом для себя поприще видеоигры, создав ряд талантливых произведений в жанре квест.

Видеоигра как особый вид творчества существует сравнительно недавно и по поводу ее статуса еще не сформировалось общепринятое мнение. Можно ли сказать со всей определенностью, что компьютерная игра – это искусство (или неискусство), если само это понятие не остается неизменным, но трансформируется, расширяется. Особенно показателен в этом отношении XX век, на протяжении которого граница между искусством и неискусством размывалась почти до полного исчезновения. Области творчества, связанные, как и видеоигра, с техническим прогрессом (кино, фотография), прошли путь от категорического неприятия до полного признания в качестве новых видов искусства.

В основе монографии лежит индивидуальный игровой опыт автора. Необычные, яркие, экстраординарные впечатления от знакомства с видеоиграми определили потребность запечатлеть и осмыслить этот опыт. Первоначальный эмпирический импульс обусловил характер изложения,

скорее эссеистический, чем строго научный. Аналитические главы книги можно условно назвать игровым дневником, страницами игровой биографии (включая начальную стадию освоения компьютерной игры, отраженную в главе о *Planescape*).

Это оправдано логикой самой видеоигры, делающей геймера в той или иной степени соавтором произведения, причем сразу в двух отношениях. При прохождении игры активность игрока вносит коррективы непосредственно на этапе восприятия произведения: стиль игры, мастерство, успешность игровых решений, время и порядок локаций – все это имеет субъективный отпечаток и влияет как на ход и результат игры, так и на образные впечатления. Если при этом игрок выступает также в роли интерпретатора, он будет субъективен вдвойне, вынужденный включить в анализ собственную игровую деятельность.

Подобное положение вещей приводит к разнообразию описаний, восприятия и толкования одной и той же игры (даже в условиях ее линейного прохождения). Интерпретация видеоигры дает одну из возможностей создания своего варианта игрового произведения.

Для уточнения вопроса о разных способах интерпретации обратимся к современному шведскому писателю и искусствоведу Петеру Корнелю. Второй из описанных им типов толкования очень близок компьютерной игре: «Рисунок буквенного лабиринта Йоганна Хильтеншпергера логоцентричен – каждое предложение устремлено вовне и может быть приведено назад к слову в центре. Рисунок, принадлежащий Йосту Амману, наоборот, лишен подобного центра. Здесь свободно и органично из «*conte originaire*» (изначальной сказки) вырастает ряд «*contes fantastiques*» (фантастических сказок), и первоначальная сказка-источник зарастает так, что, пожалуй, ее невозможно найти. Во все стороны разбегаются новые значения, открываются неожиданные пути, как бы предлагаемые тому, кто странствует, не имея точного маршрута.

Разница между исходным текстом и его толкованием соответствует разнице между раввином и поэтом. Толкование раввинов – это толкование ученых-талмудистов, которые проводят четкое различие между Писанием и Мидраши: первое имеет для них несомненный приоритет, а второе они рассматривают как второстепенную переработку и расширение Священного Писания. «Поэтическое» толкование – это нечто совсем иное. Здесь затушевывается, если не отбрасывается совсем, разница между исходным текстом и текстом экзегетическим, так что само толкование начинает служить исходным текстом. Толкование становится самоцелью, оно не ищет оправданий в попытке найти скрытый смысл в исходном тексте» (Петер Корнель. «Пути к раю»).



Одна из проблем, встающих перед исследователем – отсутствие неизменного, строго зафиксированного текста игры. Дискуссионной считается правомерность употребления самого термина «текст» по отношению к компьютерной игре, имеющей интерактивную природу. Игра создается заново при каждом прохождении, что зависит от случайных факторов и поведения игрока. Поэтому необходимо найти форму и язык описания игры, запечатлеть для себя и своего читателя один из ее возможных вариантов, который затем будет анализироваться.

Игры устаревают, выходят из моды, забываются, вытесняются новинками. Описание удваивает бытие игры, позволяет тем, кто не играет в видеоигры, но по каким-то причинам ими интересуется, или же тем, кто не знает конкретной игры, познакомиться с ней в описательно-аналитическом виде.

*Let's play* как зрелищная форма демонстрации игры с комментариями в чем-то может быть уподоблена литературной форме описания игры, сопровождающейся ее анализом. Оба варианта компромиссны, оба пытаются преодолеть живую, текучую, неуловимо изменчивую природу видеоигры и привести ее к фиксированному варианту, выбрав для этого одну из возможных версий игры как данность, на которую можно опираться при анализе.

Традиция описания игр складывается преимущественно в игровой журналистике и на геймерских форумах. В среде знатоков и любителей можно встретить и красочные литературные описания, и интересные наблюдения о художественных особенностях видеоигр, что свидетельствует о потребности осмысливать игры как искусство. Но обзоры и рецензии ориентированы прежде всего на рекламу игры, а посты и диалоги в интернете вызваны необходимостью поделиться сиюминутными впечатлениями. Таким образом назначение и функции этих текстов, а также их разрозненность, фрагментарность, случайность не способствуют развитию последовательной аналитической традиции.

Работа основана на интерпретации ряда видеоигр.

Автор отобрал, согласно своим предпочтениям, повествовательные игры offline для персонального компьютера, с развитой сюжетной основой и образной системой, дающие материал для анализа, близкого по типу к литературоведческому и искусствоведческому (в широком понимании этого термина).

Другой критерий отбора был обусловлен желанием отобразить разные жанровые модификации сюжетных игр и связанные с ними периоды истории компьютерной игры. В свое время каждая из упоминаемых

игр становилась вехой в развитии игровой индустрии, предлагала яркие новаторские решения.

Анализ образного, художественного содержания конкретного произведения сочетается с исследованием разных общих проблем видеоигр (таких, как игровое пространство и время, погружение в игру, атмосфера игры, авторство игры и другие). При этом главным остается вопрос о том, как достигается единство игрового произведения, двойственного по своей природе, как соединяется авторский замысел с произвольной игровой деятельностью.

Подробный анализ игры позволяет ответить на разные вопросы: как она устроена с точки зрения формообразования, каковы особенности ее художественного языка и стиля, ее нарративные стратегии, образы, символы и смыслы.

Такой подход не принадлежит к мейнстриму гуманитарной науки, что вполне объяснимо. В современном глобализирующемся мире культурные процессы стали разнообразными и стремительными, что обусловило потребность в концептуальных культурологических исследованиях, помогающих разобраться в быстро меняющейся действительности.

Но одного культурологического подхода недостаточно, он не может исчерпать всех проблем, связанных с видеоигрой.

В исторической ретроспективе компьютерная игра не просто усложнялась и совершенствовалась, постепенно эволюционируя в сторону искусства, она осознала себя в этом качестве уже на раннем этапе развития, в жанре текстовых игр.

Однако видеоигра не только должна быть создана, но и осознана как художественное произведение, должна пройти цикл осмысления и признания в этом качестве. Развитие искусства всегда сопровождалось общественным резонансом, профессиональным анализом, отбором и оценкой. Наиболее успешна судьба тех произведений, о которых говорят, пишут, спорят, наращивая вокруг них плодотворную ментальную ауру.

Искусствоведческая направленность работы проявилась также в традиционных для этой области видах исследования: очерк развития жанра (докомпьютерная и ранняя компьютерная псевдографика, гипертекстовая литература и *gamebook* – в качестве предшественников видеоигр, текстовая компьютерная игра, комиксы); история отдельного творческого коллектива (фирмы «Infocom»); анализ отдельных произведений (серия игр *Myst*, ролевая игра *Planescape*); творческий путь художника.

Третья глава посвящена графическому и игровому творчеству Бенуа Сокаля. В этом контексте появился раздел о комиксах, позволяющий лучше

понять область художественных интересов моего героя и его место в данном виде искусства. Комиксы также дают хороший материал для аналогий с видеоиграми – как в плане общих тенденций развития, так и визуальной образности.

Сравнение двух областей творчества Бенуа Сокаля позволяет увидеть, как по-разному один тот же художник может проявлять себя в зависимости от сферы творческой реализации. В видеоиграх Бенуа создал совершенно другую, нежели в комиксах и графических новеллах, стилистику, образный мир и повествовательную логику – более эксцентричную, причудливую, непредсказуемую. Попадая в зону игры (то есть свободы, согласно Й. Хейзинге), он пользуется ее возможностями – ведь в игре царит «абсолютно беспардонное детское право делать все что угодно».

## ГЛАВА I

### INTERACTIVE FICTION

Род людской от века привержен детским играм  
и вовек не оставит их, сердись не сердись те немногие,  
кому почему-либо удалось повзреть.

Г.К. Честертон. Наполеон Ноттингхильский

История компьютерных игр жанра *adventure* начинается с середины 1970-х годов. Первой ее разновидностью были текстовые игры. Они стали возможны на компьютерах третьего поколения, когда вместо стопок перфокарт или рулонов перфолент, которые отдавались оператору для обработки, появились магнитные носители информации и возможность напрямую вводить команды и получать на них отклик. Наличие интерактивного текстового диалога стало предпосылкой появления и развития данного типа игр.

Ранние игры называли *text adventures* (текстовые приключения) или игры с текстовым вводом, но в итоге за ними закрепилось общее название *Interactive Fiction* (интерактивная литература или интерактивная беллетристика), *iFiction*, IF, отразившее их главную отличительную особенность. Однако значение термина шире – к IF относятся любые произведения, игровые или литературные (без игровой составляющей), цифровые или на бумажных носителях, сюжет которых не является строго фиксированным и способен меняться в зависимости от действий читателя или пользователя.

Процесс игры айфикш состоит из последовательного обмена текстовой информацией между компьютером и игроком: в начале игры на дисплей выводится литературный фрагмент, описывающий местопребывание игрового персонажа. Коммуникация с программой осуществляется

посредством ввода текста с клавиатуры – появление значка «>» означает, что пользователь может ввести сообщение, такое как «look», «go north», «open box», «take key». В ответ, например, на команду «look» компьютер может перечислить то, что видит перед собой игрок. С помощью подобных команд нужно исследовать мир игры, разделенный на дискретные локации (*location, room*) и наполненный разными предметами и объектами, а также управлять поведением героя, продвигаясь вперед по сюжету. Для текстовых игр характерны развитые приключенческие фабулы, в которых пользователь участвует в качестве протагониста.

В играх IF многое зависит от возможностей синтаксического анализатора или парсера. В ранних играх, таких как *Hunt the Wampus*, *Colossal Cave Adventure*, серии игр Скотта Адамса (Scott Adams), использован примитивный парсер с ограниченным словарем – он мог воспринимать лишь команды из одного или двух слов по типу «глагол + существительное». Перед игроком стояла задача эмпирическим путем определить словарный запас программы. На некоторые вопросы можно было получить ответ: «не понимаю», «не знаю». Однако уже к концу 1970-х годов парсеры значительно усложнились – игроку это позволяло составлять большие предложения, употреблять синонимы, а автору создавать более разнообразные ситуации игрового взаимодействия с пользователем. В статье «Уроки Adventure»<sup>1</sup> приводится такой пример: некий геймер в игре *Curses* («Проклятия») Грэма Нельсона (Graham Nelson) в диалоге с программой употребил нецензурное выражение, программа это поняла и ответила: «Ты об этом пожалеешь». Через некоторое время игрок столкнулся с невозможностью продвигаться дальше, пока вина не будет искуплена. Попытки извиниться перед программой не имели успеха:

> I am sorry

– Sorry is not enough.

Однако решение было предусмотрено: в инвентаре героя имелось карболовое мыло – его надо было съесть (eat soap) или вымыть им рот (wash mouth with soap), тогда наказание отменялось<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Симонович С. Уроки Adventure // URL: <http://www.taplap.ru/articles.php?op=show&aid=30> (дата обращения 27.09.2015).

<sup>2</sup> Традиция экзекуций такого рода действительно существует в США, мы встречаем упоминания о подобных воспитательных мерах на страницах американской литературы. Например: «Джордж чертыхнулся и в наказание должен был выполоскать рот с мылом» (Торнтон Уайлдер. День восьмой). Или у Рея Брэдбери: «Такие речи хуже всякой ругани. Впрочем, я не стану промывать тебе рот мылом. Тут лучшее лекарство – глоток вина из одуванчиков».

Помимо интерфейса с текстовым вводом используется интерфейс в виде меню, где игрок выбирает одно из предложенных ему действий. Хотя второй вариант кажется более удобным, он упрощает и написание, и прохождение игры, однако для истинных поклонников текстовых приключений первый тип интерфейса предпочтительнее – он не ставит жестких рамок, ограничивая инициативу и воображение игрока, позволяет ему участвовать, пусть самым простейшим образом, в литературном соавторстве, усиливает эффект погружения в игру.

## HACKERS

Жанр текстовых игр родился в среде американских программистов и был одним из побочных продуктов их бурной деятельности по освоению и созданию мира информационных технологий. Это было поколение особо одаренных, преисполненных энтузиазма молодых людей, складом ума и характера словно предназначенных для деятельности в сфере IT: «Они обычно были прирожденными хакерами, охваченные неослабевающим любопытством. Они были последними в баскетболе и первыми на занятиях по математике. Это были пятиклассники, которые начинали что-то бормотать в свое оправдание, когда взрослые настойчиво просили им объяснить, почему они “так любят числа”. Эти дети, сидевшие на задних партах, были настолько незаурядными, что даже их учителя по математике пасовали перед ними...»<sup>1</sup>

В книге Стивена Леви описывается зарождение и этапы развития эзотерического мира хакеров, даются яркие портреты его представителей – по большей части студентов и научных сотрудников MIT (Massachusetts Institute of Technology, Cambridge) – престижного учебного и научного учреждения США, мирового лидера в области искусственного интеллекта.

На заре компьютерной эры программисты представляли собой немногочисленную группу посвященных. В 1960–1970-е годы вычислительные машины были громоздкими и дорогостоящими, приобрести их могли лишь крупные корпорации, исследовательские центры, университеты, доступ к этим машинам имели специалисты и студенты соответствующих

<sup>1</sup> Levy S. Hackers: Heroes of the Computer Revolution. New York: Doubleday, 1984 (переизд.: 1994, 2005).

Сетевой перевод на русский язык: *Леви С. Хакеры: Герои компьютерной революции* // URL: [http://aldebaran.ru/author/levi\\_stiven/kniga\\_hakery\\_geroi\\_kompyuternoyi\\_revolyucii/](http://aldebaran.ru/author/levi_stiven/kniga_hakery_geroi_kompyuternoyi_revolyucii/) (дата обращения 27.09.2015).

учебных заведений. Само программирование как учебный предмет было введено в MIT всего лишь в 1959 году.

Ранний этап в развитии IT представляется весьма благоприятным по своим условиям – хорошее материальное и техническое обеспечение, творческая свобода, креативная среда талантливых молодых ученых, которые с начала 1970-х уже имели возможность обмениваться информацией посредством компьютерной сети ARPANet (Advanced Research Projects Agency Network), объединившей исследовательские институты Америки. Сейчас об этом периоде вспоминают не иначе как о золотом веке, о рае для интеллектуалов.

Слово «хакер» в наши дни чаще употребляется в негативном значении – это злонамеренный взломщик защищенных программ, создатель компьютерных вирусов и т.д., однако изначально смысл термина был другим.

Словечко *hack* произошло из сленга MIT – в 1950-е годы оно означало и студенческие шутки, и какую-то виртуозно сделанную работу, оригинально решенную задачу. Затем хакерами стали называть программистов первого поколения, способных исправлять ошибки программного обеспечения, быстро и нестандартно решать возникшие проблемы: *hack* – разрубать или *hack through* – «прорубиться» (через трудности, препятствия к пониманию чего-то). Гордое наименование «хакер» относилось к наиболее квалифицированным и творческим программистам, компьютерным гениям, понимавшим глубины функционирования компьютерных систем.

В среде хакеров сложилась собственная иерархия ценностей, этика и субкультура. Некоторые ее особенности определялись положением первопроходцев. Вероятно, многие пользователи помнят волшебные впечатления от первого знакомства с компьютером, но это всего лишь чувства юзера, а для первых программистов подобное знакомство было не просто открытием нового мира, безграничного по своим возможностям, они стали его творцами, могли им управлять, бесконечно его совершенствовать.

К хакерским приоритетам относился перфекционизм и самооценność работы. Программистские трюки и интеллектуальные подвиги совершались не только для какой-то практической цели, но и во имя любви к науке, ради демонстрации изящества и блеска ума, красоты программного кода, ради возможности сделать то, что считалось невыполнимым<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Советский ученый и программист Андрей Петрович Ершов (1931–1988) писал в своей статье «Эстетический и человеческий факторы в программировании»: «Программирование обладает богатой, глубокой и своеобразной эстетикой, которая лежит в основе внутреннего отношения программиста к своей профессии, являясь источником интеллектуальной силы и ярких переживаний».

Известной чертой канонических хакеров была одержимость своей деятельностью, доходящая до полного равнодушия к мирским благам. Лаборатория искусственного интеллекта MIT напоминала своего рода монастырь, основанный на фанатичном служении идее.

Вот красочное описание хакерского стиля жизни: «Около консолей компьютеров можно было видеть талантливых молодых людей растрепанной наружности, часто с запавшими горящими глазами, которые еле сдерживались, сжимая свои руки в ожидании момента, когда они смогут начать бить своими пальцами по кнопкам и клавишам. Если они не были припильены к стулу за компьютером, то сидели за столами, зарывшись в компьютерные распечатки, которые они сосредоточенно изучали, как одержимые ученые изучают каббалистические письма. Они работали до тех пор, пока не начинали валиться с ног, двадцать, тридцать часов непрерывно. Их еда, если они в состоянии были о ней позаботиться, приносила службой доставки: кофе, кола, сэндвичи. Если была возможность, то они засыпали на койке, рядом с распечатками. Их мятая одежда, немые и небритые физиономии, непричесанные волосы – все подтверждало, что они не следят ни за собой, ни за миром, в котором перемещаются. Это компьютерные хакеры – программисты-маньяки»<sup>1</sup>.

Один из основных принципов хакерской этики – свободный доступ к информации и свободный обмен информацией. Создаваемый первыми поколениями хакеров MIT системный софт находился в открытом доступе,

«Важным эстетическим принципом программирования является его высочайшая требовательность к законченности продукта. Конечно, это характерно для многих инженерных профессий. Однако программирование идет дальше... Существует поразительный контраст между почти сделанной и полностью сделанной работой. Эта стопроцентность программирования – источник его трудности и в то же время глубочайшего удовлетворения работающей программой» – см.: *Ershov A.P. Aesthetics and Human Factor in Programming // Communications of the ACM. V. 15. № 7. Pp. 501–505 (July, 1972).* (Русский перевод: *Ершов А.П. Эстетический и человеческий факторы в программировании // Кибернетика. 1972. № 5. С. 95–99*)

<sup>1</sup> Описание принадлежит профессору MIT Джозефу Вейценбауму (Joseph Weizenbaum), известному созданием диалогового симулятора ELIZA (при общении с пользователем программа играла роль психотерапевта; в дальнейшем она использовалась при написании первых текстовых игр). Вейценбаум без одобрения относился к хакерам, считая подобный симбиоз между человеком и компьютером признаком дегуманизации.

Цит. по: *Левин С. Хакеры.*



пользоваться им и улучшать его мог любой. Эти несколько утопические требования компьютерной демократии позже нашли отражение в деятельности хакерского компьютерного подполья<sup>1</sup>, а также в создании вполне легальных некоммерческих организаций «Free Software Foundation» (FSF, 1985) и «Open Source Initiative» (OSI, 1998), посвященных продвижению открытого программного обеспечения<sup>2</sup>.

Как в любой узкопрофессиональной среде, у хакеров был свой сленг, свои традиции. Происходило накопление достижений, событий, важных или курьезных эпизодов, порождавших легенды. Обращает внимание, что в осмысление этой новой области нередко употреблялись термины магии и религии. Например, Джозеф Кэмпбелл в книге «Власть мифа» (Joseph Campbell's «The Power of Myth») рассказывает такую байку: «Однажды президент Эйзенхауэр вошел в зал, заполненный компьютерами, и спросил: “Есть ли Бог?”. Вдруг машины заработали, лампочки замигали, диски закрутились. Через какое-то время в комнате раздался голос: “Теперь есть”».

Компьютер – это сверхразум, поэтому он и может восприниматься как новый кибербог. В эссе «Киберсуеверие» американский писатель-фантаст Брюс Стерлинг (Bruce Sterling's «Cyber Superstitions») анализирует причины отношения к компьютеру как «магической машине»: «Компьютеры – это страшные твари, полные тайны и силы. Даже разработчики программного обеспечения считают компьютер – в каком-то глубинном и главном смысле – совершенно непостижимой штукой. Машины, которые

<sup>1</sup> См. исследование на эту тему: *Dreyfus S. Underground: Tales of Hacking, Madness and Obsession on the Electronic Frontier*. Reed Books Australia, 1997. (Русский перевод: *Дрейфус С. Компьютерное подполье: Истории о хакинге, безумии и одержимости*. Екатеринбург: У-Фактория, 2005.)

<sup>2</sup> Президентом OSI с момента основания до 2005 года был американский хакер Эрик Рэймонд (Eric Steven Raymond), ему принадлежит эссе «Собор и Базар» (The Cathedral and the Bazaar), где сопоставляются две модели коллективных разработок: соборная модель предполагает ограниченный доступ к проекту, базарная посредством интернета создается на глазах общественности. Рэймонд считал, что последний способ, благодаря наличию большого числа участников, позволяет за короткий срок выявить все баги программы. Интернет способствовал возникновению множества самых разных, не только программистских, коллективных проектов, невозможных ранее в таком масштабе. Например, все докомпьютерные энциклопедии создавались по соборной модели, Wikipedia – открытый проект базарного типа.

выполняют миллионы операций в секунду, слишком сложно полностью постичь простым человеческим сознанием»<sup>1</sup>.

Если компьютер – бог, то программист – это служитель нового культа, посредник между компьютером и «мирским» человеком. Трейси Киддер (Tracy Kidder) в книге «The Soul of a New Machine» («Душа новой машины») вспоминает восторг программиста, впервые применившего ассемблер: «Я мог разговаривать прямо с машиной. Круто, что я выучил этот жреческий язык. Я мог разговаривать с богом»<sup>2</sup>.

Это впечатление вполне оправдано. Как слово в магии управляет событиями, так и компьютерные программы не столько что-то сообщают, сколько заставляют что-то происходить. По слову творца-программиста создаются новые миры, расширяющие границы реальности<sup>3</sup>.

Компьютерная культура часто осмысливается в подобных категориях в научно-фантастических романах, фильмах, компьютерных играх.

В креативной среде хакеров, пронизанной духом соперничества и игры, появлялись разные игровые развлечения и забавы, которые тоже становились формой программистских поисков и экспериментов.

Так, одна из ранних игровых программ представляла лабиринт, по которому блуждала мышь (обозначенная точкой на экране) в поисках ломтика сыра или бокала мартини. Другая игра, написанная хакерами, называлась «Космические войны» – в ней было два условных космических корабля, снабженные торпедами, и точки на экране, изображающие звезды на поле космической битвы. Корабли управлялись переключателем на консоли. Предшественница «стрелялок» приобрела большую популярность. Но увлечение «Космическими войнами» было связано не только с игровым процессом, но и с задачей программирования в реальном времени, которую стремились решить хакеры. В 1962 году, на Дне открытых дверей в MIT,

<sup>1</sup> Цит. по: *Дери М.* Скорость убегания: Киберкультура на рубеже веков. М.: АСТ; Екатеринбург: У-Фактория, 2008.

<sup>2</sup> Там же.

<sup>3</sup> Даже советский ученый А.П. Ершов обращается к библейской символике: «Машина, снабженная программой, ведет себя разумно. Программист является первым, кто обнаруживает это. Применяя метафору троицы, он ощущает себя в этот момент и отцом – создателем программы, и сыном – братом этой машины, и носителем святого духа – вложенного в нее интеллекта. Это торжество интеллекта, наверное, самая сильная и самая специфическая сторона программирования» – см.: *Ершов А.П.* Эстетический и человеческий факторы в программировании.

игра была запущена для демонстрации публике. Это произвело большое впечатление: «Народ не мог поверить в то, что он видит: научно-фантастическая игра, написанная студентами, и запущенная на компьютере была на такой грани фантастики, что никому даже в голову не пришло, что только что родился целый новый жанр развлечений»<sup>1</sup>.

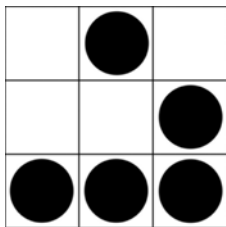
К другого рода проектам относились попытки перенести известные игры на компьютер, например, создать шахматный симулятор. Этим занимался один из основоположников программирования Джон Маккарти (John McCarthy), именно ему принадлежит термин «искусственный интеллект».

В 1970-е годы приобрела популярность игра «Жизнь». Ее придумал американский математик Джон Конуэй (John B. Conway) с целью создать модель простой самовоспроизводящейся системы. Правила были описаны в рубрике Мартина Гарднера (Martin Gardner) «Математические игры» журнала «Scientific American»<sup>2</sup> в 1970 году. Место действия игры – поверхность в клеточку, в пределе бесконечная, на ней размещаются фишки (символические организмы или клетки). Клетка может быть либо живой, либо мертвой. В начале игры дается группа клеток, составляющих первое поколение. Затем популяция трансформируется, растет или сокращается согласно правилам выживания (клетка умирает от перенаселения или одиночества, мертвая клетка, имеющая трех живых соседей, оживает). Эти простые правила приводят к огромному разнообразию форм. Существуют перечни наиболее важных конфигураций, полученных в игре «Жизнь», их начинали вести еще хакеры МИТ. С тех пор появились энциклопедии и сайты<sup>3</sup>, учебники и научные труды по этой игре. Составлена классификация поведения фигур – одни постепенно вымирают, другие приобретают устойчивость, третьи впадают в состояние бесконечного циклического повтора со смещением. Процессы зарождения, развития и гибели колоний клеток имитируют разнообразные реальные процессы. Игрок является в основном

<sup>1</sup> Леви С. Хакеры.

<sup>2</sup> «Scientific American» (Sciam) – один из старейших научно-популярных журналов США, выходит с 1845 года по настоящее время (см.: URL: <http://www.sciamdigital.com/>) (дата обращения 27.09.2015). Русскоязычный вариант: «В мире науки» // URL: <http://www.sciam.ru/> (дата обращения 27.09.2015).

<sup>3</sup> Из русскоязычных ресурсов сошлемся на сайт Николая Белюченко Bel&Chen Co! Здесь можно найти словарь игры «Жизнь», перевод статей Мартина Гарднера и др. См.: URL: <http://beluch.ru/ru/index.htm> (дата обращения 27.09.2015).



наблюдателем за происходящим, особенно если игра разворачивается не на бумаге, а на мониторе.

Одна из фигур – *glider* (планер) стала в 2003 году эмблемой движения хакеров. Это связано со следующей историей: в свое время Джон Конуэй высказал гипотезу, согласно которой не существует начальной конфигурации, способной беспрестанно расти. Он назначил приз в \$50 тому, кто сможет доказать или опровергнуть эту гипотезу. Награду получил студент и знаменитый хакер MIT Билл Госпер, он придумал конфигурацию клеток, названную «ружье глайдера». Это была первая фигура подобного рода, способная периодически порождать другую простую фигуру – и так до бесконечности.

## COLOSSAL CAVE ADVENTURE

Первобытная пещера (а вовсе не то,  
что могли бы предположить фрейдовы мистики) –  
вот прообраз моих игр, когда мне было четыре года.

*В. Набоков.* Память, говори

Итак, в период раннего развития IT в мужском сообществе технарей возникали и отрабатывались разные варианты игровых схем – математические и логические игры, игры-головоломки, блуждание по лабиринту, шутер и др. Но в 1976 году появилась игра, которая ознаменовала рождение нового жанра и стала катализатором стремительных перемен. Период брожения умов, первичного накопления идей сменился бурным целенаправленным развитием, и компьютерная игра из незначительной досуговой забавы узкого круга молодых людей превратилась в новую сферу развлекательной культуры.

Первоначально игра называлась *Advent* (поскольку имя файла тогда могло содержать не более шести символов), затем *Colossal Cave Adventure* (приключение в огромной пещере) или просто *Adventure*.

*Adventure* всегда упоминается как первая текстовая игра, хотя у нее были прямые предшественники, например *Hunt the Wumpus* («Охота на Вампуса») (1972), где надо было, преодолев лабиринт из нескольких помещений, найти и убить монстра.

Однако, в отличие от Вампуса, в *Colossal Cave* появилась история, рассказанная посредством интерактивного текстового симулятора, была успешно найдена форма, в которой ряд игровых элементов соединился с литературным повествованием, составив органичное единство, удачную модель, послужившую основой для возникновения жанра *interactive fiction*.

«Вы находитесь у самого конца дороги, недалеко от небольшого кирпичного строения. Со всех сторон вас окружает лес. Ручей, вытекающий из-под дома, продолжает свой путь вниз по оврагу» – так начиналась эта игра. Если например, написать: «>пить», программа отвечает: «Вы сделали несколько глотков из ручья. Вода имеет сильный привкус минералов, но это ее не портит. Правда, она очень холодная». Если дать команду «>войти», последует описание того, что находится в доме: «Прямо на полу лежит связка ключей. Здесь имеется и кое-какая еда. Тускло поблескивает лампа из латуни. Рядом валяется пустая бутылка». Пищу можно попробовать, а все указанные предметы собрать (игровой экран был черным, а буквы – зелеными).

Затем герой находит подземный лаз и попадает в запутанный пещерный лабиринт, исследует его, преодолевая препятствия и собирая сокровища.

Автором игры был Уилл (Уильям) Кроутер (William Crowther), программист, работавший в 1970-е годы в Кембридже (штат Массачусетс) в компании «BBN Technologies» (Bolt, Beranek & Newman) над созданием сети ARPANet. Его профессия, хобби и обстоятельства семейной жизни – все сыграло роль в истории появления этой игры.

Кроутер увлекался спелеологией и вместе со своей женой Патрицией участвовал в экспедициях, исследовавших пещерный комплекс в штате Кентукки. Система двух карстовых пещер Мамонтовой и Флинт-Ридж (Mammoth-Flint Ridge Cave System) является самой обширной на Земле, ее предполагаемая протяженность – более 900 км<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Согласно научным данным, Мамонтова пещера образовалась 10 миллионов лет назад. Поселения человека в этих пещерах относят к глубокой древности, это подтверждают найденные мумии и захоронения, дающие доказательства архаичности погребальных практик.

Открытие пещеры в Новое время произошло около 1790 года. В период наполеоновских войн здесь добывали сырье для производства пороха. Затем пещера стала использоваться в туристических целях.

При создании игры Кроутер опирался на собственные впечатления, его описания изобилуют подробностями и являются геологически достоверными. Например, оранжевая колонна имеет реальный прототип (цвет определяется содержанием минерала травертина) так же, как и Пещера швейцарского сыра (Swiss Cheese Room), название которой связано с наличием в каменных стенах грота множества дыр, образовавшихся под воздействием воды. Описывается и переход *Tight spot*, который в реальности соединяет оба подземных лабиринта. Интересно, что его открытие принадлежит жене Кроутера – лаз был настолько узок, что только миниатюрная Пэт смогла его обнаружить (в игре перед этим лазом надо оставить все вещи из *inventory*).

Кроутер использовал в *Adventure* жаргон спелеологов, например, «dome» (купол), «goot» (комната). С его легкой руки словом «goot» стали называть любые локации текстовых игр. Встречающиеся в игре загадочные знаки типа Y2 – способ отмечать дороги в пещерах.

Однако *Adventure* не сводилась к реальной географии. Кроутер добавил не только загадки, но и некоторые сказочные детали и образы, напоминающие настольные ролевые игры *Dungeons and Dragons*, которыми он увлекался.

В 1838 году пещеру приобрел рабовладелец Франклин Горин. Он назначил своего раба Стивена Бишопа смотрителем пещер и гидом для посетителей. Стивен был незаурядным человеком. Он стал первым исследователем пещеры: обнаружил странные виды фауны – слепых рыб и змей, беззвучных сверчков, нашел останки пещерных медведей, изделия древних индейцев. Бишоп открыл более двухсот новых подземных помещений и составил их карту. Некоторые придуманные им названия остались до сих пор, например, «река Стикс», «аллея летучих мышей».

В 1912 году во Флинт-Ридже была открыта другая пещера. В 1920-е годы между владельцами разгорелись настоящие пещерные войны – конкуренты срывали друг другу экскурсии, сжигали билетные кассы и т.п.

В 1926 году было организовано Общество национального парка «Мамонтова пещера». Были выкуплены и отчуждены частные территории. Парк открылся в 1941 году. В настоящее время парк имеет площадь более 20 тысяч гектаров, он внесен в список Всемирного наследия ЮНЕСКО и международный список биосферных заповедников.

В пещерах проводятся экскурсии для туристов. Есть безопасные и комфортабельные варианты, где посетителям предлагают чистые аккуратные маршруты с лестницами, пандусами и лифтами.

Другим обстоятельством, повлиявшим на создание игры, стали семейные неурядицы. Хотя чета Кроутеров имела и схожие профессиональные интересы (Пэт по образованию физик, училась в MIT, где и познакомилась в Уиллом), и общее хобби, и двоих дочерей, их брак распался. Кроутер тяжело переживал развод, особенно он скучал по детям. Он начал писать игровую программу о своих странствиях по пещерам, чтобы развлекать дочерей, когда они его навещали. Игра не должна была вызывать трудностей, поэтому команды вводились на разговорном английском, а не каком-нибудь формализованном языке.

В 1976 году Кроутер выложил игру в сети ARPAnet. Ее нашел хакер Дон Вудс (Don Woods), работавший в Стэнфордской лаборатории искусственного интеллекта (the Stanford AI Laboratory – SAIL). Вуд был поклонником Толкина и решил расширить игру, добавив в нее локации и артефакты в духе фэнтези<sup>1</sup>. Он также ввел счет, определяющий успешность действий игрока. Именно в этом варианте игра осталась в истории. Аутентичный вариант У. Кроутера долгое время считался утраченным<sup>2</sup>.

С 1977 года игра приобрела огромную популярность среди программистов, став одним из символов этого времени. В *Adventure* играли и студенты, и маститые ученые. Согласно преданию, из-за этой игры компьютерная отрасль Америки остановилась на две недели. Однако хакеру недостаточно просто пройти игру, ему необходимо понять, как она работает, как можно ее улучшить. Вскоре появилось множество усовершенствованных,

<sup>1</sup> «Вместо убойной научной фантастики, которая пронизывала MIT, Стэнфорд был тихим приютом эльфов, хоббитов и колдунов, описанных в трилогии Толкина. Комнаты в лаборатории ИИ были названы в честь различных мест Среднеземья, а принтер, стоявший в SAIL, мог печатать тремя различными эльфийскими шрифтами» (*Леви С. Хакеры*).

<sup>2</sup> Оригинальная копия игры Кроутера была восстановлена и исследована профессором Seton Hill University в статье: Jerz D.G. Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original «Adventure» in Code and in Kentucky // Digital humanities quarterly. 2007. V. 1. № 2 (Поблизости от Колоссальной пещеры: Анализ оригинальной игры «Приключение» Уилла Кроутера с точки зрения программного кода и пещер в Кентукки). В работе сравниваются две версии игры: утраченный оригинал и общеизвестный вариант Кроутера – Вудса. Автор также предлагает фотоотчет своего спелеологического путешествия по местам, описанным Кроутером в игре: URL: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/001/2/000009/000009.html> (дата обращения 27.09.2015).

видоизмененных, расширенных версий исходной игры. И в последующие годы игра не умерла, будучи перенесенной в разные операционные системы, включая платформы персонального компьютера<sup>1</sup>.

Воздействие *Adventure* на раннее поколение программистов увековечено в заимствованных из игры словечках и выражениях, ставших частью языка хакеров. От названия *Advent* произошел термин *vadding* (результат перестановки первых трех букв *adv* на *vad*). Волшебные слова *xyzzu* и *plugh*, которые в *Colossal cave* переносят игрока в разные места лабиринта, используются в хакерских программах как пароли. Существует интернет-журнал «XYZZYnews»<sup>2</sup>. В 1997 году был учрежден конкурс XYZZY Awards. Стали идиомой выражения *Maze of twisty little passages, all alike* и *Maze of twisty little passages, all different* (лабиринт из маленьких извилистых ходов, одинаковых или разных)<sup>3</sup>. Наконец, само название игры превратилось в название жанра.

Путь совершенствования *Adventure* и ее вариативного развития скоро исчерпал себя. Хакеры, заразившиеся новым видом развлечения, стали искать в сети подобные программы, однако их не было. Но эта пустота стала быстро заполняться. Первые игры, появившиеся в конце 1970-х – начале 1980-х, следовали найденной в *Adventure* игровой схеме, развивали ее приемы и образы. *Adventureland* Скотта Адамса, первые серии *Zork*, британские текстовые игры, выпущенные «Level 9», «Adventure Soft» начинались с пролога во внешнем мире, откуда игрок попадал в пещеры или шахты, блуждая в подземных лабиринтах и собирая сокровища.

Причина притягательности *Adventure*, ее успеха и креативного воздействия, заключена как в открытии формы игрового интерактивного диалога-приключения, так и в обаянии творения Кроутера, основанного на подлинных знаниях описанной обстановки, на истинных впечатлениях и чувствах.

Случайно ли так совпало, что создатель первой игры оказался спелеологом, и благодаря этому одни из самых глубоких культурных и игровых архетипов – пещера и лабиринт – получили такое достоверное и убедительное воплощение. Природной многофункциональности и богатой истории

<sup>1</sup> В 2004 году появилась русская версия игры, близкая к первой версии Кроутера – Вудса: URL: <http://rinform.stormway.ru/games/Adventure/Adventure.html> (дата обращения 27.09.2015)

<sup>2</sup> <http://www.xyzzynews.com/> (дата обращения 27.09.2015).

<sup>3</sup> Ник Монфорт, исследователь текстовых игр, назвал свою книгу: *Montfort N. Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge: MIT Press, 2003.



земных пещер соответствует полисемантический характер этого образа. Каждое произведение актуализирует свои смыслы.

Сюжет игры воспроизводит типичную ситуацию перехода. Нисхождение в пещеру – начало испытаний, погружение во тьму и хаос (в глубину и плотность бессознательного, по Юнгу). В игре о царящем мраке напоминает периодически гаснущая лампа, ощущение хаоса вносит запутанный трехуровневый лабиринт подземных ходов. Чтобы в нем сориентироваться, необходимо вооружиться бумагой с карандашом и рисовать карту. По ходу игры надо преодолевать препятствия и опасности, игрок может погибнуть. Но терпение и усилия приводят к изменению сознания героя, его взору, освобожденному от плена теней, открывается неведомое, тайное, символизированное подземными сокровищами.

В качестве первой айфификшн, при отсутствии правил и подсказок, *Adventure* оказалась довольно трудной игрой, двухнедельный срок ее прохождения подтверждает это. Роль этой игры вполне может быть сопоставима с инициацией, ее результатом стал переход в иной виртуальный мир, в иное состояние – компьютерного геймера.

Это состояние не может быть вызвано только успехом отдельной игры, не объясняется только реакций на достоинства конкретного произведения. Здесь проявили себя характерные черты особого рода игровой зависимости, хорошо знакомой всем, кто увлекается компьютерными играми. Можно найти множество выразительных свидетельств этой зависимости. Вот, например, как описывает свое впечатление от *Adventure* Роберта Уильямс: «Это была какая-то болезненная тяга, я начинала играть и не могла оторваться. У меня был маленький ребенок, а я совсем не обращала на него внимания, я даже не могла остановиться, чтобы приготовить обед. Я могла только думать о том, как дойти до обрыва Витта или как обойти чертову змею для того, чтобы взять гигантские раковины. Вечером я сидела в постели и думала: Что мне еще надо сделать? Почему я не могу открыть эту дурацкую раковину? Что внутри нее?»<sup>1</sup>.

Это совершенно типичное для геймера состояние отрешения от обыденности и полной погруженности в другой мир – причем не только в процессе, но и вне игры, не только «сидя в постели» перед сном, но и во сне, когда реальные игровые ситуации превращаются в сновидения. Удачная сбалансированная форма *Adventure* и ее атмосферность, архетипическая сюжетная и образная основа, соединение жанровых моделей сказки, загадки и игры – этот комплекс, вполне достаточный сам по себе для возбуждения интереса и увлеченности, был умножен на новые возможности,

<sup>1</sup> Леви С. Хакеры.

дарованные компьютером – интерактивность и нелинейность, создающие иллюзию реального участия игрока в происходящих событиях, что приводит к глубокому погружению в виртуальный мир.

В контексте альтруистической культуры ранних хакеров творческая активность геймера могла осуществляться не только в самой игре, но и в способах ее бытования, в возможности вариативного развития исходного артефакта. Естественные для культуры фольклорные механизмы сыграли важную роль в разностороннем развитии заложенных в *Adventure* возможностей, как на стадии «пещерного фольклора», так и в дальнейшем, когда из этой пещеры компьютерные игры вышли на свет и их развитие пошло сразу в нескольких направлениях.

В жанровом плане стали развиваться две игровые модели – приключение (квест) и ролевая игра. В самой *Adventure* уже содержались некоторые особенности, ставшие в дальнейшем показательными именно для RPG – блуждание по лабиринту, образы фэнтези, игровой счет (создатели первой игры увлекались и настольными играми D&D и произведениями Толкина).

В плане использования образных средств компьютерные игры разделились на текстовые и графические, а в плане адресата игры – на индивидуальные и коллективные.

## MUD (*MULTI-USER DUNGEON*)

Первая групповая игра появилась вскоре после рождения жанра *iFiction*, в 1978 году. Ее создали в университете Эссекса Ричард Бартл и Рой Трабшоу (Richard A. Bartle<sup>1</sup>, Roy Trubshaw). Игра была названа *Multi-User*

<sup>1</sup> Отец первых MUD'ов Ричард Бартл стал также их первым исследователем. Ему принадлежит фундаментальная монография «*Designing Virtual Worlds*» (Проектирование виртуальных миров), изданная в Великобритании в 2003 году. В работе детально рассматривается процесс создания игр он-лайн, психология и социология сообществ игроков, основы экономики и этики, способы управления игровой вселенной, взаимовлияние реального и виртуального миров и многие другие проблемы. Бартл разработал теорию психологических типов игроков, изучил особенности их игрового поведения и взаимодействий. Он выделил четыре основных типа: манчкин, исследователь, социофил, киллер (или карьерист, исследователь, тусовщик, убийца). На базе этой теории был создан известный тест Бартла, определяющий в процентном отношении долю каждого типа в отдельном игроке. Есть русский перевод статьи Р. Бартла, посвященной психотипам:

*Dungeon* («Многопользовательское подземелье»), аббревиатура MUD стала именем жанра. Игра получила распространение в университетских сетях Британии, из-за ее популярности среди студентов MUD шуточно расшифровывали как *Multi-Undergraduate Destroyer* (мультистуденческий разрушитель).

В многопользовательской игре были смешаны жанровые элементы: основу составляли правила, близкие к настольным ролевым играм – специализация и прокачка персонажа, создание команд из игроков разного профиля, бои, выполнение квестовых заданий. Взаимодействие игроков с миром игры, общение друг с другом в чатах происходило как в *interactive fiction* с помощью коротких сообщений, однако если в текстовых приключениях у игрока была возможность сколь угодно долго обдумывать свои команды, то в MUD'ах игра протекала в реальном времени и это требовало быстрой реакции и точности, так как последствия действий нельзя было отменить или переиграть.

Значительная часть текстовых MUD'ов разворачивается во вселенных фэнтези, однако существуют миры научно-фантастические, в стиле киберпанк, по мотивам фильмов или книг, на основе исторических событий.

Большинство текстовых MUD'ов были бесплатными, но существовали и коммерческие проекты.

Из первоначальной идеи MUD выделились разные направления, одни акцентировали внимание на игре (например, RPI MUD – *Roleplay Intensive MUD* – мад с интенсивным отыгрыванием роли), другие – на самой социальной среде он-лайн с незначительными игровыми элементами, например, *Talker*, MOO (*Object oriented MUD* – объектно-ориентированный мад, мог использоваться не только для общения, но и для дистанционного обучения). Игры типа MUSH (одна из расшифровок *Multi-User Shared Hallucination* – многопользовательская галлюцинация) позволяли самим игрокам расширять виртуальный мир, создавая новые объекты и локации<sup>1</sup>.

В Россию MUD'ы (или МПМ – многопользовательский мир) попали в конце 1990-х годов, то есть на 20 лет позже. Поэтому русскоязычные

Барпл Р. Черви, тrefы, бубны, пики: игроки виртуальных миров // URL: <http://dtf.ru/articles/print.php?id=44593#preface> (дата обращения 27.09.2015).

<sup>1</sup> Период первых лет развития свободной электронной коммуникации и ранних MUD'ов представлен в книге «Киберцыгане» британского писателя индийского происхождения Индры Синха (*Sinha I. The Cybergypsies*. London: Pocket Books, 2008). Автор исследует собственный игровой опыт, затрагивая проблемы виртуальной личности и киберзависимости.

текстовые формы не получили такого широкого развития, как на Западе, ибо уже в начале 2000-х их сменили графические виртуальные миры, которые, ввиду увеличения мощности и пропускной способности компьютеров, превратились в MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* – сетевые ролевые игры с очень большим количеством игроков).

Потребность в графической изобразительности определялась в ранних компьютерных играх не столько образными, сколько игровыми задачами. Сложно организованное игровое пространство без визуального отображения затрудняло и даже делало невозможным прохождение игры. Поэтому игрок IF вынужден был самостоятельно компенсировать этот недостаток, рисуя на бумаге схему лабиринта или карту.

В самих играх также стал формироваться изобразительный ряд из подручных средств. В 1980 появилась игра *Rogue*, именем которой была называлась жанровая линия *roguelike* (в русскоязычном сленге «рогалики»). В *roguelike*-играх использовалась псевдографика – простейшие рисунки и условно-схематичные карты, создававшиеся с помощью ASCII-символов. Например, ^ – горы, # – лес, @ – герой:

```

^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
^      ^#####^
#####@#####
#####

```

В «рогаликах» персонажа перемещают с помощью курсора, команды закреплены за разными клавишами, карты при каждом запуске игры генерируются случайным образом.

## TYPEWRITE ART; ASCII ART

MUD'ы являются частью изобразительной среды интернета, называемой ASCII art, и еще шире – псевдографики, использующей для создания картинки палитру буквенных, цифровых символов и знаков пунктуации.

В исторической ретроспективе письменность и изображение всегда были тесно связаны. Пиктографическое письмо древних египтян – это своеобразные текстовые рисунки. Близки к изобразительному символизму китайские иероглифы, означающие понятия или выражения. Восточная каллиграфия или исполнение заглавных букв в инкунабулах – образцы высокого искусства.

Основой изображения может становиться отдельная буква – путем опредмечивания, превращения в рисунок (этот прием встречается, например, в детских азбуках). Другой путь – использование букв как элементов мозаично-буквенного полотна. Последний способ создания изображений проявил себя в самых разных форматах, связанных с производством текстовой продукции в XX веке – рукописном и печатном, на пишущих машинках и телетайпах, перфокартах и компьютерах.

В числе непосредственных предшественников ASCII art принято упоминать каллиграммы (фигурные стихи), привнесшие в образ стихотворения изобразительные ассоциации и особую эмоциональность. В начале XX века каллиграммы вошли в моду благодаря Гийому Апполинеру. Фигуры, создаваемые путем особого расположения текста, встречались в литературных произведениях, в газетной и журнальной периодике. Одна из известных картинок такого рода – третья глава «Алисы в стране чудес» Л. Кэрлла, где текст размещен в виде мышиного хвоста.

С изобретением печатной машинки в 1868 году появилось новое увлечение – изображения с помощью литер – *typewrite art*. В Европе и Америке проводились конкурсы на лучшее произведение псевдографики. Один из сохранившихся примеров XIX века – рисунок бабочки, созданный секретаршей Флорой Стейси и опубликованный в «The Phonetic Journal» Айзека Питмана в 1898 году.

В начале XX века на печатных машинках стали воспроизводиться весьма сложные композиции, например репродукции популярных произведений живописи. В середине века появились разноцветные ленты и *typewrite art* получил новый стимул к развитию, продолжая оставаться популярным видом творчества на протяжении 1950–1970-х годов.

Значительная часть работ на пишущих машинках принадлежала любителям, а так как машинистками были в основном женщины, *typewrite art* стал разновидностью женского хобби. Кроме того машинка, будучи весьма неуклюжим



Флора Стейси. Бабочка. 1898



Уинфред Колдуэлл  
Цветы



Уинфред Колдуэлл  
Цветы. 1964

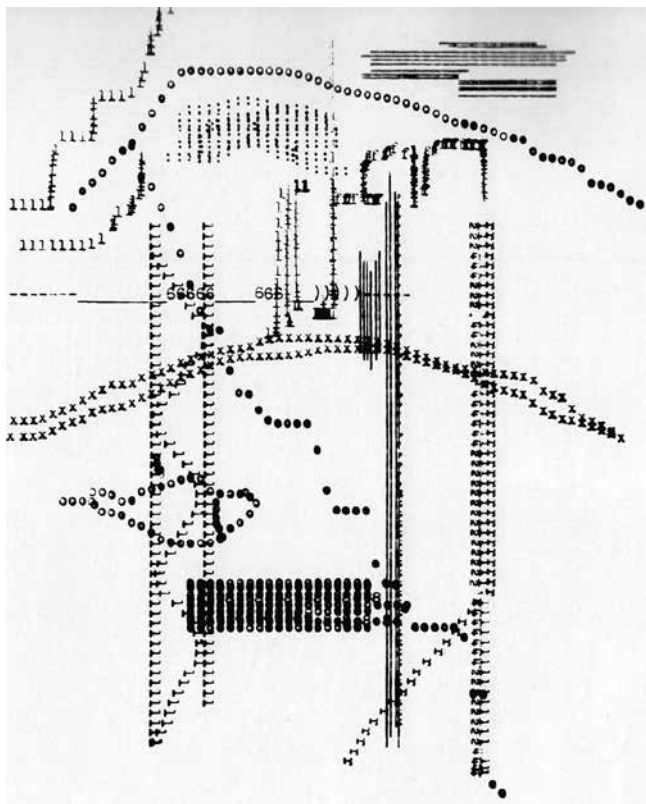
и трудоемким инструментом для рисования, требовала поистине женского терпения, кропотливости и тщательности. Это было своего рода машинописное рукоделие.

Некоторые авторы выделялись на общем фоне, их рисунки сохранились благодаря своей индивидуальности. Таковым, например, стало творчество домохозяйки из Буффало Уинфред Колдуэлл (Winifred T. Caldwell). Она начала рисовать на машинке в 1940-е годы. Рассматривая работы, выставляемые в то время на конкурсы, она пришла к выводу, что господствующий способ создания изображений ее не устраивает. Она придумала собственный стиль, напоминавший гравюру – *TypEtching* (*Typewriter + Etching*). В 1960-е годы ее произведения были опубликованы в местной прессе и получили признание.

Начиная с 1920-х годов изобразительными возможностями пишущей машинки заинтересовались профессионалы. Одним из первых был голландский типограф и художник-график Хендрик Николас Веркман (Hendrik Nicolaas Werkman), его работам, созданным в абстрактно-геометрическом стиле, присущи выразительные визуальные ритмы.

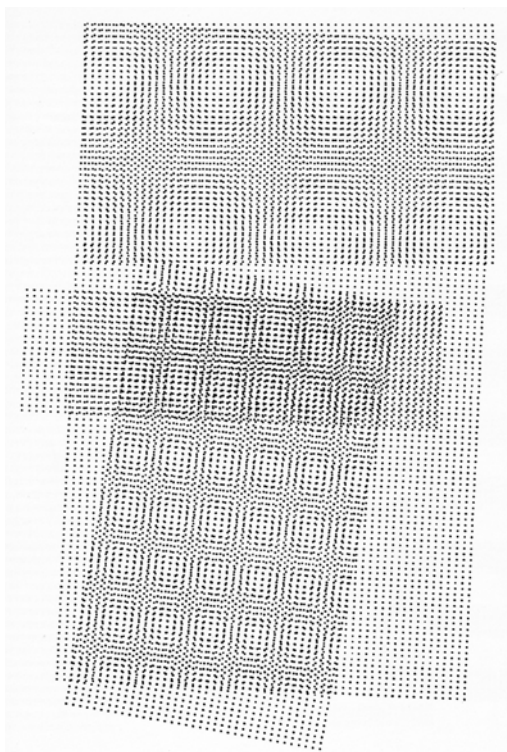
В «Баухаузе» пишущие машинки использовались для дизайнерских разработок Джозефом и Анни Алберс.

В 1950–1960-е годы *typewrite art* обогатился работами немецкого художника Тимма Ульрикса (Timm Ulrichs) и английской художницы Бриджет Луизы Райли (Bridget Louise Riley), их творчество принадлежит к *op art* (*optical art* – искусство, использующее оптические эффекты).



Хендрик Николас Веркман. Композиция

Еще одно направление *typewrite art*, получившее развитие в это же время, связано с конкретной поэзией, основная идея – соединение словесного ряда с визуальным или акустическим. Яркие эксперименты в этой сфере принадлежат британскому поэту Сильвестру Хоуедарду (Dom Sylvester Houédard – dsh) и британско-канадскому поэту Стивену МакКэффри (Steven McCaffery). Последний создал две серии произведений под общим названием «Карнавал» в стиле *typestract* (*abstract typewriter art*). В них разрушается не только линейная организация текста в целом, но распадается и само слово. Фрагменты текста, отдельные слова, буквы и знаки становятся элементами единого изобразительно-выразительного пространства, передающего настроение, создающего атмосферу для восприятия.



Тим Ульрихс  
Типотекстура. 1962



Стивен МакКэффри  
Из серии «Карнавал»



*Typewriter art* посвящено исследование Алана Ридделла, в котором рассмотрены как упомянутые выше, так и многие другие явления искусства печатной машинки. Представлена коллекция произведений, принадлежащих художникам разных стран<sup>1</sup>.

Хотя в современном мире компьютер почти полностью вытеснил пишущую машинку, она все еще используется – и по прямому назначению, и как инструмент для рисования. Например, *typewriter art* посвятила себя британская художница Кира Ратбон (Keira Rathbone). Она собрала большую коллекцию пишущих машинок, на которых создает свои произведения.

Близким по идее является *date stamp painting* – рисование с помощью календарного штампера на тканевом холсте. Эту технику придумал итальянский художник Федерико Пьетрелла (Federico Pietrella.) Некоторые даты, которые он использует, соответствуют реальным дням работы над картиной<sup>2</sup>.

Изобретение радиотелетайпа создало еще одну среду для развития псевдографики. Сообщения формировались посредством кода Бодо – при этом шифровались только заглавные буквы, цифры и некоторые знаки препинания, поэтому изобразительные возможности RTTY (*RadioTeletype*) были ограниченными. RTTY-графика имеет характерный облик и весьма однообразна, заметно уступая *typewriter art*. Преимущество телетайпа по сравнению с машинкой состояло в возможности трансляции, передаваемые сообщения отображались на длинных перфолентах.

Телетайп был изобретен в начале XX века. Считается, что первые RTTY-картинки появились уже в 1920-е годы, однако настолько старые свидетельства RTTY-art не сохранились. Громоздкий аппарат получил более широкое распространение в среде радиолюбителей после Второй мировой войны, когда он стал доступен по разумной цене. Клубы RTTY и активные операторы-любители существуют и в наше время.

Часть изображений RTTY была восстановлена с перфолент и преобразована в код ASCII. В интернете можно получить представление об RTTY-art, посмотрев одну из галерей, например, на сайте, посвященном телетайпу<sup>3</sup>. Тематика изображений традиционна для любительского творчества – портреты, образы популярной культуры, домашние животные,

<sup>1</sup> Riddell A. Typewriter Art. London: London Magazine Editions, 1975.

<sup>2</sup> Сайт художника: URL: <http://www.federicopietrella.com/#> (дата обращения 27.09.2015).

<sup>3</sup> RTTY Art Historical Archives: URL: <http://www.rtty.com/gallery/gallery.htm> (дата обращения 27.09.2015).



Кира Ратбон. Вид церкви



Федерико Пьетрелла. Натюрморт

красивые девушки и, конечно, различные поздравительные послания с пасхальными кроликами, рождественскими оленями и прочее. Некоторые работы подписаны идентификационным номером оператора-любителя – WB9ZHG, W2UIC и др. Это известные в своей среде художники, например, подпись WA6PIR принадлежит одному из наиболее популярных творцов RTTY-art Дону Ройеру (Don Royer).

Самым ранним проявлением изобразительного творчества на компьютере стали рисунки на перфокартах и перфолентах. Они складывались из пробиваемых в них отверстий.

Дальнейшее развитие псевдографики связано с кодом ASCII (American Standard Code for Information Interchange – американский стандартный код для информационного обмена), разработанным ANSI (American National Standards Institute) и принятым в 1968 году. В таблице ASCII за каждым из 128 знаков закреплено неизменное числовое значение, что позволяет компьютерным программам обмениваться информацией. Специальные символы, не являющиеся всеобщими, например фунт стерлингов или диакритические знаки, не входят в код и, как правило, не употребляются в искусстве ASCII.

Техника создания изображений на машинке и компьютере имеет ряд отличий. Компьютер более удобен, так как позволяет исправлять ошибки, в то время как любая поправка, допущенная на машинке, делает работу безнадежно испорченной. При этом машинка – более гибкий инструмент, художник может свободно разместить свою «кисть» на полотне –

сдвинуть лист на любое расстояние, перевернуть его, расположить под любым углом, а на компьютере символы можно печатать только в пределах заданных программным кодом столбцов и строк.

Распространению ASCII art способствовало развитие сетевой коммуникации. Изначально интернет был чисто текстовым и псевдографика компенсировала отсутствие изобразительных возможностей на компьютере. Людям нравятся изображения – они информативны, эмоциональны, помогают оживить и украсить визуально унылое однообразие текста. На протяжении 1970–1980-х годов ASCII art получил массовое распространение в сети – с его помощью создавались таблицы и диаграммы, подписывались письма, делались игры, текстовыми рисунками оформлялись целые сайты.

Псевдографика использовалась весьма разнообразно. Так, существовал набор символов, отображающий простые графические элементы – линии, углы, кресты, треугольники, квадраты и т.д.

С их помощью верстали таблицы, блок-схемы, графики, бланки, рисовали рамки и различные элементы интерфейса пользователя.

Другая область распространения ASCII связана с сетевыми ресурсами, созданными для обмена информацией и общения – электронными досками объявлений BBS (Bulletin Board System), mIRC-чатами (Internet Relay Chat), компьютерной сетью Usenet (User Network), электронной почтой и др. Рисунок мог использоваться как подпись, помогая выделиться в безликом текстовом киберпространстве (своеобразный предшественник аватара). Картинки создавались для поздравительных и любовных открыток. Смайлики, самая примитивная разновидность ASCII, расставляли в послании эмоциональные акценты. Эти элементы виртуальной коммуникации стали привычными и употребляются до сих пор – в социальных сетях, электронной почте, смсках.

Некоторые образы ASCII получали широкое хождение и становились ранними интернет-мемами. Таковой, например, была *Cowsay* (*Cowthing*) – говорящая (или думающая) корова. Она появлялась с речевыми пузырями:

```
/ You have Egyptian flu: you're going to \
\ be a mummy.                               /
```

```
-----
      \      ^ ^
      \      (^) \____
          ( ) \      ) \ \
              ||----w |
              ||      ||
```

Изначально запрограммированная в качестве хакерской шутки, *Cow-say* приобрела популярность. Довольно долгое время эти дойные коровы блуждали по всей сети, забавляя своим юмором тех, кто с ними встречался.

ASCII art использовался в целях дизайна веб-среды. Например, творцы демосцены<sup>1</sup>, хакерские варез-группы<sup>2</sup> создавали и создают до сих пор ASCII-подписи, логотипы, рисунки для распространяемых ими архивов и программных продуктов. Веб-страницы и электронные журналы (e-zines) 1970–1980-х годов тоже оформлялись с помощью псевдографики.

ASCII art мог восприниматься не только сквозь призму прикладных функций, он существовал и просто для забавы, для эстетического удовольствия и художественного самовыражения.

Как любой вид искусства, ASCII art разветвлялся на направления и стили. Упомянем о некоторых из них.

Один из известных ранних стилей возник на персональных компьютерах «Amiga». Стандартные шрифты «Amiga» содержали высокие символы / \ |, которые позволяли образовывать непрерывные линии и ровные углы, очерчивая контуры образа. *Amiga style* (или *oldschool style*) чаще всего использовался для создания надписей, он известен прежде всего своими шрифтами, четкими и легко читаемыми.

Идея другого стиля (*newschool style*) состояла в использовании одного из символов, максимально заполняющих пространство ячейки (\$#XO), к нему добавлялся другой, менее плотный символ, для получения эффекта сглаживания формы.

*Highschool style* (или *Block style*) развивался на компьютерах IBM и пользовался расширенным набором символов, введенным этой корпорацией в 1979 году. В частности, в ASCII-таблице содержались блоки, полностью или частично закрашенные. Из них, как из кубиков, собирались рисунки и надписи.

<sup>1</sup> Демосцена – направление компьютерного искусства, возникшее в среде ранних хакеров. Демо представляют собой небольшие программы, соединяющие видеоряд, создаваемый компьютером в реальном времени, с музыкальным сопровождением. Демосцена является симбиозом программирования и искусства, однако именно демонстрация возможностей программирования как особого вида творчества является в этом жанре приоритетным.

<sup>2</sup> *Warez* – сленговый вариант слова *wares* (сокращение от множественного числа *software*). Подпольные группы хакеров, занимающиеся взломом и нелегальным распространением программного обеспечения.



ANSI art – близкий родственник ASCII art, в отличие от последнего в нем употребляются все 224 печатных символа. ANSI art представляет следующий шаг в развитии цифровой псевдографики благодаря появлению цвета. Хотя количество цветов было ограничено (всего 16, из них 8 могли использоваться как фон), художники находили способы разнообразить свою палитру – на-

пример, некоторые кубики имели слабую штриховку, сквозь нее просвечивал фон, смешиваясь с основным цветом кубика и давая новые цветовые градации. Успехи ANSI art связаны с деятельностью неформальных арт-групп цифровых художников – Aces of ANSI Art (A.A.A.), ACiD Productions и других.

AOL Macro art, еще одна разновидность текстовой графики, функционировал в программах America Online (AOL) и использовал всего один, притом пропорциональный, шрифт – Arial-10. В пропорциональных шрифтах (Arial, Times New Roman) буквы (кегельные площадки знаков) отличаются друг от друга по ширине, в моноширинных шрифтах (Courier, Fixedsys, Monaco) они одинаковы. При рисовании пропорциональным шрифтом строки смещаются друг относительно друга, требуя ручной корректировки, при передаче на другой компьютер такое изображение искажается. Графические программы ранних компьютеров позволяли использовать только моноширинные шрифты, поэтому подобных проблем не возникало.

Текстовые художники, приверженные шрифту Arial, могли иметь в качестве своей аудитории только пользователей AOL, их творчество редко покидало эти пределы.

Направления ASCII art – как упомянутые здесь, так и другие – изначально возникли в недрах хакерской андеграундной культуры, получили развитие в 1970–1980-е годы и послужили одним из истоков цифрового искусства.

Существуют различные компьютерные программы, помогающие создавать графику ASCII. Одни представляют собой подобие графического редактора, другие позволяют конвертировать обычное изображение в текстовый рисунок. Подобные программы были популярным развлечением программистов (можно вспомнить репродукцию «Моны Лизы» из фильма

«Служебный роман»). Профессиональные рисунки, как правило, создаются вручную, редактор играет вспомогательную роль.

Значительная часть ASCII графики производится любителями и черпается пользователями с интернет-ресурсов, содержащих обширные залежи изображений на все случаи жизни. Есть и персональные сайты ASCII-художников с коллекциями оригинальных авторских произведений. В период популярности ASCII существовала практика заказывать работы известным мастерам текстовых рисунков.

Помимо графики существует ASCII-анимация – от небольших видеоклипов до целых фильмов. В интернете можно найти ASCII-переложения популярных кинолент «Звездные войны», «Джеймс Бонд» и других. Плавная смена буквенных картинок на экране создает особый эффект – кажется, что изображение переливается, струится.

С появлением визуальных изображений ASCII art, заполнявший некогда Мировую паутину, стал терять популярность и ныне воспринимается как динозавр компьютерной графики. Однако и в наши дни ASCII продолжает жить и занимает свою нишу в современном веб-пространстве. Одно из достоинств ASCII в том, что текстовые рисунки компактны – в отличие от файлов GIF, JPG или BMP они занимают мало места и не требуют специального программного обеспечения. Поэтому, помимо социальных сетей и электронной почты, где традиции ASCII art сохраняются до сих пор, текстовые рисунки применяются в рекламных баннерах, оформлении обложек (компакт-дисков, коробок с программными продуктами и др.). ASCII art по-прежнему используется в компьютерных играх. Так, одна из популярных сегодня игр он-лайн *Dwarven Castle* («Замок гномов») сделана с применением псевдографики, что позволило сэкономить ресурсы и увеличить объем игровой информации.

## GAMEBOOK

Игровой жанр *iFiction*, как об этом свидетельствует само его название, логично вписался в некоторые общие тенденции развития литературы второй половины XX века. С одной стороны, это кризис традиционных литературных жанров, построенных на линейном повествовании, и поиск новых гипертекстовых форм, с другой – встречный процесс эмансипации читателя, его вовлечение в более активное сотворчество. М. Павич писал о кризисе чтения как такового, не оставляющего читателю никакой свободы. У. Эко в своем исследовании «Открытое произведение» рассмотрел

данную тенденцию на материале разных видов искусства и массовой культуры. Для обоих процессов характерно усиление роли игровых форм, возникновение гибридных образований на стыке искусства и игры.

Существует много определений понятия «гипертекст», однако в нем всегда присутствует свойство фрагментарности, наличие определенной системы связей между этими фрагментами и возможность произвольно выбирать свой путь в лабиринте текста.

Есть разные способы создать необходимую для нелинейного повествования структуру – можно, например, взять за основу готовую гипертекстовую форму, такую, как словарь или комментарии («Хазарский словарь» М. Павича, «Пути к раю» Петера Корнеля, «Бесконечный тупик» Д. Галковского), или же разбить текст на пронумерованные фрагменты, как это сделано в романе «Игра в классики» Х. Кортасара. Подобная организация позволяет глубже чем линейная исследовать внутренние разветвленные связи текста. Художественные произведения, созданные в рамках этой традиции, связаны с именами В. Набокова, Х.Л. Борхеса, Р. Кено, И. Кальвино, других известных писателей и имеют ярко выраженное авторское начало. Несмотря на определенную свободу, данную читателю, в них сохраняется основное тело текста и единый замысел, вокруг которого ветвятся побочные смысловые и сюжетные линии. Гипертекстовое путешествие используется скорее как инструмент для постижения этого замысла, чем как способ ощутить некую творческую сопричастность к его созданию.

Помимо высокой литературы, нелинейная модель текста развивалась и в других областях. Ориентация на гипертекстовое сознание актуализировала жанры словаря, лексикона, энциклопедии в научном и научно-популярном творчестве. Нелинейные тексты использовались в детских книгах, в учебных пособиях, массовой и игровой культуре.

Один из близких родственников компьютерных *iFiction* – книга-игра (*gamebook*), популярная на Западе и почти неизвестная в России.

Книга-игра представляет собой произведение с вариативным развитием сюжета, в формировании которого принимает участие читатель. Обычно такая книга состоит из пронумерованных фрагментов, в конце каждого имеется нескольких альтернативных продолжений. Выбор одного из них определяет последовательность повествования. Таким образом, под одной обложкой существует несколько разных историй. Финал тоже варьируется, иногда количество возможных завершений достигает нескольких десятков. При этом, как правило, только одно бывает позитивным, а остальные связаны с неудачей или даже гибелью героя. Подобное положение вещей говорит о том, что и при наличии нелинейности, столь



дорогой сердцу читателя-игрока, для автора существует некий правильный путь, и лишь читатель, более других приблизившийся к авторскому замыслу, будет вознагражден счастливой развязкой. Также очевидно, что подобное разделение на успешные и неуспешные финалы напоминает дилемму выигрыш – проигрыш, то есть развитие сюжета подчиняется не только художественной, но и игровой логике.

Довольно часто история пишется от второго лица, что подчеркивает тесную связь читателя с протагонистом приключения (отсюда другое название жанра – книга, в которой вы являетесь героем). В интерактивном романе или компьютерной игре личность героя может оставаться неопределенной, анонимной, у героя могут отсутствовать не только индивидуальные качества, но даже имя и пол. Герой в этом случае – некая условная объективная форма, субъективное наполнение которой зависит от читателя или игрока. Предполагается, что он и должен чувствовать себя в роли главного персонажа истории.

Бурное развитие жанра геймбук связано с англосаксонскими странами и приходится на 1970–1980 годы. Книги выходили сериями (сериальность тоже является одно из разновидностей гипертекста). Одной из первых была серия «Шпион», выпущенная в Великобритании в 1970-е годы. Затем наступило время самой популярной серии *Choose Your Own Adventure* (CYOA – Выбери себе приключение – этой же аббревиатурой принято обозначать текстовые игры с интерфейсом в виде меню). Ее родоначальником стал американский автор Эдвард Паккард (Edward Packard). Концепцию геймбука он придумал, рассказывая своим детям на ночь сказки. Первую интерактивную книгу «*Sugarcane Island*» («Остров Сахарного тростника») он написал в 1969 году, однако книга долго искала своего издателя и была выпущена в свет только в 1976-м. Она стала прообразом жанра интерактивных приключений и сказок, ориентированных прежде всего на детскую аудиторию. Серия пользовалась огромной популярностью, вышло 185 произведений, переведенных на 25 языков. Помимо CYOA и подобных ей серий в 1980-е годы появились книги-игры разных жанров – детективные, научно-фантастические, исторические, политические, эротические, основанные на творчестве известных писателей и т.д., а также издательства, специализировавшиеся на выпуске геймбук определенных типов. Хотя на рынке было много переводных изданий, оригинальные произведения этого жанра создавались и в других странах, особенно много их вышло во Франции.

В 1990-е годы в Америке и Европе издание книг-игр переживает спад. Однако в этот же период жанр начинает пользоваться успехом в странах

Восточной Европы и России. Большое число интересных авторов геймбук появилось в Болгарии. Некоторое время болгарские издательства, уверенные в большей популярности западных имен, издавали эти произведения под псевдонимами, традиция сохранялась и после того, как стали известны подлинные имена. Аналогичная ситуация, но в меньшем масштабе, повторилась в Венгрии. Также книги-игры были выпущены в Чехии и России. В нашей стране жанр не приобрел большой популярности, однако у него есть стабильный круг поклонников. Благодаря интернету возникают любительские объединения, где обсуждаются и переводятся известные книги-игры. Первым и самым популярным автором отечественных книг-игр стал писатель-фантаст Дмитрий Браславский.

В жанре книги-игры существуют два основных направления, соответствующих его двойному названию. Одно – литературно-повествовательное, здесь игровой компонент сводится лишь к выбору между параграфами в точках ветвления сюжета. Другое связано с разными формами игрового взаимодействия с миром книги, например разгадыванием головоломок, участием в битвах, в мини-играх с персонажами и т.д. В разных книжных сериях создавались свои правила, при этом сложились общие принципы, и они более всего напоминают ролевую игру, а именно: главный герой и его противники наделяются несколькими качествами (сила, мудрость, магические способности и т.п.), изменяющимися по ходу действия и влияющими на повороты сюжета. У героя также имеется инвентарь. Исход поединков, в которых участвует герой, обычно определяется, согласно системе правил, бросками игровых костей, то есть в значительной мере является случайностью.

Некоторые книжные серии основаны на известных ролевых системах, таких как D@D (*Dungeons and Dragons*), GURPS (*Generic Universal RolePlaying System*), их можно считать более простой модификацией настольных ролевых игр. Жанр получил название «Сольные ролевые книги-игры», поскольку, в отличие от настольных, здесь можно обходиться без мастера (ведущего) игры. Таким образом, одна из ветвей эволюции геймбука привела к почти полному тождеству с игрой. Такой геймбук иногда бывает больше похож на игровую инструкцию, чем на литературное произведение.

Поиски нелинейных способов повествования нашли свое логическое завершение с появлением интернета, ибо принцип гипертекста лежит в его основе. Жанры, подобные нелинейным романам или книгам-играм, обрели воплощение в идеальной для гипертекста технической среде.

Интернет способствовал появлению новых литературно-игровых форм. Под интерактивным романом сейчас понимается нечто совсем

иное, чем в эпоху книжной литературы – это открытое произведение со множеством авторов. Обычно существует инициатор народного романа, он создает исходный текст, однако продолжить его может любой (отчасти это напоминает настольную ролевую игру).

Один из первых подобных проектов под названием «РОМАН» предложил в 1995 году пионер русской сети Роман Лейбов. Начальный фрагмент повествует о влюбленном молодом человеке, который наконец решает объясниться, он пишет письмо и ночью относит его к почтовому ящику, однако, к своему ужасу, замечает, что его девушка на лестничной клетке целуется с другим. Герой безуспешно пытается вытащить письмо из ящика... Любое слово этой и последующих сцен могло стать гиперссылкой, отправляя читателя к другому слою повествования, другому варианту развития событий.

Коллективное интернет-произведение может включать визуальное искусство, музыку, художественные акции. Характерный пример – мультидисциплинарный международный роман-акция «Иннокентий Марпл»<sup>1</sup>. В нем участвуют музыканты, художники, литераторы, переводчики из США, Ирландии, Японии, Италии, Латвии, России. Повествование выстраивается вокруг фигуры британского композитора Иннокентия Марпла, жившего в XIX веке. Он страдает раздвоением личности, воображая себя сельским скрипачом. Эти галлюцинации находят подтверждение в старинных текстах, датированных поздним Возрождением, в них речь идет о легендарном скрипаче, имя которого тоже Иннокентий Марпл. Цель проекта – воссоздание этой личности как в «историческом» и творческом аспекте, так и в контексте заданного мифа.

В коллективных сетевых произведениях стирается граница между автором и читателем, чтение и письмо объединяется в единую знаковую деятельность. При этом сама фигура виртуального автора может превращаться в особый жанр литературного творчества.

Проекты подобного рода чаще всего являются интеллектуальным развлечением, не претендуя на значительный художественный результат. По своей природе это дилетантское, любительское творчество, в котором ценится игровое начало, общение и сам процесс созидания, доставляющий удовольствие.

В сфере электронной литературы продолжается и традиция авторских произведений. Таковым, например, является гиперроман американского

<sup>1</sup> Non-linear novel-action “The Innocent Marpl Project”// URL: <http://www.marpl.com/> (дата обращения 27.09.2015)

писателя Майкла Джойса (Michael Joyce) «Afternoon» («Полдень»), выпущенный в 1990 году на пяти дискетах. О нем упоминает Вадим Руднев в своем «Словаре культуры XX века»: «Особенность этого романа в том, что его можно адекватно читать только на дисплее компьютера. Он построен так, как строится гипертекст. В нем есть “кнопки”, нажимая на которые можно переключать движение сюжета в прошлое и в будущее, менять эпизоды местами, углубиться в предысторию героини, изменить плохой конец на хороший и т.п.».

Компьютерный гипертекст достигает такой степени сложности, что его становится невозможно распечатать. Два читателя одного и того же гиперромана прочтут нечто совершенно разное. Возможно, подобный роман даже нельзя перечитать. В этом есть не только созидающий, но и разрушающий момент, по отношению к традиционному тексту интернет выступает как потенциально деструктивное начало.

В гипертекстовом романе шведского писателя Петера Корнеля «Пути к раю», написанном как комментарии к несуществующей книге, есть некий скрытый смысл, который писатель, возможно, совсем не имел в виду. Один из основных символов книги – рай и его недостижимость, в этой парадигме потерянная рукопись воспринимается как мифический центр, вокруг которого клубятся периферийные смыслы, как утраченный рай привычного, линейного произведения.

## «INFOCOM»

Литературные игровые формы оказались весьма востребованными во второй половине XX века, их бурное развитие в разных направлениях и жанровых модификациях – своего рода знак времени. Почти одновременно появились геймбук, настольные ролевые системы, компьютерные текстовые игры.

Последние обрели свой классический вид благодаря деятельности фирмы «Infocom», которая произвела на свет целый ряд знаменитых игр данного жанра.

Отцы-основатели фирмы – Дейв Леблинг (Dave Lebling), Марк Блэнк (Mark Blanc), Тим Андерсон (Tim Anderson), Брюс Даниэлс (Bruce Daniels) и другие – были выпускниками, а затем сотрудниками МИТ, причастными к ранней хакерской культуре, в частности к разным игровым экспериментам. Так, математик и программист Дейв Леблинг был одним из авторов программы *The Maze*, где игрок путешествовал по лабиринту, обновлявшемуся в реальном времени, и сражался с врагами. Сохранилось

упоминание и о ранней игре *Trivia* Марка Блэнка (он имел как техническое, так и медицинское образование).

Судьбоносным для будущих сотрудников «Infocom» стало их приобщение к *Adventure*-мании. Модель игры Вилли Кроутера послужила основой для главного жанрового направления фирмы – текстовых приключенческих игр.

Первая игра, которую начали создавать Дейв Леблинг и Марк Блэнк, многое заимствовала от *Adventure* – мир в духе фэнтези, игровой процесс сбора сокровищ, а также ряд более частных деталей и даже прямых отсылок к первоисточнику – так, спускаясь в подземелье, герой оказывается в знакомом по *Colossal cave* лабиринте маленьких извилистых ходов. В 1977 году эта игра, еще находившаяся в стадии разработки, попала в сеть под названием *Zork* и положила начало игровой серии.

Странное название закрепилось за игрой случайно. Слово *Zork* (хакерский сленг) обозначало незаконченную программу. Недоделанная игра лежала в директории *Zork*, была найдена и запущена хакерами. Таким образом *Zork I* стала популярной за четыре года до обретения своего окончательного варианта, изданного фирмой «Personal Software Inc». За это время игра превратилась в достояние сетевого сообщества и «фольклоризировалась» так же, как и ее предшественница *Adventure*. Существовало более десятка версий программы, некоторые сохранились под ранним названием *Dungeon*. Процесс создания и совершенствования игры в сочетании с ее использованием юзерами ARPAnet, вызывал множество противоречий, поэтому для игроков была придумана газета «US News & Dungeons Report» («Вестник американских и подземных новостей»), в которой сообщалось о новых возможностях *Zork I* и об исправленных багах.

*Zork I* создавалась в MIT на большой, универсальной и дорогостоящей ЭВМ – PDP-10. Постепенно игра достигла огромного по тем временам размера в мегабайт, в таком виде она не смогла бы поместиться ни на один мини-компьютер. Попытки сократить игру не принесли ошутимого результата. Тогда было найдено программистское решение проблемы: создатели *Zork* придумали специальный компактный язык для некой воображаемой Z-машины – ZIL (Z-machine Interpreter Language). ZIL-программа могла быть запущена на любом компьютере при посредстве эмулятора (интерпретатора) ZIP (Z-machine Interpreter Program), который распаковывал файлы с данными игры.

Благодаря этому изобретению *Zork I*, как и все последующие продукты «Infocom», дошла до большого числа компьютеров и их модификаций, включая Apple II, TRS-80, IBM PC, Acorn, Commodore 64, Amiga, Atari,

ZX Spectrum. Так как все версии интерпретаторов совместимы «сверху», текстовые приключения «Infocom» можно пройти и на любых современных компьютерах.

Фирма «Infocom» была создана в июне 1979 года несколькими сотрудниками MIT, коллегами по MIT's Laboratory for Computer Science. Изначально у фирмы не было четко обозначенных целей. Ее участники готовы были создавать любые программные продукты. Поскольку к моменту основания «Infocom» уже существовал почти завершенный проект – игра *Zork*, было решено использовать ее для продажи, хотя фирма не собиралась специализироваться на создании *iFiction*, ибо производство игр в то время еще не воспринималось как дело серьезное и потенциально успешное.

То, что игра *Zork* могла быть перенесена на множество платформ, обеспечило ей широкую известность. В прессе появились положительные отзывы: *Zork I* характеризовалась как занимательная, великолепная, точная в описаниях, подчеркивались ее литературные достоинства, забота о деталях (журнал «ВУТЕ», февраль 1981).

Игра принесла компании не только известность, но и финансовый успех. За первые девять месяцев было продано 1500 копий *Zork I*, к сентябрю 1981 года – 7500, а в целом за годы существования фирмы цифра продаж достигла миллиона копий. Таким образом именно приключенческие игры – продолжение серии *Zork* и другие произведения – обеспечили «Infocom» бурное, хотя и недолгое, процветание.

Коммерческие достижения – весьма важный компонент истории компьютерных игр. При первых проблесках успеха их создатели приступали к завоеванию своей ниши на рынке развлекательной индустрии, применяя изобретательные маркетинговые стратегии. Так же, как сами игры за короткий срок прошли путь от чисто текстовых программ до роскошных трехмерных графических миров, так и их производство постепенно выросло до огромных масштабов, сопоставимых с киноиндустрией. Одной из фирм, стоявших в начале этого пути, была «Infocom» – ее деятельность доказывала, что игры могут быть коммерчески жизнеспособными и даже приносить немалую прибыль.

Несмотря на этот успех «Infocom» решила вернуться к своим начальным намерениям – производить более серьезные, чем игрушки, программные продукты. В 1982 году фирма взялась за разработку базы данных для бизнеса, названной *Cornerstone* (краеугольный камень). Это решение оказалось для «Infocom» роковым – «Краеугольный камень» стал ее могильным камнем. *Cornerstone* потребовала больших вложений, не окупивших себя, что поставило фирму на грань банкротства

и привело ее к потере независимости. В 1986 году «Infocom» была приобретена компанией «Activision».

Некоторое время в качестве подразделения крупной корпорации «Infocom» еще продолжала делать игры, в том числе бренда *Zork* (*Beyond Zork*, *Zork Zero*). Однако вскоре в результате корпоративных противоречий большая часть сотрудников «Infocom» была уволена, и блестящая страница истории *interactive fiction* завершена<sup>1</sup>.

Смерть «Infocom» была не только экономической, но и исторической. С середины 1980-х годов появились компьютеры с быстрыми процессорами и качественным изображением. Наступила эра графических игр, и геймеры стали отдавать свое предпочтение играм с картинками, анимацией и звуком. «Infocom» успела воспользоваться небольшим промежуток времени, когда текстовые приключения еще не имели конкуренции. Творцы «Infocom» отказались от примитивных возможностей ранней компьютерной графики, они предпочли развивать литературные достоинства игры, создавая подробные и красочные описания своих миров. Их девизом были слова: «Лучшая графика – это ваше воображение, а оно всегда с вами».

Тем не менее «Infocom» тоже пыталась идти в ногу со временем. В игре *Beyond Zork* (1987) был использован графический интерфейс, игра *Zork Zero* (1988) стала полностью графической. Однако эти произведения, появившиеся на закате карьеры «Infocom», не изменили основной исторической заслуги этой фирмы и ее имя навсегда осталось связано с золотым веком жанра *interactive fiction*<sup>2</sup>.

Текстовая игра разделила судьбу целого ряда сфер культуры, поглощенных техническим прогрессом. Особенно много подобных примеров в XX веке. Так, участь жанров компьютерного искусства, родившихся на

<sup>1</sup> Кроме «Infocom» в жанре текстовых приключений работали и другие разработчики игр. Коммерческий успех *Zork* породил волну подражаний, в 1980-е годы было произведено много *Zork*-подобных произведений, по своему уровню чаще всего не поднимающихся до оригинала. В 1990-е годы в Англии появилось несколько фирм, создававших интересные качественные IF игры, это «Legend Entertainment», «Level 9», «Magnetic Scrolls», «Topologica» и другие.

<sup>2</sup> В 1990-е годы правообладательница «Infocom» фирма «Activision» выпустила еще ряд графических игр с названием *Zork*: *Return To Zork* (1995), *Zork Nemesis: The Forbidden Lands* (1996), *Zork: Grand Inquisitor* (1997). В них были использованы новые по тем временам технологии – обзор на 360°, игра живых актеров.

заре цифровой эры и кажущихся сейчас такими устаревшими, напоминают историю раннего кинематографа. В фильме «Артист» (2012, режиссер М. Хазанавичус) рассказано о драме знаменитого актера немого кино, который не смог найти себя в новом формате звуковых фильмов. Его слова «зрители приходят на меня смотреть, зачем им еще меня и слышать» перекликается с лозунгом «Инфоком»: «Лучшая графика – это ваше воображение».

В успешный период своей карьеры каждая из этих сфер искусства выработала свой язык, свои художественные приемы, создала свои шедевры, оставила свои легенды. Затем наступило время приспособиться к новым условиям, и далеко не для всех это оказалось возможным.

Поскольку выразительные средства IF были только текстовыми, «Infocom» совершенствовала именно литературную сторону своих игр, стремясь к увеличению словарного запаса и улучшению диалоговой программы. Парсер *Zork* до сих пор считается одним из образцов качественного синтаксического анализатора, он и сегодня может быть использован как приемлемая основа текстовой игры. Вместо элементарных команд из двух слов, которыми располагали первые *iFiction*, в играх «Infocom» геймер мог набирать предложения умеренной сложности, используя перечисления, эпитеты, синонимы. Это позволяло ему довольно точно выражать свои намерения относительно хода игры. Таким образом, добавляя фрагменты текста, описывающие поведение главного героя, или реплики в диалогах с NPC (*non-player character* – неуправляемые игроком персонажи игры) можно было представить себя хоть и скромным, но все же соавтором повествования. Конечно, словарный запас компьютера в роли рассказчика существенно превосходил словарь, которым располагал игрок. В целом компьютерная программа выглядела достаточно умным и адекватным собеседником, она понимала сложные предложения, была в состоянии догадаться о смысле написанного даже по неточным формулировкам, и только грубые ошибки могли сбить ее с толку.

В играх «Infocom» благодаря игровому процессу, активизирующему творческое соучастие, а также семантическому богатству текстового интерфейса, присутствуют те же качества, что и в современных графических квестах – интерактивность и полное погружение в воображаемый мир. Лозунг «Infocom» безусловно справедлив – литературные описания пробуждают фантазию, дают возможность самостоятельно представить место действия игры, домыслить детали, что позволяет текстовым приключениям создавать яркую глубокую атмосферу. Без способности вообразить описанные локации также далеко не всегда можно найти решение предложенных задач.



Забота о литературном качестве – отличительная особенность IF, развивавшаяся по мере эволюции жанра. В создании отдельных текстовых игр участвовали и профессиональные писатели. «Infocom» распространяла свои игры не только через магазины программного обеспечения, как это было принято, но и через книжные магазины, тем самым давая понять, что подобные игры созданы в значительной степени для чтения, что они могут быть оценены и как литературные произведения.

Но являются ли игры IF литературой в традиционном смысле слова? Какими бы достоинствами ни обладали тексты в рамках игрового произведения, они не принимают обычных литературных форм. Чтобы уподобиться последним, можно, к примеру, сделать распечатку стенограммы игры – серии текстовых взаимодействий компьютера и игрока, тогда произведение приобретет привычный повествовательный вид и будет прочитано как последовательная (линейная) история. Однако такие тексты не вызывают интереса у игроков, разве что в качестве ключей к загадкам. Для постороннего наблюдателя подобный текст тем более будет не интересен – ведь он включает описание разных аспектов игрового поведения – сбор предметов, выполнение квестов, решение загадок, а человек, находящийся вне игры, не понимает ее смысла. Финал *iFiction* также имеет свою специфику – это всегда итог игровой деятельности, будь то нахождение артефактов или победа над врагом, а подобными результатами нельзя проникнуться извне, их нельзя ощутить в постороннем внешнем описании. Таким образом игра *iFiction* не ориентирована на производство самодостаточного литературного продукта, ибо в нем утрачивается игровой процесс. События и диалоги, лишенные момента интерактивного взаимодействия, теряют большую часть своего удовольствия и смысла.

Одна из жанровых разновидностей текстовой игры, близкая гипертекстовой литературе – *puzzleless fiction*, не имеющая ни игровой интриги, ни поисков и загадок, ни игрового финала. Это нелинейный сюжет и мир, который геймер должен исследовать в интерактивном режиме. Но и такая игра, будучи зафиксированной в виде текста, становится неподвижной и безжизненной, ибо пользователь лишается активной творческой взаимосвязи с произведением.

Игра накладывает свой отпечаток и на характер чтения. Игрок в *iFiction* – очень внимательный читатель, он скрупулезно, досконально изучает текст, но не ради любви к словесному искусству (хотя литературное качество всегда ценится в играх) а ради извлечения информации, необходимой для прохождения игры. В этой роли геймер отчасти напоминает детектива, собирающего улики для своего расследования.

В зарубежных трудах<sup>1</sup> об IF ставится вопрос, кем является потребитель текстовых игр, как его следует именовать – читатель? игрок? И то и другое неточно, не отражает сути особой деятельности пользователя в роли посредника между заложенным в программу текстом IF как произведением потенциальным и самой игрой как произведением актуальным. Термин, предложенный Ником Монфортом – *interactor*, то есть субъект интерактивного процесса (пока нет достойного русского эквивалента этого термина).

Итак, окончательный вариант произведения в IF не является идентичным авторскому тексту. Изначальный контент игры – своего рода материал, необходимый для создания истории (это напоминает соотношение понятий фабулы и сюжета, разработанных учеными российской формальной школы). Реализация приключения связана с деятельностью игрока-читателя (*interactor*). Рассказ творится в месте встречи пользователя и игровой программы – текстовом интерфейсе, события игры рождаются в момент их взаимодействия.

Таким образом, акцент переставлен с потребления готового литературного продукта на процесс соучастия в его создании и восприятии. В этом отношении игра *iFiction* – ближайшая родственница и жанров гипертекстовой литературы, и интернет-культуры в целом, с ее многообразными видами интерактивной беллетристики, любительскими практиками и игровыми формами литературного досуга, где процесс общения и совместного творчества важнее результата. В этих практиках стирается грань между письмом и чтением, и, возможно, они формируют особый тип активного читателя.

Наследие «Infocom» насчитывает 35 игр (существуют расхождения в подсчетах, так что цифра эта приблизительная). Основные жанры – фэнтези, фантастика, детектив. При этом только игры *Zork*, в соответствии с традициями фэнтези, образовали сериал. Нет также единого мнения по количеству игр, составляющих серию *Zork* – в список может входить от 9 до 16 игр, расположенных либо в порядке их появления на свет, либо согласно хронологии происходящих во вселенной *Zork* событий<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Сошлемся на книгу Ника Монфорта (Nick Montfort), о которой мы уже упоминали в связи с ее названием: «Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction» (2003). Это одно из первых и пока немногочисленных теоретических исследований текстовых игр. В качестве аналитического материала привлечены и игры «Infocom».

<sup>2</sup> Приведем список игр серии *Zork*:

Оригинальная трилогия: *Zork I: The Great Underground Empire* («Великая подземная империя», 1980); *Zork II: The Wizard of Frobozz* («Волшебник

из Фробозза», 1981); *Zork III: The Dungeon Master* («Мастер подземелий», 1982).

Трилогия *The Enchanter: Enchanter* («Волшебник», 1983); *Sorcerer* («Чародей», 1984); *Spellbreaker* («Разрушающий заклинания», 1985).

Другие игры, принадлежащие вселенной *Zork*: *Wishbringer: The Magick Stone of Dreams* («Исполняющий желания: Волшебный камень сновидений (грез)», 1985); *Lurking Horror* («Притаившийся ужас», 1987); *Beyond Zork: The Coconut of Quendor* («По ту сторону Зорк: Кокосовый орех Квендора», 1987); *Zork Zero: The Revenge of Megaboz* («Зорк Зеро: Месть Мегабоза», 1988).

Серия *The Zork Quest: Zork Quest: Assault on Egreth Castle* («Штурм замка Эррет», 1988); *Zork Quest: The Crystal of Doom* («Кристалл судьбы», 1989).

Графические игры 1990-х годов: *Return to Zork* («Возвращение в Зорк», 1993, «Infocom/Activision»); *Zork: Nemesis: The Forbidden Lands* («Немезида: Запретные земли», 1996, «Activision»); *Zork: Grand Inquisitor* («Великий инквизитор», 1997, «Activision»); *Zork: The Undiscovered Underground* («Неизвестные подземелья», 1997, «Activision»).

Игры создавались на протяжении длительного времени, в разных жанрах и техниках, разными авторами – в том числе Стивом Мерецки (Steve Meretzky; *Sorcerer* и *Zork Zero*) и Брайаном Мориарти (Brian Moriarty; *Wishbringer* и *Beyond Zork*), – разными фирмами, поэтому их трудно привести к общему знаменателю как единый цикл. Так, игры 1990-х, произведенные в «Activision» уже после смерти «Infocom», не включаются поклонниками в состав ее классического наследия (эти произведения, особенно *Nemesis*, принадлежат к лучшим образцам графического квеста). Не принимается всерьез *Zork: The Undiscovered Underground* – это небольшая (минут на 15) бесплатная текстовая игра-приквел, она была написана бывшими разработчиками «Infocom» Майклом Берлином (Michael Berlyn) и Марком Бланком (Marc Blank) и выпущена в рекламных целях для продвижения релиза *Zork: Grand Inquisitor*. Не всегда упоминается игра Дейва Леблинга *Lurking Horror*, написанная в духе Лавкрафта, ее действие разворачивается в Техническом университете Великой подземной империи (GUE Tech, прототипом является MIT), а также два произведения в жанре интерактивных комиксов *Zork Quest*.

Добавим, что игры, связанные с миром *Zork*, продолжали появляться и в дальнейшем, в период распространения некоммерческих IF. Так, можно отметить произведения одного из самых известных авторов iFiction Г. Нельсона *Balances* («Весы») и *The meteor, the stone and a long glass of sherbet* («Метеор, камень и большой стакан щербета»), события которых происходят во вселенной *Zork*.

В первой трилогии разработан и описан мир *Zork* – Великая подземная империя (The Great Underground Empire – GUE) со своей мифологией, расами, монстрами, сокровищами, магическими артефактами, правителями, волшебниками, локациями, денежными знаками и т.д. Проработанность среды обитания в фэнтезийных сериалах важна не только как фон для приключений, но и сама по себе, ибо дает возможность игроку в каждой новой серии вновь попасть в знакомый обжитой мир. И хотя игры серии непосредственно не связаны между собой и с ними можно знакомиться в любом порядке, независимо друг от друга, принадлежность к общему фантастическому пространству соединяет их множеством сюжетных и образных нитей. Случайный игрок, который не проходил игры подряд и не знает о GUE, упустит разные детали, тонкости и юмор, основанный на переключках с предыдущими играми серии (юмор – фирменный знак как *Zork*, так и других игр «Infocom»).

Сюжето-игровая канва игр *Zork* состоит в выполнении сказочного квеста. Так, в *Zork I* нужно, преодолевая препятствия и решая загадки, собрать воедино 20 артефактов. Это дает возможность получить доступ к локациям следующей игры. В *Zork II* игрок исследует регион, над которым господствует изгнанный чародей Фробозз. Задача игрока – победить злого волшебника, лишив его магической силы. В заключительной части трилогии необходимо заслужить звание властелина Подземелий, для чего придется преодолеть подземных стражей и заполучить несколько полезных магических вещей. В игре есть временное ограничение – в определенный момент происходит землетрясение и доступ к необходимым для завершения игры предметам оказывается перекрыт.

Во второй трилогии *The Enchanter* были усложнены все компоненты игры – сюжет, загадки, диалоги с NPC персонажами, игровой процесс, основанный на развитой магической системе.

В *Beyond Zork*, хотя управление остается текстовым, впервые добавлены визуальные элементы интерфейса – карта, окна помощи (*inventory*, список посещенных локаций, характеристики игрока (в этой игре были введены элементы ролевой системы).

Появление карты было особенно актуальным – игры *Zork* могли содержать более 100 локаций, очевидно, что при самом развитом воображении в них невозможно ориентироваться по памяти. Если же иметь перед глазами карту (составленную от руки игроком или находящуюся на экране монитора), уже нельзя заблудиться. Для удобства перемещения по территории игры предусмотрены сокращения команд направления до одной буквы: east (e), south (s), down (d), northwest (nw) и т.д. Если быстро нажимать последовательность необходимых букв, можно легко «добежать» до нужного места.

Первый круг сюжетов, которые начинает использовать игровая культура – сказочно-мифологические и детективные. В них ряд моментов удачно совпадает с задачами игры – это характер событий, общий принцип драматургии и тип героя. Сказочное или эпическое путешествие позволяет исследовать новые территории; квестовые элементы фабулы – заниматься поиском и собиранием предметов; деление на добро и зло, на своих и чужих – создавать необходимое игровое противоборство. Образ сказочного или мифологического героя также идеален для индивидуальной игры. Такой герой представляет собой центральную фигуру повествования, он принимает решения и совершает все действия, от которых зависит финал истории, обычно связанный с реализацией функции победителя, спасителя (в ранних текстовых приключениях главный герой довольно часто идентифицировался с игроком, в играх следующего поколения, напротив, более распространенным стал тип героя, обладавшего собственным неповторимым характером).

В детективе примерно то же самое – собирание вещественных доказательств и раскрытие загадки преступления, нередко символизирующее победу над злом, основополагающее значение фигуры следователя.

Так, в компьютерных играх гипертекстуальность и интерактивность как способы деконструкции традиционной формы и традиционного авторства соседствуют с мифологическим мышлением, основанным на бинарных оппозициях.

Один из удачных маркетинговых ходов, придуманных фирмой, состоял в том, что в коробку с игрой помещался ряд предметов, непосредственно связанных с сюжетом произведения. Это были книжки, буклеты, карты, вещи, сувениры – все, что можно потрогать, подержать в руках, полистать. Названные общим словом *feelies*, они становились посланцами параллельной действительности, осязаемыми свидетельствами реальности виртуального мира. Так, в играх трилогии *The Enchanter* содержались экземпляр журнала «Популярное колдовство», «Каталог магического оснащения» Фробозза (специальное кризисное издание), магические карты с изображениями и информацией о знаменитых волшебниках; в коробку с игрой *Beyond Zork* были вложены раскладная карта Южной области Квендора и небольшая книга «Предания и легенды Квендора», включающая справочник по флоре и фауне региона; к игре *Zork Zero* прилагался календарь 883 года по летоисчислению GUE (мог использоваться в 1989 году) с портретами и биографиями двенадцати представителей династии *Flathead*. Только игроки, купившие оригинальное издание первой трилогии *Zork*, имеют монетку *zorkmid*. Детективная игра *Deadline* сопровождалась

полицейской папкой с комплектом документов. В коробке *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* («Путеводитель для путешествующего автостопом по Галактике») имелись разные предметы, связанные с игрой: солнечные очки, пух в пакетике, два приказа на снос (дома героя и планеты Земля), миниатюрный космический флот. В планы разработчиков оформления игры *Starcross* входила «еда астронавта» (какой-нибудь съедобный сублимат), однако этот замысел пришел в противоречие с медицинским законодательством. Обернутый в фольгу пакет так и остался изображенным на коробке, имеющей форму летающей тарелки.

Помимо своей основной функции *feelies* иногда выполняли роль защиты от пиратского копирования, ибо содержали подсказки, без которых нельзя было пройти игру.

Оригинальные *feelies* периода «Infocom» быстро стали объектами коллекционирования, в настоящее время многие из них являются раритетами.

Важная проблема, с которой столкнулись первые создатели текстовых игр – нахождение баланса истории и игры, соединение игрового процесса, загадок, головоломок с литературным повествованием. С одной стороны, надо заботиться об игроке, чтобы он не забуксовал, не потерялся, не слишком утомился рисовать карту или, наоборот, не оставил без внимания какую-то локацию из-за слишком легких заданий. С другой стороны, автор должен думать о литературной основе произведения, ведь его рассказ будет прочитан в произвольном порядке и в зависимости от игровой ситуации по-разному – то бегло, то пристально, что-то и вовсе может быть пропущено, но в итоге должна сложиться целостная убедительная картина. «Приключенческая игра – это кроссворд в войне с повествованием» – подытожил эту ситуацию Грэм Нельсон в статье «Искусство Adventure»<sup>1</sup>.

Игра нередко становилась тормозом на пути рассказа, если геймер был не в состоянии решить загадку, попадал в тупик или погибал. В своей статье Г. Нельсон пишет: «Читатель не страдает так, как игрок: ему надо только переворачивать страницы. Писатель может беспокоиться о том, что читателю станет скучно и он разочаруется, но явно не о том, что он вдруг обнаружит страницы с 63-й до последней склеенными вместе, как раз когда сюжет начал развиваться».

В игре, в отличие от книги, нельзя заглянуть в конец и узнать развязку,

<sup>1</sup> Перевод статьи Грэма Нельсона «Craft of Adventure» (Искусство Adventure) см.: URL: <http://www.taplap.ru/articles.php?op=print&aid=31> (дата обращения 27.09.2015).

в случае нелинейного повествования развитие сюжета во многом зависит от непредсказуемых игровых действий. Незнание всегда подогревает интерес. И если игрок, уже погруженный в сюжет, поглощенный происходящим, вдруг застревал или игра неожиданно завершалась гибелью героя, это была дискомфортная, почти стрессовая ситуация.

В играх «Инфокома» нередко возникали подобные проблемы. Одной из причин была трудность загадок. Их придумывали люди, принадлежавшие к научно-технической элите, любящие поломать голову над разными задачами. Первый круг игроков относился к этой же категории. Однако затем игры приобрели популярность и их аудитория расширилась. В редакцию стало поступать множество звонков и писем с просьбами о помощи в прохождении игры.

Первым шагом к решению этой проблемы было создание группы пользователей «Zork – Zork Users Group» (ZUG). Ее задачей был «pay-per-hint service», платный сервис содействия игрокам – выпуск карт и буклетов с подсказками *InvisiClues*, где ответы были написаны невидимыми чернилами (их проявляли с помощью специального маркера, прилагавшегося к каждому буклету). Продажи *InvisiClues* приносили хорошую прибыль. Основатель ZUG Майк Дорнбрук (Mike Dornbrook) также издавал информационный бюллетень «The New Zork Times», где обсуждались вышедшие игры и давались анонсы новых.

ZUG функционировала с 1981 по 1983 год, в дальнейшем сама фирма стала заниматься рекламной и сопроводительной деятельностью.

Разработчики «Infocom» обычно маркировали уровень сложности своих игр: S – standard, A – advanced, E – expert. Но дело было не только в трудности предлагаемых заданий. Создатели ранних игр в принципе не особенно заботились о комфорте игрока. Так, не разъяснялись ни особенности работы интерфейса, ни основные правила, геймер должен был открывать их сам методом проб и ошибок. Наряду с задачами, логически обоснованными, существовали и абсурдные, непонятные с точки зрения здравого смысла, их можно было решить путем перебора вариантов или чисто случайно. В самом ходе игры немотивированная случайность также имела немалое значение. Например, вы должны были найти какую-то вещь или встретить некоего персонажа, без чего, согласно сюжету, игра не могла быть завершена. Однако предмет можно было и не обнаружить или потерять, а встреча могла не состояться. Игрок мог попасть в тупик или другие фатальные ситуации, которые не позволяли довести игру до финала и о которых игрок никак не был предупрежден. В ряде случаев герой оказывался в столь затруднительном положении, что должен был умереть ради получения информации, необходимой для продолжения

игры (например, испытать несколько выходов из пещеры, один из которых вел к обвалу и гибели). Если перед этой виртуальной смертью игра была сохранена, она возобновлялась и продвигалась дальше.

Подобные недостатки и методы побудили не раз упомянутого нами Грэма Нельсона написать в 1993 году «A Bill of player's rights» – «Билль о правах игрока» (в своих играх он сам, кстати, неоднократно его нарушал). В билль, в частности, входили такие положения:

- игрок имеет право не быть убитым и не попадать в безвыходную ситуацию без предупреждения;
- игрок должен иметь возможность выиграть без знания последующих событий и/или опыта прошлых жизней;
- игрок должен быть избавлен от совершения нелогичных и необъяснимых действий, не зависеть только от удачи, не делать скучные и рутинные вещи ради них самих;
- игрок должен иметь достаточную свободу действий.

Целый ряд пунктов «Билля о правах» касался качества парсера.

Вероятно, этот документ тоже сыграл свою роль в эволюции компьютерных игр. Во всяком случае в современных играх жанра *quest/adventure* перечисленные права игрока чаще всего действительно соблюдаются.

В 1970-е годы помимо рассматриваемых нами текстовых приключений возникло еще одно направление компьютерных игр, изначально во многих отношениях IF противоположное.

В этих двух направлениях прежде всего различались носители информации: одни игры создавались для больших ЭВМ, а затем для персональных компьютеров, другие – для консолей (или приставок). Прообразом последних были игровые автоматы. Обычно они стояли в магазинах, пивных барах, на них играли, чтобы отдохнуть и расслабиться после трудового дня. Первые автоматы с видеоиграми *Ponk* (виртуальный вариант пинг-понга) и *Asteroids* (космическая аркада) вызвали огромный интерес молодежи (кстати, именно по мимолетным впечатлениям в общественных местах многие представители старшего поколения составляли свое мнение о компьютерных играх в целом). Наблюдая этот ажиотаж, бизнесмены сделали свои выводы, и видеоигры для автоматов, а вскоре и родственные им игры для домашних приставок превратились в доходный бизнес. Возникли колоссальные промышленные гиганты в этой отрасли. Первенство на рынке почти на тридцать лет захватила Япония, только в начале XXI века появилась конкурентоспособная приставка X-BOX фирмы «Microsoft».

Консоль (приставка) – это аппарат, созданный специально для игр, он подключается к телевизору или монитору. Модель консоли существовала



2–3 года, за это время для нее выпускалось несколько десятков игр, которые вместе с ней умирали. В отличие от приставки, у РС есть возможность адаптировать старые игры к компьютерам нового поколения (причем не только свои, но и консольные). Для этого есть специальные программные средства – эмуляторы, они выполняют двойную работу, считывая программный код и давая команду по его переводу на современный язык программирования.

Таким образом, персональные компьютеры располагали условиями для осознания своей игровой истории, накопления традиций, совершенствования. На этом фоне игры для приставок выглядели как легкомысленные бездумные однодневки, участь которых – немедленно быть забытыми ради новых, столь же поверхностных, развлечений. Приставка предназначена только для игр, в то время как компьютер – прежде всего рабочий инструмент, поэтому у пользователя РС всегда есть доступ к содержимому игры, есть возможность работать с ее программой. Добавим к этому наличие ранней сетевой коммуникации, способствовавшей формированию околоигровой рефлексирующей среды, появлению разных видов любительской творческой активности.

Другого рода отличия двух игровых направлений – содержательно-жанровые. Основой консольных развлечений были аркады, требовавшие прежде всего ловкости и скорости реакции, а не напряжения ума. Их незатейливость и простота, их опора на рефлекс и адреналин контрастировала со сложностью ранних текстовых игр, обладавших богатым миром и развитым сюжетом, обращенных к интеллекту, логике и воображению геймера. Прообразом первых был спорт, прообразом вторых – литературное творчество.

Разница объяснялась самой средой, рождавшей игры. Текстовые приложения создавали научные работники, программисты, имевшие высокий образовательный уровень, консольные аркады предназначались для посетителей пивных баров, для подростков и молодежи.

Итак, РС против консоли, игра ума и воображения против игры рефлексов, научное творческое мышление против обыденного сознания.

Если это противостояние и существовало, а нарисованная картина соответствовала действительности, то лишь очень недолгое время. Однако сопоставление РС и консоли как выразителей двух срезов игровой культуры – своеобразного верха и низа, элитарного и массового – превратилось в один из мифов игрового мира и господствовало в умах геймеров довольно долго. Так, преимущество игр для РС активно поддерживал один из лучших российских игровых журналов «Game.exe». Его редакция была принципиально ориентирована только на освещение игр для РС

и со снобизмом отвергала игры для консолей. Подобный взгляд, мифологизирующий действительность, весьма типичен, ведь гораздо проще представить явление как сумму противоположностей, чем разобраться в его реальном многообразии и сложности.

Пренебрежительное отношение к консольным играм в России было обусловлено и экономическими причинами. Процветал рынок дешевых пиратских дисков для PC с видеоиграми, а приставки стоили дорого, поэтому у нас они не получили столь широкого распространения как на Западе.

Конечно, разделение на игры стандартные, массовые и игры талантливые, новаторские существует, но оно никак не привязано ни к жанру игры, ни к ее техническому носителю.

Среди игр фирмы «Infocom» есть несколько названий, обычно отмечаемых и геймерами, и критиками как ее наивысшие достижения. К ним принадлежат в том числе *Trinity*, *A Mind Forever Voyaging*, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Все эти произведения имеют тенденцию как к повышению литературных достоинств, так и к большей серьезности и глубине содержания.

В играх IF сами задачи жанра требуют внимания к качеству словесных образов хотя бы потому, что текст должен компенсировать отсутствие зрительного и звукового ряда. Для возбуждения воображения игрока нужны яркие запоминающиеся описания. Так или иначе IF содержит определенный литературный потенциал, способный привлечь писателя. В истории «Infocom» это подтверждает факт сотрудничества фирмы с английским писателем Дугласом Адамсом, создавшим совместно со Стивом Мерецки юмористическую научно-фантастическую игру по своему роману «Путеводитель для путешествующего автостопом по Галактике».

Первый этап компьютерной культуры, в том числе игровой, был связан с деятельностью программистов – людей всесторонне одаренных, обнаруживших склонности к занятиям разными видами творчества. Благодаря этому компьютер развивался не только как инструмент для вычислений и хранения информации, но и как художественная среда. Когда компьютеры получили массовую доступность, это обстоятельство способствовало их успешному освоению гуманитариями, и виртуальное искусство получило дальнейшее развитие благодаря профессиональным писателям и художникам.

Кажется вполне естественным, что одним из первых заинтересовался возможностями новых информационных технологий именно

писатель-фантаст. Сам Дуглас Адамс был технофилом, прекрасно разбирался в компьютерах (в интервью 1987 года он говорил, что выучил несколько языков программирования, чтобы скоротать время в авиаперелетах), самостоятельно создал трехмерный компьютерный кроссворд. Он был также знаком с жанром IF и прошел несколько игр «Infocom». С творчеством этой фирмы его роднила и любовь к жанру научной фантастики, и незаурядное чувство юмора. Все это помогло писателю стать полноправным участником процесса создания игры, одной из лучших в литературном отношении. Помимо общей концепции и самого текста писатель придумал и основные загадки<sup>1</sup>.

Две другие упомянутые нами игры также относятся к жанру фантастики, однако их содержание более серьезно и пронизано социальной и политической проблематикой.

*A Mind Forever Voyaging* («Бесконечное путешествие разума») создал Стив Мерецки, принадлежащий к числу самых известных авторов игр. Стив является выпускником MIT, он начал деятельность в «Infocom» в качестве бета-тестера, вскоре был замечен благодаря своим остроумным советам и замечаниям и включен в творческую группу разработчиков игр. В «Infocom», помимо упомянутых, он создал игры *Planetfall* («Посадка на планету»), *Sorcerer*, *Leather Goddess of Phobos* («Безжалостные богини Фобоса»), *Zork Zero*. После «Infocom» Мерецки работал и в других фирмах, например, он написал трилогию *Spellcasting* («Магия») для «Legend Entertainment».

В истории компьютерных игр наряду с большим числом анонимных, существует и феномен игр авторских – тех, рядом с названием которых принято упоминать имя их творца. Это может быть действительно работа, отмеченная высоким качеством, новаторскими идеями или авторской индивидуальностью, это может быть и распространенный маркетинговый ход (упоминуть раскрученное имя – известный способ повысить конкурентоспособность товара).

Через успешных компаний – производителей игр – один из принятых путей рассматривать историю видеоигр, однако не менее интересно было бы проследить путь развития авторской игры, складывающийся из творческих судеб «Game Gods» (богов игры, как называл известных создателей игр журнал «PC Gamer»).

<sup>1</sup> Интервью со Стивом Мерецки об истории создания игры и сотрудничестве с Дугласом Адамсом // URL: <http://www.bbc.co.uk/radio4/hitchhikers/stevem.shtml> (дата обращения 27.09.2015).

*A Mind Forever Voyaging* (1985)<sup>1</sup> – научно-фантастическая игра с актуальным для своего времени политическим подтекстом.

Игрок управляет персонажем, имеющим две ипостаси – первого в мире разумного компьютера ПРИЗМА (PRISM), созданного доктором Авраамом Перельманом (Dr. Abraham Perelman), и Перри Сима (Perry Simm) – компьютерной имитации обычного американца. Действие происходит в 2031 году в Соединенных Штатах Северной Америки (USNA). Повсеместные признаки социального и экономического кризиса побуждают правительство во главе с сенатором Ричардом Райдером (очевидный намек на Рональда Рейгана) разработать программу вывода страны из кризиса. Она включает в том числе упор на традиционные (религиозные) ценности и моральные ориентиры 1950-х годов, снижение налогов за счет сокращения социальных льгот, более агрессивную внешнюю и военную политику, усиление полномочий исполнительной власти, продление президентского срока до 8 лет и т.д. (этот сюжет никогда не утратит актуальность!).

Чтобы проверить эффективность новой правительственной программы, Перри посылают в смоделированное виртуальное будущее на 10 лет вперед. Он должен исследовать городок Роквилль (Rockvil), наблюдать за

<sup>1</sup> В названии использованы строки из третьей части автобиографической поэмы Уильяма Вордсворта «Прелюдия»:

And from my pillow, looking forth by light  
Of moon or favouring stars, I could behold  
The antechapel where the statue stood  
Of Newton with his prism and silent face,  
The marble index of a mind for ever  
Voyaging through strange seas of Thought, alone.

С моей подушки, освещенный светом  
Луны и добрых звезд, я видеть мог  
На постаменте статую Ньютона.  
Он держит призму. Тихое лицо  
Как циферблат ума, что в одиночку  
Плывет сквозь Мысли странные моря.

(Перевод Александра Шапино)

URL: <http://burrru.dreamwidth.org> (дата обращения 27.09.2015)

В приведенном фрагменте речь идет о годах учебы поэта в Кембридже, из окна его комнаты была видна знаменитая статуя Ньютона.

Название – не единственная цитата, склонность Стива Мерецки к цитированию классиков проявляется на протяжении всей игры.

происходящими изменениями и передавать собранные данные для анализа Перельману (игра весьма велика – возможность исследовать целый город потребовала огромной для своего времени памяти в 128 кбайт).

Первые сведения как будто обнадеживают – правительство работает более успешно, экономические показатели улучшились. Однако Перельман считает, что у него слишком мало фактов для рекомендации программы, тем более, что сам он относится к ней с недоверием. Он вновь посылает Перри в Роквилль, но уже на 20 лет вперед. Теперь поводов для оптимизма стало гораздо меньше: промышленные отходы загрязняют окружающую среду, ухудшилось качество продуктов питания, в связи с ростом преступности введен комендантский час, полиция совершает несанкционированные нападения на людей, смертная казнь применяется для сравнительно мелких правонарушений, новый культ церкви Слова Божья находит много сторонников среди недовольного населения. Доктор Перельман встревожен, он продолжает дальнейшее исследование, посылая Перри в будущее еще несколько раз – на 30, 40 и 50 лет. Перед ним предстает картина постепенной деградации и полного разрушения общества<sup>1</sup>. В форме этого апокалиптического прогноза Мерецки выразил свое отношение к так называемой «рейганомике» и политике администрации Рейгана.

Игровая концепция в *Mind Forever Voyaging* отличалась от привычной для произведений «Infocom». На протяжении большей части игры не встречается ни загадок, ни головоломок, игрок занят лишь изучением окружающего мира. Этот процесс больше похож на чтение интерактивного романа,

<sup>1</sup> Через 30 лет: загрязнение воды и воздуха достигают катастрофического уровня, полиция ведет себя крайне агрессивно, свирепствует вандализм и жестокость по отношению к животным, показ по телевидению публичных казней преступников становится очень популярным, растет влияние церкви Слова Божья, создается система общественных классов-каст. Через 40 лет: церковь установила свою власть в качестве тоталитарного правительства, введено строгое нормирование продуктов, за попытку дважды в течение дня использовать карточку Перри будет арестован, избит, быстро судим и казнен. Публичные казни уступили место гладиаторским поединками между осужденными преступниками. Внезапная случайная смерть – обычное явление, например, Перри был застрелен пьяным полицейским после комендантского часа. Через 50 лет: окружающая среда разорена, выжила лишь небольшая часть города, оставленные здания разрушаются. Общество пребывает в полном хаосе, люди совершенно беззащитны, они могут быть разорваны в клочья стаями диких собак или агрессивно настроенных людей. Это настоящий ад.

захватывающе интересного и добротного в литературном отношении. Только в финальной части произведения, когда сенатор Райдер и доктор Перельман вступают в прямой конфликт, игрок из наблюдателя превращается в активное действующее лицо, он должен решить несколько задач, определяющих исход противостояния.

Игра, оказавшаяся столь нестандартной, не имела большого успеха. О таких произведениях принято говорить, что они опередили свое время. Действительно, в дальнейшем среди любителей текстовых игр *The Mind Forever Voyaging* была оценена по достоинству и стала одной из легендарных.

*Trinity* («Троица»), в целом ряде аспектов близкая игре Мерецки, вышла в следующем 1986 году. Ее сюжет тоже связан с актуальными политическими проблемами, а текст щедро усыпан литературными цитатами. Однако автор *Trinity* вернулся к традиционной игровой составляющей (возможно, учтя невысокий рейтинг *The Mind Forever Voyaging*).

Брайан Мориарти (Brian Moriarty), как и Стив Мерецки – один из самых известных авторов игр. Его произведения, созданные в разных жанрах и техниках, неизменно обретали статус шедевров. Для «Infocom» он написал *Wishbringer* (1985), *Beyond Zork* (1987) и *Trinity*, причем последнюю называют лучшей игрой фирмы (и даже лучшей когда-либо написанной текстовой игрой). Подобной высокой оценки удостоилась и графическая игра Мориарти *Loom* («Ткацкий станок») – волшебная сказка с музыкой П.И. Чайковского (фирма «Lucas Art»).

Брайан Мориарти, так же как Стив Мерецки и Дуглас Адамс, обладал набором талантов, благоприятным для карьеры разработчика игр – прирожденной слонностью к программированию и литературным даром. Еще в школе он заинтересовался информационными технологиями, собрал свой первый компьютер и научился писать программы на языке BASIC, однако по окончании школы выбрал гуманитарное образование (диплом Юго-восточного университета Массачусетса (Southeastern Massachusetts University) по английской литературе).

В «Infocom» Мориарти взяли в 1984 году. Вначале он работал в отделе технического персонала, но вскоре проявил себя и как автор, создав игру *Wishbringer* (1985)<sup>1</sup>, имевшую успех.

<sup>1</sup> Коротко сюжет игры: героем является простой почтовый клерк из небольшого приморского поселка *Festeron*. Почтмейстер поручает ему доставить конверт владельцу волшебного магазинчика *Olde Magie Shoppe*. Это, казалось бы, безобидное задание приводит к странным последствиям.

В *Trinity*, как и в других произведениях Мориарти, проявилась его склонность к созданию сказочных сюжетов и фантастических миров, которые здесь сочетаются с историческими и политическими мотивами.

Основное содержание игры связано с гонкой ядерных вообружений, разрушительной и бессмысленной природой атомной войны. Игра создавалась в самом начале перестройки, когда в США все еще был силен страх советской атомной угрозы. Во времена холодной войны тема гипотетического военного конфликта двух сверхдержав была одной из самых распространенных фобий, глубоко укорененных в сознании людей. Этим объясняется большое количество произведений, посвященных ядерной войне и постядерному будущему.

Действие начинается в Лондоне. Американский турист, отбившись от своей группы, отправляется погулять в Кенсингтонский парк, но течение мирной жизни неожиданно обрывается – на город обрушивается атомная бомба, знаменуя начало третьей мировой войны. Герою однако удастся чудесным образом спастись: он видит парящую в воздухе белую дверь и во-время успевает проскользнуть в нее, попадая в странный фантастический мир, где царит другое время и пространство, где никогда не бывает ночи, а движение двух светил подчиняется солнечным часам, расположенным в самом центре этого мира (картонные солнечные часы с символикой игры были одним из наиболее запоминающихся предметов, вложенных в упаковки «Infocom»<sup>1</sup>).

Игрок изучает эту страну чудес, своего рода постядерное зазеркалье с его запутанной логикой и необычными обитателями. Постепенно он находит несколько дверей-порталов, скрытых в гигантских грибах (очевидная метафора атомного взрыва). Сюжет вращается вокруг создания

В магазине к герою обращается старушка с просьбой спасти ее похищенного кота, и как только он соглашается, *Festeron* преобразается в мрачный зловещий город ведьм – *Witchville*. Однако вскоре игрок находит *Wishbringer*, волшебный камень, который помогает ему бороться со злыми чарами. *Wishbringer* исполняет семь желаний (совет, тьма, полет, предвидение, свобода, удача и дождь), каждое из них можно использовать лишь один раз в течение игры, причем в сочетании с определенным предметом (например, чтобы увидеть будущее, герой должен надеть очки).

<sup>1</sup> В набор *feelies* к *Trinity* входили весьма практичные для игрока вещи: руководство, включающее ознакомление с игрой, перечисление важных команд, список слов, которые распознает парсер; карту местности *Trinity* размером с постер, инструкцию по складыванию бумажных журавликов (имеет отношение к прохождению игры).

и эскалации ядерного вооружения, за каждой дверью для героя раскрывается очередная страница истории: полигоны в Неваде, Сибири, на атолле Эниветок (Eniwetok) в Тихом океане, бомбардировка Японии во Второй мировой войне и, наконец, пустыня Нью-Мексико – место самого первого ядерного испытания с кодовым названием «Trinity», произведенного в июле 1945 года<sup>1</sup>. В каждой локации герой решает определенную задачу, соответствующую той или иной странице ядерной гонки (например, спасает японскую девочку из Нагасаки), а конечная цель игры – саботаж «Trinity» и изменение будущего Земли.

Упоминая о «Тринити» в цитированной ранее статье «Искусство Adventure», Г. Нельсон отмечает мастерство экспозиции, построенной на контрапункте двух тем: одна представлена короткими отрывистыми радиосообщениями о тревожном международном положении, другая – спокойными расслабленными фразами о мирном туристическом досуге. Композиция игры в целом также основана на противопоставлении и взаимопроникновении этих контрастных миров – безумного мира политики и войны и частного мира обычного человека. Этот последний связан с разными приятными вещами – отдыхом и путешествиями, приключениями в сказочном мире и юмором, детством и природой, вымыслом и литературой. Это своеобразное бегство от действительности и ее катастроф. Страна чудес, в которую попадает герой, ассоциируется для автора с образами английской детской литературы, он цитирует вдохновлявшие его произведения (Алису, Питера Пэна, Мэри Поппинс и другие).

Из этого зазеркалья игрока периодически выбрасывает в круговорот времени, фантазия уступает место реальности. Мориарти тщательно собирал материал для своей игры, изучал исторические факты и посещал места действия, в частности, он достоверно описал место первого взрыва в штате Нью-Мексико.

В игре удачно найден баланс развлекательного и серьезного. Геймеры, которым важны традиционные игровые ценности, найдут здесь и сложные загадки, и интересные исследования фантастического мира,

<sup>1</sup> Каждой локации соответствует своя символика: испытание «Trinity» обозначено первой буквой греческого алфавита альфа, а вымышленный взрыв в Лондоне – последней буквой омега. Символ подводного взрыва – римский бог моря Нептун, подземного – Плутон, а исторически реальных взрывов в Японии – бог войны Марс, взрыв в Сибири (на самом деле произведенный в Казахстане) отмечен знаком весов, символизирующих политический баланс в гонке вооружений.



продвинутому игроку доставит удовольствие качественный литературный текст, игра с цитатами, насыщенность аллюзиями и символами.

*Trinity* оказала большое влияние на дальнейшее развитие компьютерных игр. Были заимствованы и развиты ее идеи и образы, композиционные решения и особенности геймплея. Например, на основе структурного подобия и множества переключек с *Trinity* построена игра Г. Нельсона *Jigsaw*.

## ПОСЛЕ «INFOCOM»

После того как «Инфоком» прекратил свою деятельность, а текстовые игры потеряли финансовую жизнеспособность, в жанре IF несколько лет царило затишье. Однако в 1990-е годы игры IF возродились и вступили в новую, некоммерческую, но тоже творчески успешную фазу развития. Для этого существовали важные предпосылки.

Во-первых, благоприятный исторический период, отпущенный IF, был использован с максимальной эффективностью, хотя по времени он был очень короток (можно сказать, жанр IF морально устарел уже в момент своего появления – ведь развитие текстовых и графических игр началось почти одновременно). Всего за десятилетие был создан творческий потенциал и традиции жанра, прожита яркая насыщенная событиями история, воспитана аудитория поклонников и ценителей. Все это стало базой для дальнейшего развития.

Во-вторых, рыночное банкротство не было для IF роковым, ведь производство текстовых игр относительно дешево, оно не требует финансирования, сопоставимого с играми графическими.

Основополагающей особенностью текстовых игр является их изначальная связь с английским языком, поэтому наиболее динамичное развитие и самые интересные результаты IF обрел именно в рамках англоязычной культуры.

Английский язык, ввиду некоторых своих грамматических особенностей, оказался очень удобным для разработки текстового анализатора. При переводе оригинальной игры, например на русский, потребовалось бы создание адекватного парсера, а это задача гораздо сложнее, чем обычный перевод текста с одного языка на другой (русский язык с его системой склонений и спряжений не так удобен для платформы с текстовым вводом, поэтому в русскоязычных IF чаще используется интерфейс в виде меню). Необходимость двойной адаптации отчасти объясняется малое число переводных IF.

Для поверхностного знакомства на сюжетно-игровом уровне достаточно среднего владения английским, но для настоящего погружения в традицию надо понимать современный сленг, уметь оценить словесный юмор, знать в подлиннике художественную литературу. Это особенно относится к творчеству тех авторов, которые опираются на богатое наследие английской словесности, ведут с ней активный диалог – от растворенных в тексте цитат до игровой интерпретации классики.

Мы уже упоминали такие игры. Например, *A Mind Forever Voyaging* Стива Мерецки. Строка из Вордсворта стала названием игры. Цитируются также произведения По, Байрона, Шекспира, Теннисона и других. Отдельные цитаты трудны для узнавания, например, «My mind to me a kingdom is...»<sup>1</sup>, но большинство взяты из литературы первого ряда и хорошо известны не только носителям языка. Однако нам они чаще всего, к сожалению, знакомы не в оригинальном варианте – так, «Макбета» («If you can look into the seeds of time...») мы узнали бы в переводе М. Лозинского:

Коль вам дано провидеть сев времен  
И знать, чье семя всхоже, чье – не всхоже,  
Вещайте также мне.

Или «Ворона» Э. По («Deep into that darkness peering...») в переводе, например, М. Зенкевича:

Тьмой полночной окруженный, так стоял я, погруженный  
В грёзы, что ещё не снились никому до этих пор.

Еще более яркий пример эзотеричности IF – известная игра Г. Нельсона *The Tempest* (1997), представляющая собой игровое переложение «Бури» Шекспира и названная автором интерактивным спектаклем (протагонист – Просперо, управляющий Ариэлем). Игра содержит почти полный текст пьесы на староанглийском с небольшими добавлениями Нельсона в духе оригинала. Чтобы успешно ее пройти, желательно не только знать «Бурю» наизусть, но и уметь набрать текст на языке Шекспира.

Тенденция эмансипации литературной основы игры привела к появлению такой жанровой модификации, как *puzzleless* (или *puzzle-free*) IF – в подобных играх либо опускают игровую составляющую, либо делают

<sup>1</sup> Поэт Эдвард Дайер (Sir Edward Dyer; 1543–1607):

My mind to me a kingdom is,  
Such present joys therein I find,  
That it excels all other bliss  
That earth affords or grows by kind  
(Мой разум – это мое королевство, я нахожу в нем радость,  
превосходящую все блаженства мира.)

ее незначительной, что приводит к размыванию границы между IF и не-игровыми жанрами интерактивной литературы. Этим же объясняется и следующий интересный факт: в IF, в отличие от прочих компьютерных игр, не считается зазорным пользоваться подсказками и солюшном, более того, многие IF допускают возможность прохождения игры на автомате, то есть геймер сидит перед монитором и просто читает текст игры как книгу.

Успешное развитие IF во многом было обусловлено функционированием полноценного онлайн-сообщества. Оно сформировалось в конце 1980-х – первой половине 1990-х годов и стало необходимой творческой средой, объединившей авторов и любителей текстовых игр. Были созданы интернет-ресурсы, где накапливалась полезная информация; архивы IF, выкладывавшие игры для бесплатного скачивания; проводились конференции и творческие встречи; выпускались печатные и электронные журналы, посвященные проблемам жанра («XYZZY News», «SPAG» и другие); на базе компьютерной сети Usenet возникли телеконференции для авторов (rec.arts.int-fiction) и игроков (rec.games.int-fiction).

Важным фактором популяризации IF стало появление новых программных систем, предназначенных для создания текстовых игр. Таковыми, в частности, стали система TADS (Text Adventure Development System), выпущенная Майклом Дж. Робертсом в 1987 году; программный язык и компилятор Inform, разработанный в 1993 году Г. Нельсоном (существуют русскоязычные локализации этих программ – RTADS и RInform). Обе системы позволяют обычному пользователю, знающему лишь основы программирования, единолично создавать игры высокого уровня сложности. В области графических игр, ориентированных на прогресс компьютерных технологий, дорогостоящее оборудование, работу команды профессионалов, подобной возможности не существует. Графические видеоигры независимых разработчиков (инди-игры) по сравнению с высокобюджетными играми-блокбастерами выглядят более чем скромно.

По причине относительной простоты для жанра IF также не актуальна проблема быстрого морального старения как софта, так и самих игр.

Одно из основных направлений в деятельности IF-сообщества – организация различных конкурсов. Эти мероприятия позволяют не только встречаться и общаться создателям и поклонникам IF, но и регулярно отслеживать творческие достижения жанра, вырабатывать критерии оценки, выделять лучшие игры и поощрять их авторов. Конкурсные премии – одна из немногих возможностей получить материальное вознаграждение в этом некоммерческом жанре.

XYZZY-Awards (учрежден в 1997) – престижный ежегодный конкурс, своего рода Оскар для этого небольшого сообщества. Премии присуждаются по разным номинациям (от лучшего NPC персонажа до лучшей игры года).

Другой известный конкурс для англоязычных игр – The Annual Interactive Fiction Competition (IFComp) – проводится с 1995 года. Авторам разрешается выставлять на конкурс только игры, специально написанные для IFComp и нигде ранее не фигурировавшие (в том числе в виде демо-версий). В отличие от этого на премию XYZZY могут быть представлены любые игры, написанные в течение года. Многие игры получают премии на обоих конкурсах.

Креативное ядро сообщества представляет собой своего рода элитный клуб единомышленников, довольно немногочисленный, где все знают друг друга. Отсутствие рыночной мотивации позволяет авторам сосредоточиться на решении творческих задач – сколь угодно долго собирать материал для игры и совершенствовать свое творение, выдвигать нестандартные решения, экспериментировать.

Жизненные циклы любительских сообществ во многом связаны с движением талантливых лидеров, играющих важную объединяющую роль: их работ с нетерпением ждут, им подражают, их идеи разрабатываются другими авторами и превращаются в элементы языка, новые жанровые направления.

В IF признанные авторские игры связаны с именами Грэма Нельсона, Эндрю Плоткина (Andrew Plotkin), Адама Кадре (Adam Cadre), Эмили Шорт (Emily Short, псевдоним, супруга Г. Нельсона) и других авторов.

*Photopia* (1998) Адама Кадре (такова наиболее распространенная транслитерация этого имени) принадлежит к *puzzle-free* играм, она получила большой отклик, вероятно, отвечая определенным ожиданиям своего времени.

В видеоиграх, имеющих двойственную природу, всегда будет существовать проблема баланса повествования и игры, будут продолжаться творческие поиски разных вариантов совмещения этих сторон, в том числе пограничных – игра превращается либо в серию загадок и паззлов, либо в авторский рассказ, почти полностью умалюющий фигуру игрока. Последний тип обречен на упреки критиков и геймеров, однако он дает простор развитию литературной основы, так как отодвигает в сторону игровую часть, накладывающую на автора определенные ограничения. В подобной игре авторские описания не есть среда для сбора артефактов или фон для игровой деятельности, это самодостаточная проза.

В то же время IF дает читателю возможность поучаствовать в происходящем, удовольствие от чтения истории преумножается ощущением своего присутствия. Действия игрока в игре *puzzle-free* немногочисленны, это лишь краска в общей палитре рассказа, один из способов добиться большего эмоционального вовлечения в повествование.

Например, описана сцена, когда девочка падает в бассейн, вы стремительно набираете на клавиатуре «вытащить ребенка из воды», затем «нажать на грудную клетку», «сделать искусственное дыхание». Или, долго блуждая по лабиринту и не в силах найти выход, вы почти спонтанно пишете «лететь» – и оказывается, это возможно, ваше воспарение производит неожиданное впечатление, более сильное, чем если бы вы об этом просто прочитали.

*Photopia* близка по форме к небольшому рассказу. Она состоит из чередования разнохарактерных эпизодов и сначала кажется хаотичным нанизыванием не связанных друг с другом фрагментов. Начинается с «жанровой» зарисовки – два раздолбая пьянствуют в баре, один из них садится за руль, проезжает на красный свет и провоцирует аварию. Затем идет фрагмент в духе научной фантастики об исследовании астронавтом красной планеты. Далее описывается быт обычной американской семьи, маленькая девочка, играя во дворе, падает в бассейн, ее вытаскивают, она приходит в себя и говорит, что хотела посмотреть, как выглядит мир из-под воды.

Дальнейшая череда эпизодов поэтапно развивает каждую из этих трех линий: реальную, фантастическую, связанную с аварией. И лишь в конце все части связываются воедино и мы обретаем стройную продуманную композицию, где последний эпизод оказывается хронологическим началом истории, а первый – ее финалом, где почти каждая сцена реального мира имеет своего двойника, свою смысловую рифму в мире фантастическом.

Центральное лицо повествования – девочка Элли, сначала мы видим ее ребенком, затем подростком, юной девушкой. Иногда она сидит с маленькой Вэнди, подрабатывая няней. Именно ей Элли рассказывает свои красочные выдуманные истории. Или пересказывает свои сны. Или свои сновидческие путешествия в иной мир.

Дополнительные эмоциональные оттенки вносит цвет, ибо тексты эпизодов фантастического цикла цветные, причем краски очень экспрессивные – пурпур, золото, лазурь. Так подчеркнута яркость мира фантазий и снов на фоне черно-белой реальности.

Миры, которые описывает Элли, имеют странную общую особенность – все они мертвые (красная планета, затонувший замок, окаменевший лес),

при этом в каждом находится что-то живое – росток, земля, хранимая в ларце как драгоценность, настоящий волк в мертвом лесу (согласно логике квеста растение можно посадить в землю и полученными плодами накормить волка).

Ближе к окончанию истории мы узнаем, что Элли погибла в автокатастрофе, описанной в первом эпизоде<sup>1</sup>. Ее сны – это предчувствия, а может ей показывали иной мир. К концу рассказа переходы между мирами теряют свою резкость, становятся более плавными, размытыми. Наряду с идеей цветовых сопоставлений, это напоминает мистические странствия Сведенборга: «Сначала человек не понимает, что он умер, он занят своими обычными делами, его навещают друзья, он разговаривает с ними. Затем, мало-помалу, он с тревогой начинает замечать, что все стало живее, чем было, что вокруг больше красок. Разница настолько велика, говорит Сведенборг, что наш мир в сравнении с миром иным подобен лишь тени. Мы живем в тени» (Хорхе Луис Борхес. «Сведенборг»).

В последнем эпизоде Элли – совсем малышка, отец показывает ей волшебный фонарь, фотопию: цвета, которые прошли перед нашим взором в ходе игры, рассеиваются, давая белый свет, а потом поглощаются абсолютно черным финальным экраном.

Грэм Нельсон (р. 1968) является одной из центральных фигур IF-сообщества, его творческая деятельность в 1990-е годы во многом способствовала возрождению и успешному развитию текстовых игр. Нельсон – один из подлинных знатоков жанра, он не раз исследовал IF, прекрасно знает весь корпус текстовых игр, постоянно наблюдает за дискуссиями в телеконференциях, анализируя мнения и предпочтения игроков.

Как создатель игр Нельсон придерживается основных канонов IF и старается следовать сложившимся традициям, относится ли это к жанровым дефинициям, построению игровой формы, особенностям паззлов или принципам нарратива. В его играх есть и увлекательный приключенческий сюжет, и гармоничное сочетание повествования и загадок, причем последние, как правило, достаточно сложны.

Две игры Г. Нельсона, созданные в 1990-е годы, стали признанной классикой IF – это *Curses* («Проклятия», 1993) и *Jigsaw* («Паззл», 1995). Обе игры развивают примерно один и тот же тип масштабного эпического произведения (прохождение занимает не меньше месяца), сюжет которого

<sup>1</sup> Адам Кадре говорил, что начал писать эту игру под воздействием канадского фильма 1997 года «The Sweet Hereafter» («Славное будущее»), в котором речь идет о расследовании аварии школьного автобуса.

связан с путешествиями во времени и умело расставленными историческими декорациями.

Нельсон известен своим добросовестным скрупулезным подходом к работе с историческим материалом, он готовит игру несколько лет, детально, достоверно и красиво выписывая исторический фон, касается ли это средневековой Англии или сравнительно недавней истории XX века.

*Curses* вышла в 1993 году, период застоя в IF, она произвела большое впечатление в сообществе и была воспринята как поворотная точка на пути возрождения жанра.

Общий абрис сюжета: герой игры, английский аристократ, готовится к поездке в Париж, он залезает на чердак своего замка в поисках старой парижской карты и обнаруживает загадочные порталы в иные миры и времена, в этих странствиях он узнает факты семейной истории, связанной с древними проклятиями. Игра отличается большим мастерством во многих отношениях – превосходным парсером, прекрасными описаниями, продуманным игровым процессом, неординарными сложными загадками, умело встроенными в сюжет.

*Jigsaw* интересна тем, что сознательно основана ее автором на культовой игре *Trinity* – совпадает завязка, главная идея, структура, отдельные образы, склонность к цитированию, достоверность исторических эпизодов. Подобное намерение в сфере игрового творчества представляется оправданным, ибо удачная игровая идея требует разработки, вариативного развития, дающего каждый раз разные результаты. В то же время данный замысел Нельсона кажется весьма честолюбивым, он явно хотел сделать свою *Trinity* – то есть повторить или даже превзойти лучшую игру «Infocom».

Как и *Trinity*, *Jigsaw* начинается прогулкой героя в парке, куда он приходит на празднование нового тысячелетия. Он обнаруживает памятник изобретателю Г. Калдеки, а также машину времени, созданную этим ученым для того, чтобы изменить ход событий XX века. Машина имеет вид паззла, нахождение отдельных его частей дает возможность посетить очередную локацию.

Как и *Trinity*, *Jigsaw* является путешествием по ключевым моментам истории XX века (две мировые войны, холодная война, «Титаник», полет братьев Райт, роман Пруста «В поисках утраченного времени» (!), борьба женщин за избирательное право, изобретение Александра Флеминга, строительство Суэцкого канала и другие). *Jigsaw* имеет грандиозный объем, она содержит 16 глав, каждая из них может восприниматься как отдельная игра со своим кругом предметов, особым заданием и историческим антуражем (например достоверно описаны квартира Марселя

Пруста, или Китти Хоук (Kitty Hawk) – город в Северной Каролине, где был совершен первый полет братьев Райт).

Есть также и сквозные линии, объединяющие все произведение. Одна из них – роман героя и некой загадочной дамы в черном, или Черной (пол этого NPC-персонажа не определен, и игрок может по своему усмотрению представить на этом месте любой образ). С Черной у героя складываются двойственные отношения – романтического влечения и «идейного» противостояния.

В отличие от *Trinity в Jigsaw* любое вмешательство в ход исторических событий фатально. Черная – наследница Калдеки – должна завершить его миссию по улучшению истории XX века, но у героя игры противоположная цель – предотвратить вмешательство в течение времени и сохранить сложившийся ход событий в неприкосновенности.

(Не представляю такую игру созданной в России – неужели кому-то захотелось бы сохранить «в неприкосновенности» коллективизацию, репрессии, блокаду Ленинграда и другие исторические реалии этого рода...)

Многогранная деятельность Грэма Нельсона в сообществе IF, охватывающая художественное творчество, программирование, теоретические штудии и даже «право» (знаменитый «Билль о правах игрока»), по статусу является любительской, но по сути – высокопрофессиональной. Г. Нельсон представляется идеальным образцом британского Pro-Am (professional amateur – профессиональный любитель).

Как известно, в Британии весьма высоко ценится непрофессиональная досуговая деятельность. Изначально подобное воззрение сформировалось в аристократической среде: принижая роль труда в пользу досуга, джентльмен поднимал свой социальный статус и свое самосознание. Однако в дальнейшем это представление распространилось и на другие социальные слои, наложив отпечаток на всю нацию в целом<sup>1</sup>. В современной

<sup>1</sup> Этой теме посвящена глава «Любители и профессионалы» из книги В. Овчинникова «Корни дуба. Впечатления и размышления об Англии и англичанах». Автор, в частности, пишет: «Заниматься своим делом не ради денег или карьеры, а из любви к искусству, для собственного удовольствия – вот в представлении англичан кредо истинного джентльмена. Отсюда же произрастает глубоко укоренившееся недоверие к профессионалам». «Превосходство дилетанта над специалистом утверждает в целой галерее своих героев английская литература. Достаточно вспомнить Шерлока Холмса, который, будучи любителем, неизменно оказывался



Британии, согласно социологическим исследованиям, 58% британцев относят себя к профессиональным любителям<sup>1</sup>.

Грэм Нельсон, несомненно, истинный джентльмен, он получил престижное британское образование в Колледже Селвина в Кембридже и Магдален-колледже в Оксфорде. Добавим, что он также является поэтом и одним из редакторов оксфордского поэтического альманаха «Oxford Poetry», его поэтическое творчество отмечено наградами.

Эндрю Плоткин (Andrew Plotkin; р. 1970), известен также как Zarf<sup>2</sup> – американский программист и литератор, наряду с Грэмом Нельсоном занимает центральное место в современной IF, но в отличие от своего британского коллеги склонен к авангардному экспериментальному творчеству. Удачная конфигурация – два самых ярких лидера сообщества занимают противоположные, но одинаково стратегически важные позиции – традиционалиста и новатора.

Э. Плоткин является обладателем множества наград IF-сообщества, каждая его игра становится ожидаемым событием, помимо художественного, он также внес технический вклад в развитие IF, создав ряд программных продуктов для разработчиков текстовых игр.

Уже будучи известным автором и желая получить дополнительное время для любимого дела, Плоткин решил прорекламировать проект своей игры для iPhone *Hadean Lands*, в 2010 году он использовал сайт «Kickstarter»<sup>3</sup> для успешного привлечения более чем \$30 000 на разработку этого проекта.

В своем творчестве Э. Плоткин никогда не повторяется, кажется, будто он задался целью исследовать возможности и границы жанра IF. Причем

проницательнее профессиональных сыщиков Скотланд-Ярда». «Хобби для англичанина не только отдушина от повседневной рутины, но и возможность блеснуть мастерством в любимом деле. А любитель, ставший мастером в избранной им области, скорее обретет уважение в этой стране, чем удачливый бизнесмен, которого больше ничто в жизни не интересует».

<sup>1</sup> Лидбитер Ч., Миллер П. PRO-AM – Профессиональный любитель: революция 21 века // URL: <http://chelp.pro.ru/professional-in-books/pro-am> (дата обращения 27.09.2015)

<sup>2</sup> См.: Zarf's Interactive Fiction – Сайт Эндрю Плоткина с его играми // URL: <http://www.eblong.com/zarf/if.html> (дата обращения 27.09.2015).

<sup>3</sup> «Kickstarter» – организация, содействующая сбору общественных средств для реализации творческих проектов в науке и искусстве. См.: URL: <http://www.kickstarter.com/> (дата обращения 27.09.2015).

он экспериментирует не только с формой, но и с игроком, который становится для него своего рода подопытным кроликом, объектом психологических манипуляций.

Об играх Э. Плоткина почти невозможно писать, часто они дают пережить особый опыт (хочется сказать «жизненный опыт»), связанный со сложными, запутанными ситуациями или экстремальными условиями. Например, герой игры, выехавший в погожий день на природу, попадает в чудовищную грозу и ливень, герой (а также игрок) пребывает в растерянности и панике, не знает, что делать, как спасти единственный мост, который вот-вот будет разрушен (игра *A change in the weather* – «Перемена погоды»). Или игрока лишают всех привычных способов влияния на ход событий в игре и погружают в странное почти пассивное взаимодействие с метаморфозами авторского текста (игра *The Space under the window* – «Пространство под окном»). Или вместо нормальной ситуации, когда игрок управляет персонажем и воспринимает его как свое alter ego, герой игры начинает управлять игроком.

Последнее положение возникает в игре *Spider and web* («Паук и паутина», 1998), коротко остановимся на этом.

Игра написана в жанре шпионского триллера, основа сюжета – противостояние представителей двух военных разведок времен холодной войны. Место действия – кабинет следователя, допрашивающего пойманного шпиона. Сцены допроса чередуются с серией флешбэков (собственно игровых эпизодов), в которых описано, как герой игры попадает во вражеский штаб и пытается проникнуть в секретную лабораторию.

Как и положено в остросюжетном произведении, осведомленность реципиента в начале повествования почти нулевая. Сюжетные тайны обычно раскрываются в самом конце. Когда речь идет о книге или кино, вы читаете или смотрите – вот и все. Но что делать игроку, если он, ничего не зная, должен действовать, отвечать на вопросы? Из этой коллизии автор извлек ряд занятных психологических эффектов.

Попадая в кабинет следователя в начале истории, игрок (в отличие от героя) ничего не понимает, он частично отвечает наобум, пытается методом перебора вариантов нащупать правильный ответ (не раз переигрывая каждую сцену), частично опирается на игровые эпизоды, принимаемая их за чистую правду (лишь в финале обнаружится, сколь хитрую игру вел шпион и сколько лжи в его показаниях). Шпиону выгодно вводить в заблуждение следователя, соглашаться с его ошибочными доводами (построенными на основе данных камер видеонаблюдения и показаниях охранников), он прикидывается малоинформированным, потерявшим

память. В глазах следователя шпион создает образ человека жалкого и беспомощного, и игрок в начальной стадии игры полностью с этим образом совпадает. В отличие от героя игроку не надо притворяться и лгать, он на самом деле ничего не знает, он действительно является ничтожной марионеткой. Несомненно, игрок испытывает дискомфорт, ощущая раздвоение с персонажем, которым он управляет, даже, возможно, чувствует себя третьим действующим лицом в сцене допроса. По сути, герой и игрок меняются местами: герой становится реальным, а игрок – виртуальным, герой – это холодный умный манипулятор, а игрок поневоле воплощает созданный им образ.

Игра *The Space under the window* относится к типу *puzzle-free*, причем она лишена не только загадок, но и какой-либо возможности действовать или исследовать пространство игры. Любые попытки использовать глагол отвергаются, провоцируя появление фразы «эта команда не релевантна в данной игре». Игрок должен выбрать из выведенной на экране строки какое-нибудь слово, чаще всего это существительное – тогда текст будет развиваться.

Начинается игра с одной фразы: «The window is closed, so you can't go inside». Герой стоит под окном и пытается в него заглянуть, но окно закрыто. Затем, на команду «window» окно открывается, вы можете заглянуть внутрь или даже залезть в комнату (на ту же команду может появиться и другой ответ – про тонированное окно, в котором вы, как ни стараетесь, ничего не можете разглядеть). В комнате вы видите стол, накрытый на двоих. На столе стоит ваза из прозрачного стекла, горит одинокая свеча: The window is open, so you climb down inside. The table is set for two. An empty vase, white glass, stands beside a single lit candle.

Роль игрока представляется абсолютно пассивной, так как текст развивается полностью самостоятельно. Игрок вводит слово, как будто задающее тему, направление, но текст ведет себя очень своенравно и дает непредсказуемые ответы. Кажется, вам уготовано только наблюдать. Однако постепенно появляется чувство мистической связи с происходящим: иногда удастся набрать подряд несколько «правильных» слов – тогда текст начинает меняться, расти, распускаться, как цветок, или наоборот, вас может постигнуть неудача – тогда фрагмент съедивается, сворачивается до начальной фразы.

Можно вообразить себе некий диалог: например, вы постоянно перебиваете рассказчика с целью что-то уточнить (>Окно? – да, оно уже открыто >стол на двоих? – конечно, а вы и не думали, что вас ждут). Ваш собеседник или охотно отвечает или раздраженно умолкает.

Основная особенность в развитии текста – его неторопливость, медлительность. Внимание автора сосредоточено не столько на сюжете, сколько на постепенном изменении деталей окружающей обстановки, градациях настроений. В новом текстовом фрагменте иногда меняется всего одно-два слова, но это приводит к тонкому изменению атмосферы.

Иногда один и тот же фрагмент, например натюрморт, описывается по-разному, создавая новый эффект: «Пустая ваза из прозрачного стекла стоит около единственной зажженной свечи» или «Ваза пылает, отражая свет горящей свечи».

Развитие текста заставляет обращать внимание на мелкие детали, легкие трансформации, следить за незначительными изменениями, психологическими оттенками в состоянии героя.

Иногда кажется, что это игра о том, как пишется текст, как художник ищет необходимые слова, вносит мелкие поправки, которые дают наконец необходимый художественный эффект, а нам позволено присутствовать при этом творческом процессе, наблюдать за ним.

В итоге появляется собрание миниатюр, или поэтический мини-сборник, в котором отражены разные ситуации и настроения – романтические, лирические, печальные, депрессивные, – которые может вызвать ситуация заглядывания в окна.

Отесненные на периферию индустрии компьютерных игр, текстовые игры образовали побочную любительскую ветвь. Эта культурная ниша дала им определенные преимущества – прежде всего творческую свободу от законов рынка с его ориентацией на прибыль, усредненные вкусы публики и художественные шаблоны. Трудно представить коммерчески успешными нестандартные игры А. Плоткина. Но и вполне традиционные игры Г. Нельсона тоже вряд ли стали бы прибыльными – слишком много времени было потрачено их автором на подготовительный этап и исторические исследования.

Экспериментальные IF во многом напоминают инди-игры, однако, в отличие от последних, доморощенную IF-игру можно сделать на высоком профессиональном уровне, это допускает ее текстовой формат.

Жанровое многообразие IF-игр позволяет рассматривать их не только как часть игровой культуры, но и как часть интерактивной прозы.

Сообщество IF образует одну из многочисленных субкультур, составляющих разнообразное, постоянно меняющееся поле современной культуры, утратившей, как кажется, прежний моноцентризм, иерархичность

и идейное единство. Ее пространство полицентрично, оно напоминает лабиринт, ризому (один из наглядных образов этого понятия – запутанная корневая система, не имеющая ни начала, ни конца, ни центра), гипертекст, непрерывно растущий во все стороны. Появляются все новые художественные направления и практики, и поле культуры эластично растягивается, расправляется, давая всему свое место. Это бесконечное пространство предоставляет возможность свободного поиска и хаотичности выбора.

## ГЛАВА II

### *Myst*

*Myst* – серия игр для персонального компьютера (1993–2005)  
в жанре quest/adventure. В нее входит пять игр offline:

*Myst*

*Riven: The sequel to Myst*

*Myst 3: Exile*

*Myst 4: Revelation*

*Myst 5: End of Ages*,

а также игра online *Uru*. 1, 2, 5 части

и *Uru* созданы фирмой «Cyan»,

3 и 4 части – другими фирмами

(«Presto Studios» и «Ubisoft» соответственно).

В истории компьютерных игр жанра *quest/adventure*, связанной преимущественно с деятельностью преуспевающих фирм, место *Myst* хронологически располагается после «Sierra» и «Lucas art». Однако имя *Myst* выпадает из этого ряда, так как означает название всего одной игры, получившей развитие как оригинальная серия и как новое жанровое направление. То, что исторически значимый успех стал связываться не с крупной компанией, производящей десятки игр, а с одним произведением, весьма показательно и во многом обусловлено пограничным положением этой игры: *Myst* еще принадлежал периоду подъема и расцвета квеста, более того, достиг в этом жанре вершины финансового успеха, но уже с середины 1990-х квест начал терять свою популярность и погрузился в состояние длительного перманентного кризиса. На этом неблагоприятном фоне тоже создавались неординарные приключенческие игры, но лишь

как отдельные произведения, появление которых не приводило к возрождению жанра в целом.

Сама история *Myst* как сериала также отразила эту тенденцию – после выхода первых двух частей игры ее тиражи стали неуклонно уменьшаться, онлайн-проект *Uri* в целом потерпел неудачу, а эпилог был встречен без былого энтузиазма и получил довольно сдержанные отклики.

Постепенное превращение *Myst* из игры массовой в игру локальной аудитории не кажется удивительными. Скорее необычна ее огромная популярность. Если бы эта игра попала мне случайно и я не знала об ее успехе, я бы скорее всего предположила, что такой успех маловероятен. *Myst* – произведение без увлекательного действия, со сложными загадками, почти бессюжетное и безлюдное – идеальная игра для интровертов и мизантропов.

Однако не этими особенностями завоевал *Myst* свою славу. Он удачно вписывался в контекст времени и отвечал актуальным ожиданиям игрового сообщества.

Ранняя стадия формирования графического квеста, начиная с первых игр Sierra, отличалась процессом непрерывных стремительных изменений, обусловленных как поисками образного языка и геймплея, так и развитием компьютерных технологий, причем именно игры в значительной степени являлись их катализатором.

Геймеры эпохи «Sierra», «Lucas art» и *Myst* были свидетелями креативной эпохи становления нового жанра, притом весьма пристрастными и заинтересованными, ибо они не просто созерцали виртуальные миры, но и жили в них. В обсуждениях и рецензиях этого периода игра непременно оценивалась с точки зрения своей новизны, осмысливалась как очередная веха прогресса. И то, что приводило в восторг первооткрывателей этих новшеств, было не всегда понятно следующему поколению, видевшему в них нечто привычное и само собой разумеющееся.

В этом контексте *Myst* стал одним из первых феноменов CD-ROM, и его успех способствовал быстрому продвижению этого формата.

Современные технологии позволяли авторам *Myst* в каждой игре создавать наилучшее для своего времени изображение. Как главное достоинство *Myst* всегда отмечалась захватывающая дух «фотореалистическая» красота его фантастических миров, кропотливо проработанные текстуры, тщательная отделка деталей. *Myst* изменил восприятие визуальных образов игры, дал новые стандарты компьютерной графики, которым стремились соответствовать другие разработчики. Для привлечения геймеров в ходу была фраза «игра, подобная «Мисту»».

Именно эти достижения нередко становились основой для формирования не самой лестной оценки игры как всего лишь живописного слайд-шоу, эффектного фона для решения загадок.

Главный герой сериала (его воплощает игрок) – анонимный персонаж, названный *Stranger* (странник, незнакомец, гость). Он находит необычную книгу под названием «Мист», в ней подробно описан одноименный остров, на первой странице представлено его изображение – анимированная картинка-экран. Если к ней прикоснуться, книга затягивает в свой мир.

Игра начинается с того, что Странник посредством книги попадает на загадочный остров Мист. Он остается совершенно один и не имеет никакого представления о том, где оказался и что надо делать. Игра не дает ни предыстории, ни подсказок, не ставит никаких очевидных целей. Герою придется просто начать исследовать незнакомый мир – причудливый, таинственный и безлюдный.

Прогуливаясь по острову, герой обнаруживает разнообразные сооружения: здание с колоннами в классическом стиле, планетарий, пристань и рядом с ней затонувший корабль, летательный аппарат (что-то среднее между дирижаблем и ракетой), часовую башню, наполовину погрузившуюся в воду, лифт, вмонтированный в гигантское дерево, каменные столбы с рисунками-символами, а также многочисленные непонятные аппараты и механизмы. На острове постоянно встречаются рубильники, тумблеры, приборные панели с измерителями, устройства с индикаторными лампами, системы рычагов и противовесов, вентили, шестеренки, колеса, кнопки, клавиатуры и т.д. Все устройства острова взаимосвязаны, их надо только отладить, настроить и запустить.

В одном из зданий Странник видит библиотеку с фолиантами, напоминающими книгу «Мист». Большинство из них покорежено и обуглено. Просматривая уцелевшие тома, герой обнаруживает движущиеся изображения двух молодых людей, ставших пленниками этих живых книг. Они взывают о помощи и просят отыскать недостающие страницы, необходимые для их освобождения.

Продолжая исследовать остров, герой находит ряд посланий, подписанных именем Атрус. Это центральный персонаж саги, один из последних представителей и посвященных древней цивилизации *D'ni*. Он обладает способностью писать книги-миры и воплощать их. Завершенная книга становится порталом в новый мир. Атрус является отцом заключенных в книгах братьев, он подозревает их в предательстве и сожжении своей библиотеки.



По ходу игры герой посетит еще четыре острова, созданные Атрусом: *Selenitic Age*, *Stoneship Age*, *Mechanic Age* и *Channelwood Age* (Остров селенитов, Остров каменного корабля, Механический остров и Остров затопленного леса). Помимо постижения образной и структурной логики каждого мира игроку придется читать немало текстов, в одних излагается история островов, другие представляют личные записи Атруса и его сыновей. Эта информация должна помочь герою разобраться в ситуации и сделать правильный выбор в финале.

Баланс игры складывается из исследования островов, решения загадок и сюжетной основы. Большую часть времени игрок проводит за изучением пустынных миров и разгадыванием их тайн. Сюжет (в последующих частях сериала также посвященный разным аспектам семейной драмы Атруса) имеет второстепенное, фоновое значение, проходя тонким пунктиром сквозь всю игру и концентрируясь лишь в начале (чтобы дать задание игроку) и в конце – в финальной развязке. Ненавязчивый сюжетный пазл выполняет определенную драматургическую роль, связывая в единое целое разрозненные части игры.

Этот баланс, с разными незначительными колебаниями, был сохранен во всех частях *Myst*.

Создатели *Myst*, братья Рэнд и Робин Миллеры, отвечая на вопрос о жанре своих игр, определяли его как *environment immersive* – иммерсивная окружающая среда или среда погружения. И добавляли, что не любят слово «игра», так как игра может быть какой угодно, например шашки. Люди, далекие от видеоигр, нередко переносят на них свои представления об игровой культуре докомпьютерного прошлого. Миллеры своим определением стараются уточнить, сузить беспредельное поле значений, связанное с термином «игра» и при этом подчеркнуть характерную особенность видеоигр – создавать, помимо свода игровых правил, сложный виртуальный мир, придуманный художниками и воплощенный в цифровом виде.

Авторы *Myst* не только точно понимали и формулировали свою задачу, но и весьма преуспели в деле глубокого погружения игроков в свои миры. Об этом свидетельствуют мнения игроков и игровых критиков. Приведем некоторые из них (заимствованы из блогов, форумов, рецензий):

«Я провел бесконечные часы в этих нереально красивых мирах. Я действительно не люблю никакие другие игры. Я играл в первый *Myst*, когда он только вышел. В настоящее время играю в *Myst 4* – настолько медленно, насколько это возможно».

«Погружение – моментальное и неотвратимое. Оказавшись внутри, тебе кажется, что игра дышит, говорит. В *Myst* есть неопишемая словами магия,

ни капли не надуманная и совершенно настоящая атмосфера. Кажется, что это и не игра вовсе, а какое-то загадочное живое существо, которое странным образом поселилось на твоём компьютере и теперь смотрит немигающим взглядом из монитора и о чем-то постоянно думает».

«Это не совсем обычный квест, а своеобразный релаксатор, невероятно приятный наркотик для мозга, который хочется получать все в большей и большей дозе».

«*Riven* – это целый мир, его не хочется покидать никогда. При прохождении (а времени ушло много) у меня создалось впечатление, что окружающий реальный мир есть не что иное как вымысел, в то время как *Riven* – место моего жительства».

«Был бы я миллионером, я бы попробовал построить мир *Myst* – с огромными гудящими генераторами, рельсовыми дорогами, подводными лифтами, подвесными мостиками и всем, что мы видели и любим в этих мирах».

Подобно автору первого отзыва, иногда действительно встречаются игроки, сохраняющие верность исключительно *Myst* и подобным ему квестам. Автор пишет, что стремится проходить игру как можно медленнее – либо для того, чтобы растянуть удовольствие, либо реализуя свой индивидуальный игровой темп. Подобные геймеры довольно редки. Чаще можно встретить пожелание воссоздать виртуальный мир в натуре, в данном случае построить своеобразный мистленд. В области компьютерных игр уже существуют подобные проекты: один из них – «Пыль» немецкого архитектора Арама Бартхолла (*The Dust's Aram Bartholl*, 2011) – это полноразмерная инсталляция уровня *de\_dust* популярного шутера *Counter Strike*. Поклонники «Контры» смогут прогуляться по местности, которую хорошо знают, но где физически никогда не были. Этим проектом А. Бартхолл хотел привлечь внимание к архитектурным образам видеоигр, по его мнению новой и пока не изученной форме культурного наследия.

## ENVIRONMENT IMMERSIVE

Возможно, именно братья Миллеры способствовали популярности *immersion* или, наоборот, сами употребили уже бывшее на слуху слово. Так или иначе, термин «погружение» получил широкое распространение, его применение более всего связано с цифровыми технологиями и видеоиграми, он удачно описывает особое состояние, когда пользователь

(игрок) перестает чувствовать себя внешним наблюдателем и включается в виртуальный мир, воспринимая его как настоящий, подлинный.

Слово «погружение» используется скорее как образное и оценочное, чем как терминологическое, научное. Погружение связано со специфическими пространственными и психологическим ощущениями, с чем-то впечатляющим и захватывающим, достойным позитивной оценки.

По отношению к компьютерным играм предпринимаются попытки осмыслить «погружение» как особое понятие, уточнив поле его значений. Рассмотрим один из примеров простой классификации, предложенной в статье Эрнеста Адамса «Постмодернизм и три типа погружения»: автор, основываясь на характере игровой деятельности, выделяет тактический, стратегический и сюжетный способы погружения<sup>1</sup>.

В первом случае речь идет об активных динамичных играх, требующих от игрока быстрой реакции при решении сравнительно простых задач, как это происходит, например, в игре тетрис. Игрок сосредоточен на зрительной информации, дающей непосредственную команду пальцам, так что внимания на более сложные и комплексные задачи не остается.

Стратегическое погружение, напротив, выдвигает на первый план интеллектуальную деятельность. Адамс приводит в пример шахматы, где концентрация умственных усилий необходима для нахождения оптимального пути среди обширного спектра возможностей.

Третий тип относится к повествовательным жанрам (квесты, ролевые игры), здесь, подобно книгам или фильмам, игрока увлекает приключенческий сюжет, желание узнать, чем закончится история.

Есть и другие, более разветвленные и детализированные классификации, однако сам принцип деления на схожие категории сохраняется.

Если попытаться с помощью этих дефиниций объяснить нашу игру, то окажется, что в *Myst* не использован ни один из предложенных способов увлечь игрока: в нем нет ни сенсомоторной активности, ни сложных стратегических задач, ни захватывающей сюжетной интриги. И тем не менее эффект погружения столь очевиден, что авторы отметили его как основной жанровый признак игры.

<sup>1</sup> Adams E. Postmodernism and the Three Types of Immersion // Gamasutra. 2004. July 9.

Эрнест Адамс – разработчик и исследователь компьютерных игр, автор университетского учебника «Fundamentals of Game Design» (Основные принципы игрового дизайна).

По отношению и к *Myst*, и к большинству компьютерных игр попытка проанализировать феномен погружения методом упрощенной классификации представляется неудачной. Не всегда сложное явление можно понять, сводя его к чему-то простому (такой подход пригоден разве что в качестве промежуточного этапа на пути к более адекватному комплексному объяснению). Природа видеоигр – не в разделении видов восприятия и способов деятельности, а в различных вариантах их синтеза. Классификацию Адамса удобнее применять к докомпьютерным играм – не случайно примеры, на которые он опирается, либо не имеют отношения к видеоиграм (шахматы), либо представляют заимствованную у «реальных» игр модель в интерактивном исполнении (тетрис).

Недостатком нам кажется также то, что автор статьи не различает увлечение, азарт – имманентное свойство любой игры – и погружение. Конечно, весьма непросто развести эти довольно расплывчатые и невнятные понятия, отражающие столь же общие и приблизительные ощущения, как правило, весьма субъективные. Однако любому геймеру интуитивно понятно, о чем идет речь. Достаточно большое число игр (как докомпьютерных, так и компьютерных), создавая условия для увлекательного времяпрепровождения, тем не менее не достигают эффекта погружения. Это касается прежде всего простых игровых форм, где задание нередко сводится к многократному повторению одного и того же действия. Возьмем пример Адамса – тетрис: в его основе лежит принцип паззла, связанный в нашем представлении со спокойным игровым процессом; в компьютерном варианте он усложнился путем предложенного программой ритма и скорости, в результате решение, как разместить очередной фрагмент головоломки, принимается в доли секунды. Но даже несмотря на это, игра никогда не занимает наше сознание полностью, она существует как бы на границе с реальностью. Во время такой игры можно (и даже удобно) думать о чем-то постороннем, слушать музыку, обмениваться репликами с сослуживцами или домочадцами, то есть игра служит скорее фоном, чем становится самодостаточной всепоглощающей деятельностью.

Шахматы – пример другого рода. Здесь правила дают возможность играть на разном уровне сложности. Бытовой любитель может не иметь представления о шахматной теории, дебютах, композиции, не утруждать себя просчетом ходов. Глубокого стратегического погружения достигает лишь профессионал, способный к умственной концентрации.

В компьютерных играх жанра стратегии принципы игры совершенно иные, чем в шахматах. Помимо фактора случайности, многообразия правил и видов деятельности, в такой игре существует детально проработанный

виртуальный мир. Все это позволяет испытать состояние погружения любому игроку, независимо от его способностей и стиля игры.

Таким образом, не простота форм и однозначность задач, а высокий уровень сложности – связан ли он с аналитическим мышлением игрока или его взаимодействием с неисчерпаемой вселенной компьютерной игры – обеспечивает иллюзию погружения.

Одно из состояний, сопутствующих погружению, связано с эффектом длительной памяти, способностью продолжать мысленно жить в игре за пределами ее реального протекания. Игрок может, например, долго анализировать ошибки сыгранной шахматной партии или, наоборот, прокручивать в уме партию удачную, наслаждаясь ее логической красотой. Масштабная компьютерная стратегия или ролевая игра запоминаются детально, почти как страницы собственной биографии.

Коснемся так называемого сюжетного погружения. В своей статье Адамс не рассматривает эту проблему, ограничиваясь лишь указанием на сходство восприятия сюжета в играх, литературе и кино. Конечно, сами по себе законы увлекательного повествования едины для разных жанров, так же как и их воздействие на реципиента. Однако видеоигры имеют свою специфику, связанную с непосредственным участием игрока в создании нарратива.

Рассмотрим этот вопрос на материале детектива. Игра и детектив имеют много общего. Детектив обладает ярко выраженной игровой природой, а его создание подчинено четким правилам, напоминающим правила игры. Предпринимались попытки осмыслить и зафиксировать законы жанра; так, английский писатель Стивен Ван Дайн (S. Van Dine) опубликовал в 1928 году «20 правил для пишущих детективы», в своих произведениях он старался неукоснительно им следовать. Любители детектива также принимают эти правила, поэтому хорошо знают, чего ожидать от очередного занимательного чтения. В рамках заданной структуры число комбинаций и вариантов бесконечно. Неожиданное в повторяющемся, разнообразное в привычном – свойство как детектива, так и игры.

И писатель и разработчик игр в равной мере стараются создать увлекательное повествование с непредсказуемым финалом. Однако в первом случае речь идет об игре с читателем/зрителем, во втором – об игре с игроком.

В книге и фильме можно безучастно следить за развитием интриги, можно вообразить себя на месте следователя и попытаться предсказать ход событий, однако при любой степени соучастия читателю (зрителю) уготована роль пассивного наблюдателя.

В видеоигре геймер становится непосредственным участником событий, чаще всего выполняя функции следователя. Игровая составляющая привносит ряд особенностей в развертывание детективного сюжета. Такие процессы, как собирание улик и вещдоков, опрос свидетелей и прочее не описываются, а производятся самим игроком, при этом ему приходится многократно повторять одни и те же процедуры, например задавать одинаковые вопросы всем действующим лицам игры, снимать и сравнивать отпечатки пальцев и т.п. Таким образом, работа сыщика предстает во всей своей неприглядности, монотонности и занудстве. Но в награду за полицейскую рутину игроку дается возможность ощутить себя следователем, который от улики к улике, от свидетеля к свидетелю находит ответ, полагаясь на собственную наблюдательность и ум.

В отличие от книги и фильма, сценарий, созданный разработчиками игры, не остается неизменным, а корректируется действиями игрока, определяя последовательность повествования и даже иногда его итог. Примером нелинейности может послужить квест *The Last Express*. Игра относится к жанру герметического детектива, описанные в ней события происходят в поезде «Восточный экспресс» накануне Первой мировой войны. Действие протекает в реальном времени, поэтому любые упущения игрока приводят к необратимым последствиям. *The Last Express* имеет несколько вариантов финала, но лишь один считается правильным. При всех своих достоинствах игра не стала популярной, видимо, по причине своей сложности.

В некоторых квестах стиль игры определяет жанровый облик произведения. Можно следовать линии сугубо фактологического расследования, исключив психологическую подоплеку, а можно опираться на анализ характеров персонажей и их взаимоотношений, превратив классический детектив в психологический.

Книжный детектив можно проглотить за пару часов и забыть о нем, для прохождения игры понадобится несколько дней, и то, в чем принимаешь непосредственное участие, запечатлевается в памяти надолго.

Фактор участия также влияет на сюжетно-тематические предпочтения. Так, даже если человек давно вырос из приключенческих романов и никогда не станет их читать, он вполне может с удовольствием играть в видеоигры этой тематики и с их помощью еще раз вернуться в потерянный рай детского чтения. Точно так же, не любя детективную литературу, можно с увлечением играть в детективные квесты.

Классификация Скота Адамса, основанная на разграничении типов игровой деятельности, не затрагивает эстетическую сторону игры. Между тем в видеоиграх эта сторона становится обязательной, а эстетические

качества виртуального мира оказывают весьма значительное, иногда решающее влияние на чувство погружения в игру.

В игровом сообществе распространен термин «атмосфера», выражающий комплексное воздействие игры и близкий по смыслу слову «погружение». «Атмосферность» связывается не столько с игровым поведением, сколько с образным восприятием, эстетическими впечатлениями, эмоциональными реакциями, настроениями.

Таким образом, видеоигра объединяет возможности двух типов погружения – один связан с игровой деятельностью в условиях интерактивности, другой – с художественным контекстом. Видеоигра становится своего рода «точкой сборки», интегрируя разные по своей природе формы активности и восприятия, что в результате позволяет достигать иллюзии подлинности и тотальности виртуального опыта. Этим во многом объясняется значительный эскапистский потенциал, свойственный компьютерной игре, и природа игровой зависимости.

В классификации Адамса, послужившей поводом для рассуждений на интересующую нас тему, термин «погружение» понимается довольно широко, он связан и с двигательными, и с ментальными, и с образными феноменами. Однако есть более узкое и конкретное его значение, не затронутое в статье – пространственное. В повседневной жизни мы часто употребляем это слово именно в пространственном смысле.

Феномен создания иллюзорного пространства, в наши дни чаще всего связываемый с цифровыми технологиями, имеет длительную историю. Каждая эпоха использовала весь доступный ей технический и художественный арсенал, чтобы вызывать максимальные пространственные иллюзии<sup>1</sup>.

В изобразительном искусстве ощущение глубины по ту сторону холста возникает при построении композиции по законам прямой перспективы, при создании оптических иллюзий в технике *trompe-l'œil* (обманка), когда изображенный на плоскости объект воспринимается как трехмерный.

Известной иммерсивной формой является панорама. Она позволяет художнику погрузить зрителя внутрь своего творения так, чтобы изображение обступило его со всех сторон, куда бы он ни посмотрел, и появилось ощущение реального присутствия в пространстве картины. Помимо расширенного поля зрения данное впечатление умножается возможностью двигаться, перемещаться по периметру произведения.

<sup>1</sup> Этой теме посвящено исследование немецкого искусствоведа Оливера Грау «Виртуальное искусство: от иллюзии до погружения»: *Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press, 2003.

Панорамный эффект может использоваться в разных художественных целях. Например, знаменитая батальная панорама Франца Рубо «Бородинская битва» как бы помещает человека на театр военных действий, позволяя эмоционально пережить важное историческое событие во всем его объеме, многомерности, детальности, что весьма отличается от его же линейного описания, скажем, в учебнике (в школьном возрасте посещение этой панорамы производило неизгладимое впечатление, особенно при сопоставлении с уроками истории).

Пример другого рода – серия монументальных декоративных панно с кувшинкам К. Моне, представленных как панорамная композиция в парижском музее Оранжери. Сад в Живерни был одним из любимых мест художника, Моне создал десятки полотен с изображением своего пруда с кувшинками. Попадая в этот зал, можно вообразить себя стоящим на японском мостике в Живерни и погрузиться в долгое созерцание живописных вариаций на заданную тему: цветущих кувшинок, колышущихся подводных растений, разноцветных рефлексов на воде, отражений, теней, постепенно впадая в медитативный транс.

В искусстве XX века пространственные формы получили новое развитие, связанное, в частности, с разрушением жанровых и видовых границ внутри искусства, изменением понимания художественного произведения как такового. Например, инсталляция была осознана как особый вид творчества именно в XX веке, хотя и раньше существовали разные формы пространственных композиций. Отметим интересную для нашей темы концепцию «тотальной инсталляции» Ильи Кабакова, художник подчеркивал, что произведение такого рода нельзя созерцать со стороны, в него надо войти, обжиться в нем (то же самое происходит и в видеоиграх).

Важное влияние на иммерсивные стратегии в искусстве оказал научный прогресс. В кино, например, стали использоваться технологии 3D, панорамные типы экрана. В купольных кинотеатрах IMAX широкоформатное киноизображение значительно превышает поле зрения человека, создавая поразительный эффект присутствия (особенно хорошо воспринимаются в таком режиме красочные научно-популярные фильмы).

Сложные и комплексные по своему воздействию пространственные формы связаны с храмовым искусством.

Византолог и искусствовед Алексей Лидов предложил концепцию иеротопии (создание сакральных пространств). Сама идея сделать пространство основой научной категории, как считает ученый, вступает в противоречие с существующей матрицей восприятия и изучения искусства. Картина мира в предшествующие эпохи складывалась как сумма художественных



объектов, зафиксированных тем или иным образом (изобразительное полотно, скульптура, архитектурное сооружение, литературное произведение, музыкальная партитура и т.д.). Артефакты распределялись по категориям, дисциплинам и исследовались текстуальными методами. Пространство выпадало из этой системы, оно казалось чем-то эфемерным и не воспринималось как материальный объект.

С точки зрения предметного миропонимания храм распадается на отдельные элементы – алтарную часть, иконостас, фрески, витражи, архитектурные формы и т.д., их объединение было принято рассматривать как синтез искусств (то есть как комбинацию, сумму артефактов).

За основу иеротопии берется не предмет, а пространство, с этой позиции храм представляет особое драматургическое единство, некое событие, разворачивающееся во времени, «пространственную икону».

Иеротопия, понимаемая как искусство создания пространственной образности, включает не только неизменные данности (предметы, архитектуру, изображения), но и факторы, не поддающиеся фиксации, подвижные, изменяющиеся от раза к разу, например специально организованная среда света, звуков, запахов.

Динамичный, перформативный характер сакрального пространства требует для своего понимания разработки особой методологии, выходящей за рамки чисто текстуального анализа.

Концепция иеротопии вписывается в общую тенденцию XX века, связанную со сменой базовых моделей мышления: наука перешла от анализа более простых стабильных явлений и связей к более сложным, имеющим динамичный вероятностный характер, от классического детерминизма к идеям системности, относительности, нелинейности процессов развития. Подобно этому произведения искусства стали создаваться и восприниматься не только как текст, но как событие, движущееся во времени, разворачивающееся непосредственно и спонтанно, с элементами случайности, как, например, перформанс.

А. Лидов отмечает актуальность своей теории: «Новейшие поиски современного искусства в области мультимедийных инсталляций на уровне базового художественного принципа чрезвычайно похожи на то, что происходило в византийском храме... При отсутствии какой бы то ни было исторической связи новейшее искусство и византийская традиция оказываются типологически невероятно близкими... И то и другое явление – это принципиально перформативное искусство»<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Лидов А.М. Иеротопия. Пространственные иконы и образы-парадигмы в византийской культуре. М.: Феория, Дизайн, 2009.

Теория А. Лидова, созвучная и современным культурным практикам и науке XX века, оказалась гораздо шире изначального предмета, на который была направлена. Она востребована другими гуманитарными дисциплинами и успешно развивается ими на разном материале<sup>1</sup>.

Органично ложится эта концепция и на нашу игровую тему.

Наличие специально организованного, обособленного места – необходимое условие игровой деятельности. Создание игры во многом есть создание ее пространства (искусство *gamespace*, если переиначить термин «иеротопия» – *sacralspace*). Искусство создания особого пространства существует во многих видах деятельности, в том числе в искусстве. Это и театр, и концертный зал, и музеи (и храм, успешно используемый в современном мире в двух последних функциях). Общее в этих формах – разделение на произведение и его зрителя/слушателя, при этом могут быть «сколь угодно сложные отношения между ними, но они две константы и всегда напротив друг друга»<sup>2</sup>.

В иеротопии, как считает А. Лидов, эта оппозиция снимается. Сравнивая храмовое действо и мультимедийную инсталляцию, исследователь подчеркивает, что в обоих случаях зритель оказывается включенным в художественное пространство как его участник, как необходимое интегральное звено.

То же самое происходит в компьютерной игре: геймер погружен в игровое пространство как непосредственное действующее лицо.

Для нас важно то, что, опираясь на концепцию А. Лидова, мы можем интерпретировать пространство игры не только в традиционном значении игровой площадки, игровой декорации, но как некую целостность, существующую посредством вероятностного взаимодействия разнородных составляющих – при этом одни могут быть зафиксированы и рассмотрены как текст, другие являются случайными, спонтанными, неуловимыми и требуют нетекстовых методов наблюдения и анализа.

Образы цифрового пространства видеоигр (понимаемого в конкретном значении места действия, игровой сцены) за короткий исторический срок эволюционировали от базовых схематичных изображений до виртуальных миров, почти идеально копирующих реальный мир.

В первых графических играх пространство создавалось самыми простыми и условными средствами, например, скроллинг давал игроку возможность

<sup>1</sup> Иеротопия. Сравнительные исследования сакральных пространств.  
М.: Индрик, 2008.

<sup>2</sup> Лидов А.М. Иеротопия.

действовать в строго заданной полосе прокрутки по вертикали и горизонтали. В одной из ранних, снискавших большую популярность игр японской компании «Nintendo» «Братья Марио» (*Super Mario Bros.*) ощущение пространства формировалось путем сочетания нескольких примитивных образов, напоминающих детский рисунок: голубое небо, пушистые облака, кирпичная стена, трубы.

Развитие пространства компьютерных игр шло от условности к правдоподобию, от плоскостного изображения к объемному, трехмерному, от небольшого игрового поля к созданию масштабных миров, от однотипных движений к моделированию физически достоверной виртуальной реальности.

Несмотря на это последнее обстоятельство, чувство пространства в компьютерной игре весьма специфично. Часто кажется, что этот мир не подчиняется закону Архимеда, в нем почти не действуют силы гравитации, и на тело, погруженное в жидкость или газ, не действует никакая выталкивающая сила. Это позволяет ощущать странную безвоздушность, однородность, легкость виртуального пространства.

Экранная культура развивалась по пути все большей персонификации – от массового просмотра (кинотеатр) – к домашнему, семейному (телевидение) и индивидуальному (компьютер), а также постепенного приближения экрана к зрителю.

Близкое расстояние от монитора определило некоторые способы иммерсивного взаимодействия с пространством компьютерной игры, особенно это относится к играм с видом от первого лица (об этом упоминалось во Введении на материале шутеров 1990-х годов).

Картина, затягивающая зрителя в свой мир в «Хрониках Нарнии», иллюстрация в книге «Мист», куда проваливается герой игры – точные метафоры этого состояния.

Для усиления пространственных образов в компьютерных играх могут использоваться дополнительные приспособления – очки, шлем, перчатки и др., снабженные специальными датчиками движения. Эта экипировка порождает оптические иллюзии и посредством стимуляции органов чувств вызывает ощущение естественного взаимодействия с окружающей средой. Устройства виртуальной реальности способны внести в игру масштаб, колоссальность зрелища, и это впечатление искупает присущие им технические недостатки.

Создание пространственных образов может быть связано с монитором и с разными панорамными формами. Один из вариантов последних – специальные помещения со стенами-экранами, на которые проецируется

изображение. Они с успехом применяются в обучающих целях как тренажерные залы для военных, пилотов, космонавтов. Иммерсивные технологии распространены в искусстве (кино, мультимедийные инсталляции).

На каждом этапе развития цифровых технологий новые достижения способны поразить воображение игрока. Такие развлечения всегда востребованы, люди любят простые доступные удовольствия, связанные с сильными эмоциями. Однако эффект новизны быстро утрачивается. Те же геймеры начала 1990-х сочувствовали следующему поколению, ибо ему уже было недоступно потрясение первых игроков в DOOM. Однако прогресс и человеческая изобретательность неисчерпаемы, и игроки продолжают жить в предвкушении новых открытий и острых ощущений.

Возможно, следующий этап – слияние человека и компьютера, вживление микрочипов в мозг. Одних такая перспектива пугает, других радует. «В шлеме нет никакого толка, – пишет один геймер, – я очень жду, когда произойдет революция, и человек будет погружаться в виртуальный мир, как в матрице».

На протяжении своей истории компьютерные игры предлагали большой спектр разных способов погружения – начиная от самых традиционных, текстовых, вызывающих, как и литературное произведение, к нашему воображению, способности мысленно перенестись в иные миры, до человека-киборга, которому воображение уже не нужно, ибо умелое техногенное манипулирование сознанием ставит знак равенства между придуманным и реальным миром.

## ПРОГУЛКА

Обратимся к *Myst*, от которого мы отвлеклись, рассматривая общие вопросы, вытекающие из его жанрового определения. Большинство отмеченных нами особенностей и приемов, связанных с эффектом погружения, так или иначе отражены в играх этого сериала. Однако общие закономерности лишь в некоторой степени помогают понять отдельное произведение, обладающее индивидуальностью и собственной «средой погружения».

Начало любой незнакомой игры представляет промежуточную стадию между реальным и игровым миром. В этом переходном пространстве происходит освоение правил, привыкание к игровым условиям, которые постепенно перестаешь замечать. Процесс входа в игру может быть быстрым и легким или длительным и трудным. Второй вариант является специфическим для масштабных ролевых и стратегических компьютерных игр.

В них благодаря ресурсам компьютера создаются игровые миры огромной сложности. В подобной мегаигре нельзя исчерпать все ее резервы и варианты, можно лишь проложить свой локальный путь – один из множества. Избыточность мира игры создает иллюзию его подлинности, а трудоемкий процесс освоения правил бывает вознагражден чувством глубокого погружения в игру.

Гораздо проще сделать первые шаги в играх жанра квест, но и в них есть свои сложности, например, надо научиться хорошо управлять персонажем, в процессе игры нередко приходится до отказа заполнять свой инвентори, оперировать множеством предметов, уметь своевременно применять их.

Авторы *Myst* избрали иной способ входа в игру, точнее, они его упразднили, игроку не потребуется переходно-обучающий этап, так как интуитивно сразу все понятно. Авторы обошлись без многих привычных элементов интерфейса, предельно упростили управление игрой: нет никаких меню, нет инвентори, нет диалоговых окон, нет фигурки персонажа – вы стоите лицом к лицу с миром игры, ничто вас не разделяет. Эта стратегия погружения – непосредственного, легкого и мгновенного – будучи прямо противоположной большим играм, достигает по существу такого же эффекта.

С самого начала *Myst* старательно вуалирует игровые условия, поскольку не хочет выглядеть игрой. При всей своей сюрреалистичности *Myst* стремится казаться (или быть) реальностью. По этой же причине в ходе игры сведено до минимума вмешательство в деятельность героя – он не ограничен во времени, у него нет врагов, он не может погибнуть или совершить неправильные поступки, за которые будет наказан. Механизм игры лишен репрессивных функций, почти нейтрален по отношению к игроку, давая ему свободу в игровой деятельности.

Курсор, необходимый элемент интерфейса, был решен в виде руки и переходил из серии в серию как своего рода символ *Myst*. Развитие курсора прошло путь от статичной картинке до анимированной кисти руки, которая могла правдоподобно схватить и повернуть ручку двери, дернуть за рычаг, постучать по предмету, перелистнуть книжную страницу и т.д. Хотя сама по себе эта идея очевидна, но в играх она не часто бывает столь уместна и убедительна, как в *Myst* (можно вспомнить еще стратегию *Black&White* – там игрок выступает в роли бога, а курсор воплощает простертую над миром божью длань).

Обратимся к сюжетной завязке. Самой эффектной она получилась в первой игре, где герой попадал на необитаемый остров и, ввиду неясности ситуации, испытывал растерянность. Хотя постепенно игра входила

в привычное русло, это начало оставляло неизгладимое впечатление. Повторить подобное в следующих частях сериала было невозможно, ведь игрок уже знал и сюжетную основу, и персонажей *Myst*, поэтому завязка второй части стала более определенной – герой получал послание Атруса с объяснением обстоятельств и заданием. Развивая далее идею пролога, авторы решили еще больше смягчить чувство изначального одиночества и покинутости героя: в третьей и четвертой сериях *Myst* Странника гостеприимно встречают жена и дочь Атруса. Дамы ведут себя с ним непринужденно и легко, как с близким другом семьи, вводят его в курс дела и провожают в кабинет Атруса.

Персонажей *Myst* исполняют настоящие актеры. Это вписывается в общий замысел, усиливает стремление авторов сделать мир игры как можно более убедительным и живым. Условный компьютерный персонаж, к которому надо еще привыкнуть, стал бы препятствием на пути мгновенного погружения в игру.

Хотя герой не вступает в диалоги с персонажами, они обращаются непосредственно к нему и адекватно реагируют на его поведение, поэтому возникает ощущение своего присутствия в мизансцене. Вы словно бы сразу оказываетесь не здесь, а там, с ними. Особенно хорошо это в *Myst 4*: в первых кадрах вы попадаете на фуникулер вместе с десятилетней дочерью Атруса Йешей (Yeeshah) – ее с непосредственностью и юмором играет юная канадская актриса Жюльетт Госселен (Juliette Gosselin). Вы едите с ней по подвесной дороге, болтаете, созерцаете живописные виды Томаны, потом на минуту зависаете над водопадом, чтобы сделать свой первый фотоснимок.

*Myst* – игра от первого лица, то есть игрок видит то же самое, что и персонаж, которого он воплощает. Однако главный герой – аноним, мы о нем ничего не знаем, в оригинальной версии у него даже нет пола (в русской и французской локализациях протагонист – мужчина, это гендерное предпочтение объясняется скорее всего лингвистическими соображениями).

Странник случайно попадает на остров Мист и в дальнейшем выполняет просьбы и поручения его хозяина – вот все, что нам известно. С скромный безотказный «друг» великого Атруса, дух Ариэля на службе Просперо.

Инкогнито главного героя использовали в XX веке интерактивные жанры литературы, особенно на первых этапах своего развития. Изложение событий от второго лица, принятое в книгах-играх, восходит к традиции авторского обращения (например, «читатель найдет это в следующей главе» или «кто б ни был ты, о мой читатель»), что вносило особую доверительную интонацию в рассказ. В *gamebooks* это обращение превратилось в постоянную форму повествования, призванную усилить впечатление

непосредственного участия читателя в событиях книги. Термин «действующее лицо» в этом случае мог быть понят не столько в своем привычном значении как личность литературного героя, сколько в прямом – как лицо, наделенное полномочиями действовать, принимать решения, выбирать путь развития сюжета.

В играх *interactive fiction* приключения от лица анонимного героя, то есть самого игрока, также преобладали на стадии формирования жанра. Однако в дальнейшем в текстовых и особенно в графических квестах преимущество получили игры от третьего лица, была создана галерея ярких образов главных героев. На фоне этой тенденции возвращение в *Myst* к повествованию от первого лица было воспринято как нечто непривычное и свежее. Действительно, изложение событий от третьего или от первого лица дает совершенно разное ощущение игры. Вид из глаз предполагает почти полную потерю чувства персонажа, он становится в прямом смысле слова безликим и, в конце концов, игрок начинает ощущать главным героем самого себя.

В *Myst* это связано с особым типом игры, где исследование окружающего мира и решение задач преобладает над сюжетом. Созерцательно-ментальное приключение подобного рода лучше всего прожить без какого-либо внешнего образного принуждения, со своим типом восприимчивости и реакции, в своем собственном темпе. Присутствие фигуры героя пришло бы в противоречие с этим замыслом.

Пространственное погружение также решено в *Myst* своеобразно. В стратегических или ролевых играх с их тактикой неторопливого освоения игрового мира, пространство может открываться постепенно: в начале дается небольшое светлое пятно и по мере продвижения игрока оно расползается в разные стороны, происходит как бы завоевание пространства, «открытие» поля игры.

В *Myst* герой попадает на остров из воздуха и видит его целиком – сверху и со всех сторон. Это зрелище вызывает желание оказаться на этом острове, погулять по нему, получше его разглядеть. Разные стратегии – скрытого и открытого пространства – дают игроку равновеликий исследовательский импульс.

Изучение локации, возможность прогулки – одно из специфических свойств компьютерной игры, отличающих ее от других жанров экранного искусства. Попадая в виртуальный мир, игрок может рассматривать и исследовать его, перемещаться и взаимодействовать с ним. Эту особенность в ранних графических квестах чаще всего использовали утилитарно. Локации были весьма скромными по своим размерам и ресурсам. Оказываясь,

например, в небольшой комнате, игрок прежде всего начинал искать активные зоны и доступные артефакты, необходимые для решения игровых задач. Сам по себе визуальный облик таких локаций редко становился объектом пристального внимания, хотя, безусловно, решал и эстетические задачи, создавая привлекательный фон, необходимую атмосферу и настроение, однако все это замечалось по ходу дела, мимолетно, боковым зрением. *Myst* был одной из первых игр, где место действия, сам мир игры стал чем-то самоценным, достойным отдельного неигрового внимания, бескорыстной прогулки. Кадры прелюдии словно заманивают на остров: сначала нам показывают волшебную книжную картинку с его образом, потом мы видим его «живьем» как на ладони, нам преподносят его, словно яблочко на блюдечке. Видеоролик с облетом острова как бы очерчивает панорамный маршрут первой экскурсии.

Острова *Myst* разнообразны, живописны, их интересно исследовать, а одиночество и безопасность располагают к созерцательности, как и обычный мир, когда он безлюден и красив.

Попав на новый остров, я прежде всего долго по нему гуляла, проникалась его своеобразием и атмосферой, не думая ни о паззлах, ни о сюжете. Роль прогулки можно в некоторой степени уподобить описанию места действия в литературном произведении или текстовой игре. В графическом квесте произвольный порядок этого невербального нарратива, его характер (поспешный и небрежный или неторопливый и внимательный) зависит от индивидуальности игрока.

Прогулка – это также аналог путешествия. В эпохи, предшествующие техническим средствам записи, было принято вести путевой дневник, иметь альбом зарисовок, нанимать для этой цели специального художника, чтобы увековечить разнообразные наблюдения и впечатления. То же самое делают некоторые игроки или рецензенты, сохраняя в словесных описаниях память о своих виртуальных странствиях, как, например, в такой медитативной зарисовке:

«Доводилось ли вам бывать в жаркий солнечный день на опушке леса, где вырублена часть деревьев? Кажется, что в таком месте солнце припекает особенно сильно. Срезы стволов сочатся горячей душистой смолой. Трава почти увяла, оставшись без прикрытия могучих крон. Сразу начинает одолевать жажда. Такую полянку вы найдете и на Ривене. К ней надо долго подниматься по тропинке, вырубленной в скалах. Но вот вы вззошли, и море осталось далеко внизу. А здесь все просвечено солнцем. Вонзенный в пень топор кажется раскаленным. Неизвестный дровосек не зря ушел и бросил свою работу. Только маленькие жучки, которым все нипочем, ползают по древесной коре. Но толкните скрипучую калитку



и войдите под сень вековых экзотических деревьев. Здесь все иначе. Приятный сумрак и прохлада. Темно-зеленый свет исходит от высоких крон. Иногда между листвой поблескивает море. А в полумраке леса мелькают светлячки, перелетают с места на место мотыльки, приятным оранжевым светом горят фонарики. Вы можете пройти по аккуратным проложенным дорожкам и все внимательно рассмотреть. Кажется невероятным, что эта красота может попасть под топор»<sup>1</sup>.

Другая иллюстрация – исследование остова погибшего корабля в *Haven (Myst 4)*. Полностью забылся игровой смысл этого эпизода, но детально сохранилось в памяти само приключение – как увлекательно было бродить по потрескавшейся палубе, лазать по шатким трапам и обветшавшим снастям старой морской посуды, натываясь то на судовой журнал, то на сундуки с сокровищами. Можно было остановиться и долго смотреть, как солнце, заглядывая сквозь истлевшие доски, разлиновывает палубу веселыми полосками света, как клубится пыль в его лучах, как медленная качка постепенно смещает точку зрения, а за бортом с криками носятся птицы и пикируют вниз, выхватывая из воды рыбу.

Вспоминались читанные в детстве приключенческие романы, разные корабельные термины, подходящие к случаю цитаты:

В открытом море нас пересадили  
На полусгнивший остов корабля  
Без мачты, без снастей, без парусов,  
С которого давно бежали крысы...

Каждая локация *Myst* насыщена множеством деталей и скрытых возможностей. Знакомясь с очередным островом, находишь немало «лишнего» с точки зрения утилитарно-игровых целей. Например, можно провести порядочно времени в кухонном домике Томаны – там все работает: включишь кран – и потечет вода, можно зажечь плиту и вскипятить на ней чайник, разогреть сковородку и проч. Однако ничего из обнаруженного не пригодится для решения загадок. Это просто мир, где вы путешествуете.

В *Myst 4* у героя появлялся фотоаппарат, можно было фотографировать все что угодно, помещая снимки в альбом. Это новшество было оценено, прежде всего, практически, так как избавляло игрока от необходимости производить по ходу игры записи и зарисовки в тетрадке.

Однако наличие фотоаппарата меняло также образное восприятие, вы более внимательно всматривались в окружающий мир в поисках

<sup>1</sup> Гончаров А. Знойные горы Ривена // Компьютер ИНФО. 1998. 26 июня.

подходящего ракурса для съемки. Мир, придуманный художниками, был так фотогеничен, что кадры с удачной композицией получались сами собой.

Труднее и одновременно увлекательнее было снимать фауну. Мир *Myst 4* был щедро анимирован, казалось, он жил своей независимой жизнью: над водой кружили стрекозы, птицы с ярким оперением выпархивали прямо у вас из-под носа, иногда одна из них садилась совсем рядом, и можно было, затаив дыхание, понаблюдать за ней или быстро щелкнуть фотоаппаратом. Если хотелось заснять какого-нибудь неведомого зверя, приходилось терпеливо ждать, пока он подберется к вам достаточно близко. Эта фотографическая деятельность усиливала чувство достоверности мира *Myst*, он как бы удваивался, распадаясь на художественный и реальный. В итоге получился хорошо скомпонованный альбом, и было жаль, что его нельзя извлечь из игры и оставить на память.

Первоначальное исследование каждой локации, независимо от ее возможностей, всегда доставляет особое удовольствие, связанное с новизной впечатлений. В похожих житейских ситуациях мы тоже стремимся удовлетворить свое любопытство: например, попав в новый дом, попытаемся заглянуть во все доступные для осмотра комнаты.

Игра как сфера свободной досуговой деятельности должна доставлять как можно больше радости и всячески потакать заложенным в человеке природным склонностям, нуждающимся в стимуляции и тренировке. В данном случае речь идет о психологической необходимости в новизне, названной кайнэрастия (др.греч. *kainos + erastes* – любящий новое). Психологи считают ее одной из основных, не сводимых более ни к чему. И, тем не менее, кайнэрастия как научное направление появилась сравнительно недавно. Возможно, это объясняется тем, что в европейской истории довольно долго господствовало репрессивное отношение к разным проявлениям любви к новизне (от донжуанства до научных открытий). Ситуация начала постепенно меняться с эпохи Возрождения и достигла своей кульминации в XX веке, ставшем периодом небывалого по интенсивности и объему роста информации, своего рода «кайнэрастическим раем» (или адом, для кого как).

Ученые считают, что в детстве мозг испытывает необходимость в постоянных раздражителях, обеспечивающих его развитие. Затем эта потребность из чисто функциональной превращается в гедонистическую, ментальную, духовную и может достигать стадии ненасыщаемости. Жажда новизны как перманентное состояние порождает страх скуки, информационной или эмоциональной пустоты (пенитенциарная система отчасти построена на эксплуатации этого страха).

Существуют методы кайнотерапии (хотя современный человек, возможно, нуждается в чем-то противоположном). Путешествие тоже считается эффективной терапией этого рода<sup>1</sup>.

В играх потребность в новизне часто реализуется на довольно простом уровне – как смена впечатлений, как удовлетворение банального бытового любопытства, к чему игра позволяет сполна приобщиться. Если продолжить пример с осмотром незнакомого дома, то в подобной игровой ситуации разрешено гораздо больше, чем в реальности – можно, в нарушение всяких приличий, залезать во все шкафы, рыться в любых ящиках (при этом прикармливать то, что в них находится), читать чужие дневники и т.д. Подобное условно игровое поведение, ставшее уже привычным, рутинным, тем не менее, неизменно доставляет удовольствие, связанное и с исследованием нового пространства и с возможностью совершать традиционно запретные действия.

В *Myst* процесс изучения локаций несколько иной из-за отсутствия инвентаря. Прогулки по островам ближе к кайнотерапии посредством путешествия, где игрок выступает в роли ротозея, туриста-зеваки, который с открытым ртом дивится новому миру, предвкушая увидеть за каждым поворотом что-нибудь необыкновенное.

Есть и еще один психологический оттенок – геймер зарабатывает доступ к следующей локации своей игровой деятельностью, это своеобразная награда, приз за сообразительность или ловкость. Важная, хотя и не всегда осознаваемая мотивация игры – возможность получить доступ к новому пространству и новым впечатлениям.

Потенциал виртуальной прогулки используется в играх образовательного типа, относящихся к направлению *edutainment*.

По мере того как виртуальные миры расширялись и усложнялись, роль прогулки возрастала. Иногда единственное задание, которое предлагалось выполнить игроку – исследовать мир игры вдоль и поперек и получить от этого как можно больше удовольствия.

В 1990-е годы развитие цифровых технологий происходило столь быстрыми темпами, что в каждой следующей серии многочастного квеста мог полностью меняться графический тип игры. Например, трилогия Джейн Дженсон «Габриэль Найт» (*Gabriel Knight's Jane Jensen*, 1993–1999) наглядно демонстрирует путь, пройденный компьютерными играми

<sup>1</sup> См.: Сосланд А. Фундаментальная структура психотерапевтического метода, или Как создать свою школу в психотерапии. М.: Логос, 1999.

в этот период: пиксельная графика первой части, двухмерный видеоквест во второй, трехмерная графика в третьей.

В *Myst* как сериале тоже происходило нечто подобное. Особенно заметна разница между первой и второй игрой. Во время выхода первого *Myst* его графика казалась непревзойденной, виды игры оценивались тогдашними геймерами как живые и реалистичные. Но если в наши дни обратиться к оригинальной версии первой части, она вызывает разочарование, недоумение, снисходительную улыбку: «зубастая» пиксельная картинка, грубые мозаичные текстуры, тусклые грязноватые краски (цветовая модель в 256 цветов – это зло!). Современному игроку надо время, чтобы перестать замечать эти несовершенства и погрузиться в игру, и не случайно в последующие годы выпускались улучшенные переиздания первого *Myst* – *Myst: Masterpiece edition* (1999), *Myst 10<sup>th</sup> anniversary* (2003), *realMyst 3D edition* (2000).

Удачные образы игры могут быть созданы на любом движке, для убедительных художественных решений продвинутые технологии не столь важны. Однако для получения пространственной иллюзии реальности необходимо и правдоподобие, и детализация, и цветовое богатство. Мы «попадаем» в виртуальный мир, когда он начинает напоминать настоящий: «...на зеркальной поверхности кристалла проступил светлый очень четкий контур: вначале он был совсем крошечный и казался залитой светом луны комнатой с играющими гномами, за которыми следишь в замочную скважину. Однако скоро фигурки стали расти, и картинка, хотя и лишенная перспективы реального пространства, обрела такое сходство с действительностью, что мне показалось, будто я сам перенесся в нее...» (Г. Майринк. «Ангел западного окна»).

Как магический кристалл Джона Ди, цифровая картинка, даже двухмерная и плоская, должна была стать убедительно реалистичной, чтобы можно было в нее перенестись.

Так же работает воображение героя М. Булгакова: «Тут мне начало казаться, что из белой страницы выступает что-то цветное. Присматриваясь, шурясь, я убедился в том, что это картинка. И, более того, что картинка эта не плоская, а трехмерная. Как бы коробочка, и в ней сквозь строчки видно: горит свет и движутся в ней те самые фигурки, что описаны в романе. Ах, какая это была увлекательная игра... Всю жизнь можно было бы играть в эту игру...»

Свой путь к созданию магического кристалла иллюзии авторы *Myst* тоже видели в максимальном правдоподобию игровой среды, используя для этого все доступные для своего времени технологические средства.

Не случайно слово «реализм» так охотно употребляется поклонниками этой игры. Виртуальная среда, считали ее создатели, должна быть и знакомой, и странной, локации могут поражать своей оригинальностью и одновременно казаться чем-то уже известным. Авторам, несомненно, удалось решить эту задачу, о чем свидетельствуют отклики геймеров:

«Можно провести бесчисленные часы, бесцельно блуждая без скуки, чтобы только восхититься тщательно нарисованными ирреальными образами, принадлежащими талантливым художникам. Вся окружающая среда с ее существами и жизнью растений настолько фотореалистична, что игрок может легко предположить, будто Ривен существует в действительности!»

«Вся игра в целом просто ошеломляет: все вокруг совершенно нереально, и в то же время кажется даже более настоящим, чем реальный мир».

Визуальные эффекты «Миста» опираются на технологические и дизайнерские достижения, в них трудно разобраться человеку, далекому от программирования, облекающему свои впечатления не в технические термины, а в эпитеты. Непрофессиональные рассуждения о технологиях для специалиста будут наивны и скучны, для профана – непонятны и скучны. Тем не менее, приведем один пример. Разница между *Myst* и *Riven* во многом объясняется способом создания текстур. В *Myst* текстуры собирались, как мозаика – рисовался один фрагмент и затем он многократно повторялся. В *Riven* «мозаики» почти нет, здесь были использованы отсканированные изображения реальных поверхностей, обработанных в фотошопе и нанесенных на смоделированные трехмерные объекты.

Много материала для текстур было накоплено во время специальной поездки, предпринятой создателями *Riven* в индейскую деревню Таос Пуэбло в Санта-Фе (штат Нью-Мексико). Художники сделали сотни фотографий различных поверхностей: скальных пород, самана, песка, штукатурки, красновато-коричневых глинобитных стен индейского жилища, видов древесной коры, металла, в разной степени разъеденного ржавчиной.

В играх *Myst* бытие вещей, материалов, стихий представлено в многообразных вариантах, состояниях, цветовых и световых грациях: рефлексy света на голом железе, побелевшее дерево старого моста, выветрившийся камень утесов, глубокие тени узких пещерных коридоров, взаимодействие прямого и рассеянного света в пейзажах с бегущими облаками. Один и тот же материал показан в разных стадиях старения: металл, потемневший от времени – покрытый пятнами ржавчины – полностью проржавевший. Особым разнообразием отличается изображение водной стихии, кажется, авторы стремились показать все ее природные состояния: водоемы

мелкие и глубокие, прозрачные и мутные, воды стоячие, текущие и низвергающиеся водопадами, игра солнечных бликов на поверхности, эффекты отражений.

Все это создавалось кропотливо и тщательно, с вниманием к каждой детали и почти маниакальным стремлением к совершенству. Если специалисты «Суап» не могли, по их мнению, достичь желаемой визуализации, приглашались дизайнеры других фирм, в частности, японских. Подобный перфекционизм фирма могла себе позволить во многом благодаря успеху первого *Myst*, обеспечившего достаточное финансирование сиквела.

В одном из интервью Робин Миллер рассуждает о красоте безупречно сделанных «цельных вещей», о раздражении, неизменно вызываемом у него небрежностью в деталях. Это высказывание передает атмосферу, в которой рождались *Myst* и *Riven*. Создатели старались превзойти все, что было сделано до них в видеоиграх – не только в сфере технических возможностей, но и в эстетическом стремлении. Многие эпизоды игр *Myst*, в свое время оцененные прежде всего с позиции правдоподобной имитации реальности, сейчас воспринимаются главным образом с точки зрения их эстетических достоинств.

В игре о сотворении мира качество материалов, передаваемых текстурами, было призвано подчеркнуть божественность и первозданность миров Атруса: повышенная прочность металла и камня, эфемерная прозрачность кристаллов, свечение золота – все эти признаки символизировали подлинность, надежность первовещей *Myst*.

Изобразительная основа *Myst* – совокупность двухмерных статичных картинок. Осматривая окружающий мир, герой может поворачиваться в разные стороны, смотреть вверх и под ноги. В первой и второй играх обзор составлял 180°, начиная с третьей была использована система свободного просмотра в радиусе 360°. Серия неподвижных изображений связана между собой способом слайд-шоу. Эта технология иногда упоминается в рецензиях на серию *Myst* в несколько пренебрежительном тоне (это всего лишь слайд-шоу!). Но ничего похожего на впечатление от слайд-шоу в *Myst* нет: шелкая по экрану, игрок перемещается в пространстве игры, при этом движение осуществляется плавно и сознание не фиксирует промежутки между кадрами, создавая единое полотно без швов. Что же касается поклонников этих игр, для них острова *Myst* воспринимаются не как собрание картинок в цифровой форме, а как места, которые они фактически посетили.

Психологическое сглаживание, стирание графических переходов достигается и с помощью звуковой партитуры. Звуковые, как и графические

возможности обогащались и совершенствовались, разнообразие звуковой палитры должно было соответствовать богатству текстур: каждый материал издавал присущее ему звучание, будь то металл, камень, стекло или дерево. Все острова помимо визуального обрели многомерный звуковой портрет: например путешествие по острову *Voltaic (Myst 3)*, посвященному энергетике, сопровождалось шумом вращающихся турбин и грохотом низвергающейся при открывании шлюза воды, потрескиванием электричества, шипением вырывающегося из сопла пара, всевозможными металлическими звуками поворачивающихся вентилях, ручек и рычагов, движущихся шестеренок и работающих механизмов («симфония вещей и материалов»). В природной среде игрока окружало пение и крики птиц, голоса зверей, стрекотание цикад и хор лягушек, скрип дерева, завывание ветра и журчание воды. И непрерывный шум моря – постоянный фон путешествия.

Эта визуально-звуковая картина легко рождает тактильные и обонятельные иллюзии – можно почувствовать тепло, исходящее от нагретых скал, аромат цветов и сухой травы, запах близкого моря.

Анимация – еще одна важная составляющая визуального облика *Myst*, нивелирующая статику бэкграунда. В 1993 году, когда команда «Суп» приступила к созданию *Riven*, на экраны вышел фильм Стивена Спилберга «Парк Юрского периода», ставший вехой в области компьютерных спецэффектов. Честолюбивый проект *Riven* вынуждал его создателей учитывать и новые анимационные возможности, и изменение в восприятии аудитории. Для разработки анимации был приглашен художник и мультипликатор Ричард Ван дер Венде (Richard Van der Wende), только что закончивший работу над «Аладдином» для студии «Дисней». Созданные им многочисленные анимационные фрагменты скорее правдоподобны, нежели эффектны или забавны. Тонкие мультипликации «приводят пейзаж в чувство», они почти незаметны и воспринимаются как естественная часть виртуального мира, без них картинка застывает, мертвеет, из нее уходит трепет жизни (поэтому столь бедными и разочаровывающими обычно выглядят скриншоты).

Подобно текстурам, анимации отличаются детализацией и точностью в передаче движения и различных процессов. Например, в *Riven* можно в лаборатории поджечь горелку, соединенную с шаром, наполненным газом и наблюдать как постепенно меняется преломление света в прозрачном нагреваемом газе.

В *Myst 4*, за счет формата DVD, анимационные возможности были еще более усовершенствованы. Многие эффекты начали применяться в режиме реального времени. Это, например, динамическое освещение: по небу

бегут облака, и окружающий мир то залит солнцем, то погружается в тень. Или отражение глубины резкости: место, куда наведен курсор (то есть куда предположительно смотрит игрок) имеет четкие очертания – видны малейшие детали и шероховатости, а изображение в области периферийного зрения слегка размывается. Все эти особенности создают настроение, атмосферу и работают не столько на игру как таковую, сколько на моменты созерцания, провоцируя желание остановиться и понаблюдать. Иногда, отправляясь куда-то с определенной игровой целью, забываешь о ней, рассматривая какой-то предмет или пейзаж. В этом случае игра услужливо убирает с экрана курсор.

## ОСТРОВА

Образы островов, пребывание на острове как особый тип жизненного опыта – смысловая основа серии *Myst*. Сюжетная линия – лишь связующая нить, позволяющая нанизывать вариации на заданную тему.

Образ острова имеет в западной традиции множество смыслов и семантических значений. Довольно часто остров воспринимается как символ некоего отлета, выхода за пределы привычного обыденного состояния, как иной мир. Островная тематика традиционно связана с мифом, сказкой, приключенческой литературной, фантастикой, фэнтези: таинственные острова, остров блаженных, остров сокровищ, остров смерти, затерянные миры и т.д.

Социальное направление островной темы разрабатывается в рамках утопии. Утопические острова европейской литературы представляют разные модели идеального жизнеустройства, противопоставленного несовершенной цивилизации. Народная средневековая утопия воплотилась в «острове дураков», где, как в раю, царит всеобщее благоденствие, достигающееся без труда за счет различных чудес (как на острове Буян у Пушкина).

Другое, антропологическое, направление темы связано с испытанием, которому подвергается человек, оказавшийся на острове. Иные пространственно-временные условия, социальная изоляция, одиночество позволяют получить новый опыт, приводят к изменениям в психологии и мировоззрении.

В компьютерных играх образ острова – один из наиболее распространенных. Остров близок самой природе игры, создавая отгороженное замкнутое пространство со своим хронотопом и правилами. Концепция острова как игровой площадки дает большую свободу в создании любых виртуальных миров – фантастических, эклектичных, абсурдных.



Видеоигры возродили некоторые почти исчерпанные в литературе островные сюжеты, например, остров как место необыкновенных приключений.

В серии *Myst* существуют только два реальных земных пространства: огромная подземная пещера – территория древней цивилизации *D'ni*, и Томана – часть пустыни в Нью-Мексико, отгороженная горами, где живет семья Атруса. Остальные миры придуманы, написаны как Книги и воплощены.

Книга – центральный артефакт и символ *Myst*. Книга связана с актом творения, поэтому может восприниматься как сакральный объект. В игре, в соответствии со сказочной логикой, необходимо пройти ряд испытаний (отгадать загадки), чтобы получить право доступа к Книге-порталу.

Пространственные координаты миров *Myst* и их связь с Книгой остаются не вполне ясными. Например, мы не знаем, что происходит с островом, если Книга сожжена – перестает ли он существовать вместе с ней или только становится недоступным для посещения. В случае, если Книга не уничтожена, а только утеряна, сообщения между мирами возможны на морских и воздушных кораблях. Это, однако, не проясняет места нахождения островов. Вероятнее всего, каждый из них существует в особом параллельном пространстве, возникающем в момент написания Книги.

Подобное восприятие острова было характерно и для искусства (вплоть до наступления XX века). Остров представлялся инобытием, совмещавшим черты реального и ментального мира, замкнутым самоценным местом, находившимся вне географических пределов.

На острова *Myst* нельзя попасть обычным путем, что является также свойством игрового пространства. Оно всегда нереально, конвенционально и как бы не существует – особенно для тех, кто вне игры.

Острова Атруса называются *the Ages*, что чаще всего переводится как «эпохи», хотя по смыслу это миры (именно так *Age* понимается в небольшом путеводителе по первым двум играм «AGE – This is where the WORLDS are situated from within the books»). В то же время слово «эпоха» обретает иной смысл применительно к самому Атрусу: создание каждого нового мира – эпоха в его собственной жизни.

Умение описать новый мир с помощью особого языка в *Myst* называется *the Art* и включает в себя искусство, науку и магию – то есть создание визуального облика острова, модели его функционирования и воплощение замысла в реальность. В своем дневнике Атрус отмечает, что главное в этом процессе – придумать логичную, стабильную и целесообразную систему, способную к саморазвитию, порождению цивилизации. В ее основу должно быть положено некое первоначало, например различные виды энергии.

Судя по описаниям истории островов, эта задача решается творцом с разной степенью успешности. Некоторые миры кажутся лишь набросками, черновиками. Судьба других весьма драматична. Неизвестно, сколько таких несовершенных миров создал бог *Myst*, чтобы «набить руку».

Книги Атруса могут быть метафорой художественного творчества, акт воплощения – аналогией дара Пигмалиона вдохнуть жизнь в свое произведение. Фаулз писал, что воспринимает свои романы, как некие острова, для него завершенная книга – «нечто изолированное, отстраненное, отделившиеся от меня, как остров от материка» («Кротовые норы», эссе «Острова»).

Миры *Myst* только на первый взгляд кажутся пестрым конгломератом локаций, призванным радовать глаз своим разнообразием. В действительности тема островов в каждой игре и общем цикле складывается в продуманную логичную систему. По этому принципу сериал распадается на две дилогии и эпилог. В первой и второй играх главной является проблема творца и судьбы его творений, их эволюции и упадка. Во третьей и четвертой – миры обретают стабильность и складываются в картину разумно устроенного мироздания. Внутри игры действует принцип взаимодополнения, например, механический мир должен быть уравновешен миром природы, земной – космическим, остров-тюрьма – островом семейным, мужской – женским и т.д. Представлены разные стороны бытия, разные грани микрокосма, образующие упорядоченную целостность. Четырехчастная композиция игры с вступлением, финалом, механической (динамичной) и пасторальной (лирической, медитативной) частями напоминает форму классической симфонии.

В первой игре из записок Атруса мы узнаем о созидании и становлении его миров. О новорожденном мире Атрус обычно заботился, часто посещал и изучал его, следил за его изменениями, иногда вмешиваясь в ход событий и помогая островитянам решать возникающие проблемы. Однако постепенно он терял интерес к своему созданию и забывал о нем, что похоже на известную мифологему о боге, который завел мир как часы и ушел.

*Selenitic age* (селенитовый мир): это был живописный остров, когда Атрус впервые прибыл на него. Посередине возвышался мягкий травянистый холм, рядом раскинулось древнее озеро, в его водах отражались многоцветные восходы и закаты. Атрус обнаружил подземные пещеры, полные кристаллов селенита. Позже остров пострадал от разрушительной метеорологической деятельности, озеро высохло.

На других островах тоже обнаруживаются следы катастроф – космических, природных или социальных: одни острова заброшены, другие затоплены или превращены в бесплодную пустошь.

Эта картина напоминает об изначальных катаклизмах сотворенного мира, когда кипели и бурлили молодые природные силы, созидались ландшафты, воздвигались горы, прокладывали русло реки. В то же время острова были еще хрупкими и недостаточно стабильными, чтобы сопротивляться деструктивным внешним силам.

Несколько лейтмотивов *Myst* – маяк, затонувший корабль, остановившиеся часы – проводят сквозную тему противостояния малого космоса и окружающего его всеильного необузданного хаоса.

Часы – артефакт, не являющийся островным атрибутом, воспринимается как символ драматичной судьбы островов. Часовая башня *Myst* частично ушла под воду и, конечно, не работает. На сюрреалистическом острове *Selenitic* напольные часы стоят прямо посреди пустыни (вспоминается Дали) – слышны хриплые прерывистые звуки, издаваемые больным механизмом, периодически доносится звук колокола, словно погребальный звон по этим часам или знак конца времен.

Первый остров, на который попадает игрок, носит такое же имя, как и сама игра – Мист. Он менее других похож на творения Атруса – всегда продуманные, обладающие образным и логическим единством. Мист эклектичен, загроможден разными предметами и строениями, в их соседстве друг с другом нет особой логики. Остров Мист – проба пера братьев Миллеров, он напоминает игровую площадку, где свалены как попало разные игрушки, преимущественно мальчишеские – корабль, ракета, детали машин, замысловатые механизмы, игры-паззлы.

Наиболее целостным по замыслу получился *Channelwood age* – мир затопленного леса. По земле проложены деревянные гати и водосточные трубы, наверху, в ветвях живет племя обезьян-гуманоидов. Их поселение представляет запутанный трехуровневый лабиринт скрипучих деревянных домиков, соединенных переходами, мостиками, винтовыми лестницами и кругами-перекрестками, от которых расходятся подвесные дорожки-лучи.

Остров обладал образным единством и особой атмосферой – мрачной и плотной. Он был ближе всего истинной душе островного опыта *Myst*. Эта локация создавалась последней и как бы подводила итог творческого пути, пройденного командой за время работы над игрой.

Если в *Myst* рассказывалось о становлении молодых миров, то о прошлом Ривена ничего не сообщается, мы сразу видим этот мир очень старым,

сохранившим следы древней цивилизации. В отличие от остальных игр, в *Riven* есть только один остров, и он постепенно разрушается. Однако это обусловлено не возрастом или внешними катастрофами, а ошибкой, допущенной в его проектировании отцом Атруса Дженом (Gehn). По другой версии, Джен не создавал Ривен, но, захватив власть над ним, нарушил его изначальный баланс, стабильность и равновесие, в результате чего остров распался на пять частей и в конце концов погиб. Судьба Ривена перекликается с судьбой Атруса – его семья состояла из пяти человек и тоже распалась.

В третьей и четвертой играх идеи островов также связаны с судьбой членов семьи Атруса, особенно его сыновей. В *Myst 3* книги-острова превращаются в острова-книги – Атрус создает для своих детей миры, выполняющие роль практических учебных пособий – по механике, энергетике и биологии.

*Voltaic* – пустынный скалистый остров, в его горные породы вмонтированы гигантские механизмы. Трубы, подвешенные на металлических растяжках, тянутся вдоль красных скал каньона (эта конструкция напоминает скелет динозавра). Остров посвящен проблеме энергии и представляет единую систему энергоснабжения – с гидротурбиной, электрогенератором, паровыми двигателями, генератором горячего воздуха (с его помощью надо наполнить дирижабль). По духу и стилю – это мир стимпанка. Некоторые машины Ривена можно разглядывать как экспонаты музея викторианской эпохи.

*Edanna* – огромное высохшее дерево-остров, внутри него цветет и благоухает яркий мир тропической природы, богатый необычными растениями и животными. Причудливые изогнутые стволы, переплетаясь друг с другом, образуют лабиринты, тоннели, естественные спуски и подъемы, иногда сквозь ветви проглядывает солнце, сверкает океан, а в глубине дерева царит густая тень.

Эданна – это земной рай, эдем в виде мирового древа.

Острова-учебники *Myst 3* перекликаются с островами-тюрьмами *Myst 4*, куда Атрус заключил своих опальных сыновей. В принципе первые мало отличаются от вторых: они также составляют пару дополняющих друг друга контрастных миров, посвященных энергии и живой природе, так что навыки и знания, приобретенные на учебных островах, должны были пригодиться братьям в их одиночном заключении.

Магическая книга в роли тюрьмы встречается почти во всех частях *Myst*, герои постоянно попадают в книжные темницы: в первой части

пленниками книг оказываются все действующие лица – сам Атрус и оба его сына, во второй Атрус снабжает Странника книгой-ловушкой для поимки Джена, в четвертой части этот символический образ предстает как остров, обретая визуальное воплощение.

Природная изоляция делает остров идеальным местом заключения. В качестве наказания на островах оставляют злодеев приключенческих романов (финалы «Робинзона Крузо» и «Детей капитана Гранта»). Реальные островные тюрьмы, такие как Алькатрас или замок Иф, имеют репутацию наиболее мрачных и безнадежных.

Тюрьма *Spire* (шпиль) кажется еще более зловещей – это остров во Вселенной. Начало локации – небольшая площадка на самой вершине *Spire*. Вы стоите на краю пропасти, перед вами простирается черная ледяная бездна космоса, страшная и безжизненная. Вечная ночь, космический ветер, туман, океан облаков, хоровод астероидов. «Вниз ведут грубые каменные ступени, выточенные за тысячелетия силой ветра, они имеют почти правильную форму, но это не дело рук человека. Я всюду слышал прекрасные звуки и хотел найти их источник» – записывал свои впечатления Атрус. На *Spire* есть пещеры разноцветных кристаллов – они поют, когда входят в резонанс.

В отличие от *Voltaic*, где энергия укрощена и подчинена человеку, *Spire* предстает как первозданный мир, полный необузданной природной энергии – здесь постоянно гремят грозы, кристаллы способны накапливать колоссальные электрические заряды, все вокруг наэлектризовано, насыщено мощными электромагнитными силами.

Тюрьма второго брата – роскошный тропический остров *Haven* (бухта) – кажется полной противоположностью *Spire*. Они различаются, как рай и ад, жара и холод, как остров смерти и остров жизни. В то же время оба острова схожи, являя собой часть мироздания в его диком первобытном виде, не тронутом цивилизацией и экстремально сложном для выживания. В этом смысле райский остров сходен с адским (путешественники, попадавшие в джунгли, говорят, что испытывали удовольствие дважды: в день приезда, когда были восхищены окружающей природой, и в день отъезда, когда бежали оттуда, изнуренные жарой, влажностью и насекомыми).

Интересно, что в отображении рая и ада земное и небесное поменялись местами. Мифологический небесный остров всегда носил светлый, позитивный, божественный характер (небесный Иерусалим, Валгалла). Но в XX веке небесное стало космическим – неудобным и враждебным, и ад переместился на небо.

Двум островам-тюрьмам противостоят два семейных острова – Томана и Серения. В сериале *Myst* есть несколько локаций, выполняющих роль

дома Атруса. Это покинутый остров Мист (он кажется малопригодным для полноценного семейного проживания) и Томана. Впервые мы попадаем в Томану в прологе *Myst 3*, но видим лишь небольшую площадку перед входом в жилище и кабинет Атруса, в *Myst 4* Томана – большой остров, позволяющий подробно изучить обитель творца миров. Здесь нет традиционного дома, по всему острову разбросаны небольшие круглые павильоны разного назначения – домик Йеши, спальня Атруса и Кэтрин, ботаническая лаборатория, оранжерея, кухня и др. Все здания – прозрачные, легкие, пронизанные светом – увенчаны стеклянными куполами с тонкими металлическими перекрытиями. Строения вписаны в природную среду острова, соединены дорожками, галереями, а также разными средствами передвижения – управляемыми мостиками, подвесной канатной дорогой, лифтом, который спускается к реке и может превращаться в скользящий по воде монорельс. Проведя на Томане достаточно времени, привыкаешь к этой системе организации жилого пространства, она начинает казаться логичной, удобной, оберегающей покой и независимость каждого члена семьи.

Серения – единственный мир *Myst*, созданный женщиной, женой Атруса Кэтрин. Он отличается от «мужских» островов большей гармоничностью, одухотворенностью и ясностью. Само название (от «serene») передает атмосферу этого места – спокойного, безмятежного и умиротворенного. В музыкальном оформлении локации использовано звучание высоких сопрано, что напоминает о пении сирен. Ирригационная система образует сложный лабиринт, повсюду льется и журчит вода (один из женских символов). Серения связана с языческим культом природы и почитанием духов предков. Здесь обитают только женщины, некоторые служат в храме, именуемом Палатой памяти, и являются хранительницами магических сосудов с душами усопших. По смыслу этот храм – отдельный обособленный мир, остров на острове (остров мертвых или остров блаженных). Приобщение героя игры к местным верованиям позволяет ему обрести духовного покровителя и совершить путешествие в мир духов.

*Myst* относится к не столь многочисленному типу повествовательных игр, где герой большую часть времени проводит в совершенно безлюдном мире. Атмосфера *Myst* пронизана чувством глубокого одиночества, медитативной созерцательности, спокойствия, тишины. Возможность пережить опыт одиночества – неизменная содержательная часть этого игрового сериала. Важно отметить, что одиночество не является темой *Myst* и не относится сколь-нибудь явно к его сюжетным коллизиям. Это

не рассказ о человеческой покинутости, это возможность при помощи образных средств видеоигры погрузиться в определенное состояние.

Подобное воздействие является весьма мягким, латентным, игра ничего не навязывает, она лишь создает атмосферу и условия для получения некоего опыта, для проживания различных состояний – а будет ли это воспринято, зависит от личности игрока.

Перед выпуском первой игры выражались сомнения в ее успехе, считалось, что *Myst* ориентирован на мизантропов, поэтому трудно ожидать больших продаж. Прогнозы не сбылись – *Myst* стал самой продаваемой игрой своего времени, однако это не помешало рецензентам продолжать упрекать последующие серии в нехватке действия и коммуникативности. Скорее всего, критики *Myst* сами были общительными экстравертами, для них обстановка изоляции оказалась психологически дискомфортной, бродя по пустынному острову, они могли, например, вопрошать «а где же люди? ведь не с кем даже словом перемолвиться, как скучно и одиноко!». Разработчики как будто пытались реагировать на эти упреки – увеличивали количество персонажей, усиливали динамизм сюжетной линии, однако это никак не сказалось на уединенной атмосфере *Myst* (что отчасти объясняется отсутствием диалогов – братья Миллеры считали способы общения игрока с компьютерными персонажами весьма несовершенными).

Во многом чувство одиночества в *Myst* связано с пребыванием на острове – безлюдность умноженная на изоляцию.

Р. Пенн Уоррен сравнивал две разновидности одиночества – одну порождают широкие просторы, высасывающие душу человека, в таких местах «люди стараются сбиться в кучу, как скот перед бурей, только эту бурю порождают не стихии». В ограниченном пространстве одиночество «подобно внутреннему кровоточению: это излияние души в глубь самой себя, во внутреннюю бесконечность, словно в бездонную яму. К такому одиночеству, – говорит герой романа, – я привык с детства и сполна использовал все его возможности. Я был истинным, высокой пробы, художником одиночества» («Место, куда я вернусь»).

В *Myst* варианты одиночества разнообразны, как острова – и по смыслу, и по ситуации, и по эмоциональному воздействию. Однако во всех случаях одиночество воспринимается позитивно – как благо, как необходимое условие для созерцания, размышления, творчества, самоуглубления, свободы.

Образ человека легко сопоставить с образом острова. Человек подобен одинокому острову среди моря людей, мало способных к пониманию друг друга. Фаулз писал, что маленький остров, который можно обойти за один день, как нельзя лучше подходит для сравнения с человеческим телом. Но это лишь поверхность, внешность, а душа человека, как и тайна

острова, являются скрытыми и увлекательны для исследования. Фаулз также говорит о том, что все острова имеют свою индивидуальность, «упорно сохраняют независимость своего характера, даже если составляют архипелаг» («Кротовые норы», эссе «Острова»). Таковы все острова игр *Myst*, совершенное непохожие друг на друга. Даже части суши, отколовшиеся от Ривена, обрели свой неповторимый, отличный от него облик.

Изоляция на острове имеет в играх *Myst* несколько архетипических сюжетных воплощений. Одно из них – робинзонада, ставшая темой островов-тюрем, где плененные сыновья Атруса должны покорить и обжить дикие первозданные миры. Протагонист игры Странник, идя по следам братьев, пытается по отдельным приметам сложить целостный рассказ об их жизни. Это своеобразное удвоение повествования: один сюжет посвящен жизнедеятельности братьев-робинзонов, второй – странствию игрока, выполняющего определенное задание, квест.

Сюжеты учебных и тюремных островов логично связать с темой инициации. Изоляция есть одно из неизменных условий обряда перехода, помещение в замкнутое пространство означает символическую смерть адепта. Остров – аналог промежуточного состояния, лиминальной фазы перехода, а одиночество – форма получения духовного опыта, способ изменения сознания. На островах сыновья Атруса приобщаются к важным знаниям о мире, что также входит в обряд инициации.

*Myst* производил на разных игроков диаметрально противоположное впечатление: для одних он становился важным жизненным опытом, для других был лишь набором эксцентричных загадок на фоне красивых пейзажей.

Разные точки зрения отражены в рецензиях и на форумах. Для меня особенно интересны мнения тех, кому атмосфера *Myst* была изначально близка. Отмечалось, например, что игра оставляет неизгладимый след, и ее прохождение меняет человека, как прочтение хорошей книги. Некоторые писали о мистических и даже религиозных переживаниях, вызванных ситуацией отшельничества. Здесь можно еще раз вспомнить о концепции иеротопии, которую ее автор А. Лидов трактует весьма широко – как пространство, созданное для общения с высшими силами. Остров соответствует требованию обособленности сакрального пространства. Высший разум *Myst* олицетворяет Атрус, Странник пытается постичь созданные им миры, вступая таким образом в ментальное общение с творцом.

Видеоигра, как известно, одна из лучших когда-либо изобретенных форм эскапизма, а игра на (об) острове – эскапизм двойной выдержки. На два-три часа в свободное ночное время эмигранты островов *Myst*

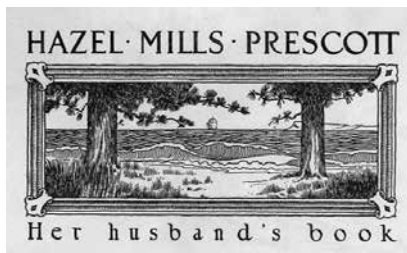


сбегали от шума и суеты жизни – в тишину и одиночество суверенной игровой территории.

Близка этой ситуации тема внутреннего острова у Нины Берберовой: «Мне с ранних лет думалось, что у каждого человека есть свой *no man's land* (англ. ничейная земля, личная зона. – М.К.), в котором он сам себе полный хозяин. Видимая для всех жизнь – одна, другая принадлежит только ему одному. Человек время от времени живет бесконтрольно, в свободе и тайне, пусть час в день, вечер в неделю... Я была полной и единоличной хозяйкой моего *no man's land'a*» (рассказ «Мыслящий тростник»).

Похожий по смыслу образ находим у Татьяны Толстой: «Самый любимый (чей-то чужой) экслибрис. Маленькая картинка, в две почтовых марки едва ли, а ощущение простора, уединения и счастья. Эта волна, которую, кажется, можно взять двумя руками, как одеяло, и тень от колеблющихся ветвей, и парусник, который и не приближается, и не удаляется, но вечно дразнит и манит. У каждой женщины есть свое тайное море, это – мое. Вот сюда я хожу, тут валяюсь на песке под деревом, смотрю в синюю ветреную даль, гадаю, куда пойдет кораблик, и кто на нем. Кроме меня сюда, слава богу, никто не придет, никто не знает, где это. Это недалеко: внутри»<sup>1</sup>.

Экслибрис как книжный знак располагается примерно там же, где и живая картинка-портал в книгах. Смысловая цепочка выстраивается одна и та же: остров ➡ книга – закрытая область человеческой души (*no-man's land*), находящаяся в персональном владении и отделенная от обычной жизни линией тайны и свободы.



Все эти ассоциации оказываются возможными еще и потому, что *Myst* – игра серьезная, в ней нет юмора. Как в природе. Этот «недостаток» был компенсирован в разных пародиях. Например, в игре *Pyst* происходит нашествие на остров Мист толпы игроков (можно прикинуть совокупную посещаемость островов, учитывая, что за 10 лет с момента выхода первой игры было продано 12 миллионов копий игр *Myst*, так что вы попадаете не в приватное, а в истоптанное тысячами ног место). Геймеры загаживают территорию и вдобавок,

<sup>1</sup> Фейсбук Татьяны Толстой. Запись от 05.02.2014 // URL: <https://www.facebook.com/TatyanaTolstaya> (дата обращения 27.09.2015).

раздраженные своей неспособностью решить загадки *Myst*, крушат и разносят все вокруг, в результате чего остров превращается в мусорную свалку.

В *Myst* не существует временных ограничений, геймер может растягивать свое пребывание в игре сколь угодно долго. В условиях одиночества это приводит к потере чувства времени. Сломанные часы *Myst*, стоящие то по пояс в воде, то посреди пустыни, выглядят как нечто ненужное и нелепое. Живое тикающее время – не для мифического острова, здесь оно совсем другое – густое, плотное, неподвижное.

По М.М. Бахтину, хронотоп вечности создает ситуацию застывшего пространства и остановившегося времени. Его художественное воплощение – замкнутый на себя малый мир, существующий вне связей с реальным, образующий собственные самоценные и однородные пространственно-временные координаты.

Обращает на себя внимание одно противоречие – Атрус, впервые попадая на новый остров собственного сочинения и приступая к его исследованию, говорит о «древнем озере», о «ступенях, выточенных за тысячелетия силой ветра». Получается, его острова сразу рождаются тысячелетними. Является ли это «недосмотром» создателей игры, их сознательным (или интуитивным) намерением – не столь важно в данном случае, ибо в рамках мифологического дискурса *Myst* этот образ выглядит наиболее убедительно.

Казалось бы, логично видеть вновь сотворенный мир с нулевым, заново начавшимся временем. Однако это не только трудно себе представить, но и вызывает дискомфорт, ибо человеку как существу конечному необходимо сопоставлять себя с большими временными длительностями. Для обыденного мышления Земля, небо, океан не имеют возраста, они вечны, никто из смертных не видел их рождение или гибель. Поэтому, создавая новые землю и небо, Атрус творит для них замкнутое пространство и безмерное время (так специально старят какую-то вещь или картину для придания ей большей ценности).

*Myst* – одна из немногих игр, которая оказалась способной дословно, безо всяких изменений, превращаться в сновидение. Вероятно эксцентричность островов такова, что сознание принимает их причудливую алогичность как сновидческую данность.

Ониричность компьютерной игры лежит на поверхности. В интернете можно найти множество описаний снов, «похожих на игру» – как по общей логике, так и в виде фрагментов конкретной игры.

Самое простое объяснение этого феномена – большое количество времени, которое геймер посвящает своему хобби. Запечатлевается в памяти и всплывает в сновидениях то, чем много занимаешься.

Общность сна и игры также состоит в том, что в обоих фантастические обстоятельства и неправдоподобные ситуации воспринимаются как реальность, человек не наблюдает их со стороны, а ощущает себя внутри, при этом он не остается пассивным, но должен действовать.

Странные причудливые образы, многократные вариативные повторения одного и того же, фрагментарность, произвольный порядок соединения несовместимых с позиции здравого смысла явлений – все эти особенности компьютерной игры близки сюрреалистическому дискурсу и отражают спутанное сумеречное сознание.

Подобные сны может также запускать, провоцировать характер игрового движения – в *Myst*, например, перемещение способом слайд-шоу осуществляется без фиксации промежутка, интервала между двумя точками: только что игрок находился в одном месте – и мгновенно оказывается в другом, на несколько шагов или даже «метров» дальше – последовательного, пошагового перемещения нет, оно снимается. Это похоже на кратковременный обморок, именно так происходит и во сне. Сознание игрока закрепляет, заучивает эти впечатления не только визуально, но и посредством мелких сенсомоторных пальцевых движений (с мышкой или клавиатурой).

## ЗАГАДКИ

Загадки, как и прогулка, относятся к специфическим особенностям компьютерной игры. В *Myst* с его рудиментарной сюжетной линией именно эти составляющие игрового синтеза становятся главными. Если визуальные образы имеют эстетическую природу, то отгадывание загадок в контексте художественного целого может показаться чем-то странным и чужеродным. Действительно, это два разных вида деятельности: когда разглядываешь пейзажи *Myst*, получаешь целостные образные впечатления, когда решаешь головоломки, включается логическое мышление. Как уживаются эти типы восприятия, смешанные в рамках одного произведения – противоречат или дополняют друг друга? Шерлок Холмс сказал бы, что «эмоции противоположны чистому и холодному разуму». Действительно, пассивная созерцательность ослабляет остроту исследовательского внимания к деталям – пока любуешься панорамой, непременно упустить что-то важное.

Согласно дефинициям эстетики, образное мышление связано с интуитивным постижением единичного, рациональное есть форма познания общего. Образ имеет свойство многообразия, целостности, неисчерпаемости, логическая операция отличается определенностью цели, завершенностью, исчерпанностью в момент решения.

В процессе игры подобной *Myst* восприятие переключается с образной на рациональную деятельность, и в итоге они дополняют друг друга, суммируются, отражая разные стороны одного и того же явления. Например, космическая тюрьма *Spire* изначально производит мрачное, тревожное, пугающее впечатление, но разгадывание системы головоломок, охватывающей весь остров, отвлекает от этих эмоций. Если удастся самостоятельно решить довольно трудные задачи, возникает наивное ощущение могущества разума, способного победить силы зла и хаос. Логически освоенный остров перестает казаться зловещим.

По прошествии времени загадки забываются как логические конструкции, однако сохраняются в эмоциональной памяти как яркие переживания и отчасти как образы, более расплывчатые и приблизительные по сравнению с визуальными. Ретроспективно эти качественно разные игровые впечатления, имеющие общим знаменателем образную основу, суммируются, давая эффект целостного художественного текста.

Сочетание прогулки с решением технократических задач во многом определило особый пасторально-индустриальный облик *Myst* – причудливо-сюрреалистическое переплетение природных ландшафтов с разнообразными механизмами: сквозь листву проглядывают металлические конструкции, генераторы, клапаны, рычаги, в дерево может быть вмонтирован лифт, острова Ривена, виднеющиеся сквозь морскую дымку, оплетены ржавыми трубами. Даже на экологических островах, таких как Эданна или Хейвен, актуальны технические принципы, например, когда надо решить проблему распределения лучей света, использовать электричество фауны или лифты флоры (раскручивается спиралевидное растение, и герой взлетает на верхние «этажи» тропического леса).

Прогулка и загадки определяют время прохождения игры: оно зависит от меры созерцательности и меры сообразительности игрока.

Братья Миллеры говорили о двух главных претензиях геймеров к загадкам *Myst* – что они слишком трудные и что они слишком легкие. Это, действительно, существенные недостатки. В первом случае поиск решения начинает доминировать над другими компонентами, и игра теряет сбалансированность, превращается в пазл (не говоря о моральном дискомфорте от собственной тупости). Во втором случае игра заканчивается

слишком быстро, что также лишает игрока возможности в полной мере погрузиться в нее.

Тем, кто за несколько часов способен пройти *Myst*, ничем не поможешь, но для тех, кто надолго застревает в трудном месте, существуют разные способы содействия. Например, можно сходить за советом на форум, обратиться к солюшену (solution) и даже записанному на YouTube визуальному прохождению игры. В *Myst 4* сами разработчики включили программу-помощника – трехуровневую систему подсказок (намек на решение – объяснение общей логики – пошаговый ответ). Возможно, этот необычный для квеста ход был сделан по причине многочисленных сетований на сложность *Myst*, из жалости к игрокам, с досады бросающим игру. Для начинающего игрока это хороший способ вникнуть в логику игры. Но настоящие геймеры никогда не будут устанавливать эту программу.

Квест, способный охватить все типы игроков, скорее всего, невозможен, гораздо важнее найти игровой баланс, «идеальный» сам по себе.

В основу *Myst* положена сумма весьма удачных принципов, позволяющих создавать сбалансированные во всех отношениях игровые партии: это сочетание задач разного типа, опора на логику, системная взаимосвязь большинства заданий и их интегрированность в сюжет.

Остановимся на некоторых моментах подробнее.

Различные по типу задачи (технические, лингвистические, музыкальные и проч.) отвечают склонностям разных людей, позволяя каждому найти что-то свое, простое для понимания. Это способствует поддержанию общего баланса «легкое – сложное». Так, определенная категория игроков находит «невыносимыми, сводящими с ума» головоломки по механике, другим трудно даются задания, основанные на музыкальном и звуковом материале.

Большинство задач *Myst* опираются на логику и требуют определенных аналитических усилий. Казалось бы, это само собой разумеется, какими же еще должны быть задачи? Однако квесты развивали другой тип игрового мышления, связанный со сбором предметов и их применением в виртуальной среде. Если игрок не мог осилить задачу логическим путем, ответ можно было найти методом комбинирования, простого перебора вариантов, то есть интуитивно или случайно. Создатели *Myst* отказались от этой традиции, в *Myst* нет ни пиксель хантинга, ни инвентаря, нет и бездумных решений. Многочисленные претензии к головоломкам *Myst* объяснялись не столько их пресловутой сложностью, сколько необходимостью думать, к чему рядовой геймер не привык. «Трудные задачи *Myst* обеспечивают часы поглощения и стимулирования умственной деятельности, которая

лежит вне способностей большинства геймеров» – ехидно парировал нападку на игру ее поклонник.

Множество головоломок не делает *Myst* однообразным и сухим. Авторы старались избегать стереотипных паззлов вроде банальных «пятнашек», логичность загадок в *Myst* сочетается с их оригинальностью, изобретательностью. Решение умной задачи доставляет эстетическое удовольствие, способствует, по выражению одного игрока, «необыкновенному поднятию духа и самооценки, что в реальном мире происходит не часто».

Логичность отдельных задач соответствует в *Myst* взаимосвязанности целого – все игровые действия и загадки объединены между собой, являются неотъемлемой частью описываемого мира и обладают собственной нарративной функцией. Подобная цельность встречается в видеоиграх достаточно редко. Чаще мы находим в игре множество сюжетно необусловленных загадок, они прерывают течение рассказа наподобие вставных номеров в спектакле. Например, в популярной игре жанра паззл-квест *The 7<sup>th</sup> Guest* («Седьмой гость»), выпущенной в том же, что и *Myst*, 1993 году и развивающей тему дома с приведениями, головоломки не имеют никакого отношения к сюжету. Серию *Myst* тоже иногда причисляют к паззл-квестам, что может быть справедливым лишь для определенного типа геймеров, однако не исчерпывает ни образного ни смыслового потенциала этой серии.

Тематическая связанность заданий реализуется по-разному. Это может быть большое задание, как, например, на лунном острове *Selenitic*, где надо скоординировать разбросанные по его территории таинственные знаки, символизирующие те или иные природные звуки. Одиночество обостряет слуховое впечатление: Лунный мир безжизненный, но не мертвый, он открывается нам в звучании, мы блуждаем по нему, вслушиваясь в завывание ветра, рев пламени, шум воды, звон колокола, и постепенно отдельные звенья складываются в целостную картину.

На *Voltaic* взаимосвязь заданий отражена в виде энергетической схемы острова, на ней показано местоположение потребителей энергии. Игрок находит этот ориентир в самом начале путешествия и по мере того, как ему удастся ввести в строй те или иные энергоресурсы, загораются соответствующие звенья схемы.

Несколько головоломок в *Myst* считаются особо сложными, это своего рода мега-загадки, включающие все локации и ряд промежуточных паззлов. Например, в *Riven* это загадка большого золотого купола. Для ее решения на каждом из пяти островов нужно запомнить и затем

воспроизвести на подробной координатной сетке географическое положение малых куполов.

Природные миры предлагают иные по типу задания. Здесь игрок выступает в роли естествоиспытателя, он, в частности, должен изучить местную фауну. Полуфантастические виды животных, обитающих на Эданне и Хейвене, вписываются в наше представление об уникальности островных экосистем. Наблюдения за повадками диких животных надо объединить в систему, используя учение о естественном отборе и пищевых цепях.

В *Myst* процесс решения задач является нелинейным, многоступенчатым. Ответ может откладываться на неопределенное время, так как необходимые для решения подсказки разбросаны в разных местах. Подобный тип игры, включающий наблюдение за взаимодействием элементов окружающей среды, собирание фактов, их анализ, стремление понять их логическую связь, представляет имитацию исследовательской деятельности.

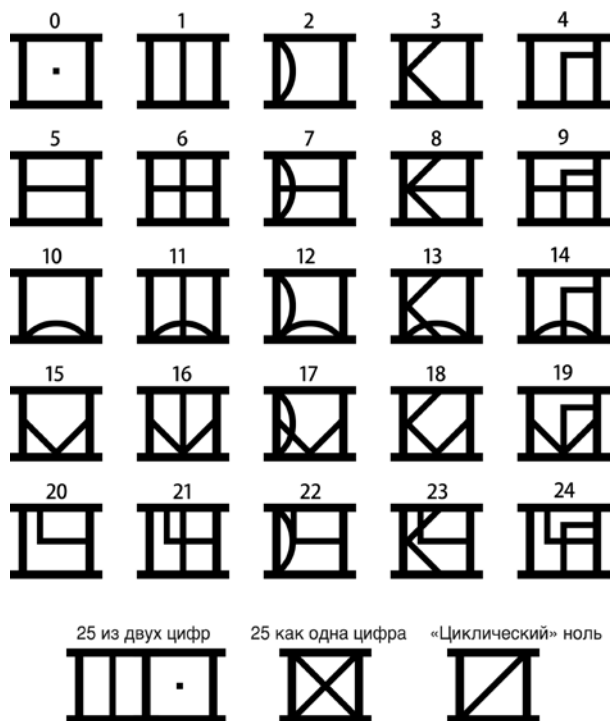
Интегрированность игровых заданий в сюжет реализована разными способами и отражает многослойность повествования.

Большую часть игры мы занимаемся изучением миров Атруса. В одном из его дневников есть запись: «Созданные мною книги ведут к мирам столь фантастическим, что на их изучение может потребоваться вся жизнь». Эти слова – своеобразный смысловой камертон *Myst*.

Параллельно с собственно игрой пунктиром продвигается сюжетная линия, связанная с членами семейства Атруса, различными аспектами их жизни и взаимоотношений. Сюжет собирается наподобии паззла – из множества текстовых фрагментов (дневники, заметки, учебные тетради, письма) и видеороликов. Эта линия имеет свою логику и влияет не столько на ход игры, сколько на ее развязку. В то же время в дневниках персонажей игры находится немало подсказок – в виде набросков, рассуждений, чертежей, схем, помогающих, например, понять принцип работы какого-нибудь механизма.

Помимо сюжетных линий, посвященных творцу и его творениям, в игру включен рассказ о цивилизации *D'ni*. В оффлайновой серии эта сторона мира *Myst* раскрыта лишь фрагментарно, преимущественно во второй и финальной частях (основной материал об этой древней цивилизации содержится в онлайн-игре *Uru* и книгах).

В *Riven* ключом к некоторым загадкам становится его культура, верования, система знаний. *Riven* назван «пятым миром» – число пять, как и его графический символ – пентаграмма, многое определяют в этом мире. Фанаты *Myst* обнаружили множество явных и скрытых проявлений этого нумерологического принципа, начиная с названия: слово *Riven* состоит



из пяти букв, в логотипе игры буква *v* выглядит как римская *V*, полное название квеста *Riven: The Sequel to Myst* тоже имеет пять слов и т.д.

Система счисления, которую нам предстоит расшифровать, также основана на числе пять. Посетив местную школу и получив ряд подсказок, можно выявить основные закономерности данной системы и на их основе составить реестр чисел. Мы узнаем строгое правило: первые пять цифр имеют оригинальное начертание, остальные являются той или иной их модификацией: так, для обозначения цифры 5 надо знак единицы повернуть на 90 градусов, цифры 6, 7, 8, 9 составляются как суммы и т.д. В итоге должна получиться приведенная выше таблица.

Интересно, что пятеричная система счисления не дает возможности продолжить счет после 25. Значит, либо она настолько архаична, что придумавшие ее люди умели считать только до 25 (остальное обозначалось словом «много»), либо, наоборот, очень сложная, двадцатипятиричная, либо нам дан лишь фрагмент системы, предполагающей введение других символов.



В следующих частях игры и в *Uru* к числам добавляются элементы письменности. Никакого сравнения между этими знаковыми системами не проводится, однако бросается в глаза их несомненное сходство: буквенные символы – это более плавные, лишенные квадратного обрамления, начертания символов цифровых.

□	┐	□	┐	□	┐	□	┐
□	┐	□	┐	□	┐	□	┐
□	┐	□	┐	□	┐	□	┐
□	┐	□	┐	□	┐	□	┐
□	┐	□	┐	□	┐	□	┐

Есть ли зависимость между счетом и письмом, какова «историческая» последовательность их появления? На этот вопрос возможны три гипотетических ответа. С научной точки зрения логичнее предположить, что первичен счет – он необходим в хозяйственной деятельности человека, нет ни одного древнего народа, не умевшего считать, дети осваивают счет раньше, чем чтение и письмо, способностью считать, как известно, обладают многие животные. Также в истории культур плавные формы письма чаще возникали на основе графических символов, а не наоборот.

Однако учитывая необычность цивилизации *D'ni*, создавшей эзотерический язык творения, можно предположить обратное – первична письменность, а числа *D'ni* есть измененные версии букв. По мнению Кристофера Джилсона (Christopher Gilson), исследовавшего этот вопрос, можно провести аналогию языка *D'ni*, например с древнегреческим, где буквы использовались в качестве цифр (Alpha = 1, Beta = 2, Gamma = 3 и т.д.): чтобы отличить «буквенное письмо» от «буквенно-цифрового», цифры отмечались небольшим апострофом – A = Alpha и 'A = 1. В *D'ni* квадраты вокруг цифр выполняют ту же функцию<sup>1</sup>.

Можно также предположить, что обе системы создавались одновременно и развивались параллельно, при этом алфавитное начертание было оптимизировано для быстроты письма.

В играх *Myst* даны разные способы и возможности знакомства с цивилизацией *D'ni*: одни связаны с решением точных задач, другие – с разными гипотетическими построениями, третьи – с образным восприятием.

<sup>1</sup> Gilson Ch. The connections between the D'ni letters and the numbers // URL: <http://linguists.riedl.org/old/more-numbers.htm> (дата обращения 27.09.2015).

В качестве примера последнего обратимся к *Riven*: в первой локации этой игры мы попадаем в круглую комнату с колоннами, на каждой расположен механический жук: если нажать на кнопку, крылья жука с треском раскрываются, дав возможность заглянуть в небольшое отверстие и увидеть ряд изображений. Эти загадочные полотна напоминают повествование сакрального или эпико-мифологического характера, относящееся, вероятно, к сотворению мира (*D'ni, Riven*) и/или этапам его истории. Можно долго рассматривать эти картины, переходя от одной колонны к другой, однако их смысл так и остается неясным.

Похожее впечатление производят встречающиеся на острове идолы (чешуйчатые, рыбообразные, с золотыми клыками) – они напоминают доисторические божества Лавкрафта. Комната с идолами наводит на мысль о древних ритуалах с жертвоприношениями. Эти декорации создают колорит таинственности, архаичности, а «лавкрафтовские» акценты привносят налет мистического ужаса.

По завершении каждой игры *Myst* остается впечатление целостного замысла, воплощенного посредством игровой формы – от логической стройности отдельной загадки до взаимообусловленности заданий в рамках всей игры, а также их связи с сюжетом, что делает загадку элементом нарратива, особой повествовательной формой.

Однако за удачной композицией стоит нечто большее – определенное миропонимание, некая философия, близкая авторами игры.

Одна из ее сторон – детерминизм, выражающий идею причинной обусловленности явлений. В игровых заданиях авторы *Myst* старались избегать случайности, неопределенности, произвола.

Машина как образная и конструктивная доминанта игры формирует механистическую (ньютоновскую) модель мира со свойственной ей формальной логикой и рациональностью, господствовавшими в научном мировоззрении XVII–XVIII веков.

Механическая картина опиралась на чувство разумности мира, его устойчивость и неизменность – Вселенная казалась огромным исправно работающим механизмом, заведенным раз и навсегда. Проявление порядка в свою очередь было связано с идеей гармонии и красоты мира.

В одном из интервью Рэнд Миллер говорил, что в период создания *Riven* он находился под влиянием книги Дьёрдя Доци<sup>1</sup>, посвященной

<sup>1</sup> *Doczi G. The Power of Limits: Proportional Harmonies in Nature, Art, and Architecture. London: Shambhala Publications, 1981.*

исследованию пропорциональных структур в природе, искусстве и архитектуре. В этой монографии развивается хорошо известный тезис, восходящий еще к древнегреческой геометрии и философии, об определенных моделях (золотое сечение, спираль), лежащих в основе многих природных и искусственно созданных форм. Именно формы, сочетающие принципы симметрии и золотого сечения, субъективно воспринимаются людьми как наиболее красивые и гармоничные.

Одна из основополагающих идей *Myst* также связана с существованием неких идеальных прообразов миропорядка, следование которым обеспечивает благополучие, нарушение же ведет к краху. Особенно последовательно эта позиция выражена в *Riven*: некогда остров, хранящий следы древней культуры, был процветающим и единым. С вмешательством в его судьбу отца Атруса Джена Ривен распался на части и погиб. Разрушительность деятельности Джена состояла прежде всего в отказе от изначальной божественной модели, положенной в основу жизнедеятельности острова, в попытке внести свои коррективы в его устройство. Гибельным для Ривена оказался и режим диктаторского правления, установленный Дженом.

Символически знак совершенной идеальной модели выражен в игре пентаграммой, ее изображение встречается на острове Ривен повсюду.

Пентаграмма – древнейший знак, наделенный множеством смыслов, его можно обнаружить в большинстве цивилизаций и областей культуры – магии, религии, оккультизме, искусстве, политике, науке.

В *Myst* важны такие свойства пентаграммы, как ее совершенство, витальность и защитные функции. Пентакль является геометрическим выражением золотого сечения и считается воплощением идеальной формы (возможно, именно это привлекло Рэнда Миллера в период его увлечения книгой Доци). Как известно, пятилучевая симметрия свойственна лишь живым организмам и никогда не встречается в неживой природе, поэтому может символизировать органическую жизнь и здоровье. Пентаграмма широко используется в магических практиках как защитный знак, это не раз описано в художественной литературе, например, у Гёте (Фауст небрежно начертил пентаграмму у входа, линии одного угла были разомкнуты, поэтому Мефистофель свободно проникает к нему в дом).

Перечисленные свойства пентаграммы использует Джен в надежде привести в равновесие, стабилизировать распадающийся остров Ривен. Одновременно он употребляет пентаграмму как знак своей власти, пользуясь суеверным страхом местного населения перед магической силой символов (хорошо известны аналогичные исторические примеры:

перевернутая пентаграмма была печатью римского императора Константина I (оформившего христианство как государственную религию), пятиконечная звезда была знаком власти советской компартии. Таким образом, Джен использует пентакль и как конструктивный и как деструктивный знак (что не противоречит его амбивалентной природе).

В механистической картине мира Бог выполняет роль первопричины, часовщика, запустившего вселенский механизм. Согласно философии деизма, сотворив мир, Бог больше не принимает в нем участия, ибо физический мир безупречен и не нуждается в контроле.

В игре концепция деизма выражена в ясной образной форме. *Myst* повествует о творце, творении и человеке, пытающемся это творение постичь. На основе записок Атруса мы можем судить о том, что он стремился создавать самодостаточные миры, развивающиеся на собственной основе.

Обычно Атрус появляется в игре дважды – в самом начале, давая импульс сюжету, и в финале, чтобы подвести итоги и поблагодарить своего помощника Странника. В остальное время мы о нем полностью забываем. Оставаясь в одиночестве на островах, мы нигде не видим следов руки творца – только его творение. Как и бог деистов, Атрус не вмешивается в происходящее – ни как гневный ревнивый надсмотрщик, ни как милосердный отец небесный. Бог доверяет мир попечению человека, и их успешное сотрудничество выражено в *Myst* сочетанием созданных богом райских пейзажей и построенных человеком загадочных древних механизмов.

В философии деизма Бог представляет безликую субстанцию, а человек является главным субъектом бытия. При концептуальном соответствии деизму, персонажи *Myst* выглядят наоборот: протагонист игры не имеет никаких личностных характеристик, это абстрактное воплощение человека как такового, он находит книгу «Мист» случайно, на его месте мог оказаться любой. Сам Атрус, напротив, предстает ярким запоминающимся персонажем, подобным мифологическим богам.

*Myst* может быть также понят как метафора художественного творчества, Атрус – как художник, его острова – как книги/картины, Странник – как их читатель/зритель и интерпретатор. Еще более очевидная трактовка образа Атруса подсказана тем, что его роль исполняет Рэнд Миллер – один из авторов игры. Он – программист, унаследовавший специфическую культуру раннего этапа создания искусственного интеллекта с его перфекционизмом, образом-мифологемой компьютера как сверхума и нового техногенного бога. В этом ракурсе язык *D'ni* – аналогия

языка программирования (не случайно в игре всегда говорится, что Атрус «написал» (а не создал) мир). Рэнд Миллер в роли Атруса – бог Миста, творец виртуальных миров, Книга – символ написанной программы, движок игры, Странник – игрок и исследователь этих миров.

Однако эти смысловые акценты не становятся основными, ведь метафорой мироустройства в *Myst* является машина, а не компьютер. Красота программного кода не может быть оценена неспециалистом, а красота механизма понятна всем, часы давно стали символом мировой гармонии, где все детали точно подогнаны друг к другу и (как выражаются физики) находятся в зацеплении. Цивилизация машин получила идеальное эстетическое воплощение в образах стимпанка, весьма востребованного в современной популярной культуре, особенно в компьютерных играх, охотно использующих его эстетику и логику.

Когнитивный импульс, положенный в основу игры, тоже викторианский: игрок должен стать талантливым исследователем-любителем, рассмотреть каждый объект и спросить себя «что это такое? как это работает? какие физические принципы здесь использованы, какая биологическая необходимость здесь действует?». Одиночество и спокойствие *Myst* необходимо для этой умозрительной работы, ничто не должно отвлекать от постижения законов природы и восстановления гармонии механизмов. В *Myst* актуализированы старые метафоры о шестеренках мироздания, о тайнописи природы, которую можно разгадать. Убежденность в познаваемости мира – основа рационального мировоззрения, то, что сотворено высшим разумом, не содержит ничего случайного и может быть понято человеком. Бог *Myst* Атрус тоже не играет с миром в кости, его острова созданы как сложные, но логичные и поддающиеся расшифровке головоломки.

Игра погружает нас в разумный и комфортный мир, соизмеримый с когнитивными возможностями человека, мир, обладающий цельностью и завершенностью. Некогда, в далеком прошлом, человек мог думать и чувствовать именно так, однако в наше время это уже невозможно. Современная наука, давая огромный материал для построения картины мира, не может сделать эту картину полной, непротиворечивой и замкнутой. Осознана принципиальная невозможность законченной системы знаний («теории всего»): с одной стороны, согласно теореме Гёделя о неполноте, в любой аксиоматической и связанной системе, подобной арифметике, существуют истины, которые никогда не могут быть доказаны в рамках самой системы, с другой – человеческий разум обладает

довольно скромными возможностями (информационными, калькулятивными, интерпретационными), что послужило предпосылкой теории ограниченной рациональности, обоснованной американским экономистом Гербертом Саймоном.

Однако и на фоне достижений современной науки сознание человека по-прежнему испытывает потребность в целостном, абсолютном понимании мира, поэтому столь неистребимо обращение к мифологическим архетипам, к религиозной догматике, позволяющим не только построить ясную картину мира, но и замкнуть ее.

По сути почти то же самое относится и к механистическому миропониманию. Хотя ньютоновская картина мира является чисто научной, однако ввиду своей ограниченности (как в плане круга затронутых физических явлений, так и способов их объяснения), она также кажется четкой, логичной и законченной, что позволяет ей функционировать в качестве своеобразной мифологемы. Именно таким образом она может быть воспринята и в *Myst*, где рациональное восприятие замыкается мифом о сотворении мира.

Философия разумно устроенного и познаваемого мира близка ментальной природе игры. Один из известных игровых процессов состоит в создании порядка из хаоса (его простейшая форма – собирание картинки, рассыпанной как пазл). Первоначальное впечатление от нового острова в *Myst* всегда двойственно: он гармоничен как образ и хаотичен как поле игры. Постепенное распутывание загадок имитирует познание мира, постижение взаимосвязи вещей. Каждая партия становится небольшой победой над хаосом, воссозданием логической целостности острова, дополняющей целостность образную. Хейзинга писал о том, что игра не просто устанавливает порядок, она сама и есть порядок, «в этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство», «однажды сыгранная, она остается в памяти как некое духовное творение или духовная ценность» (Й. Хейзинга. «*Homo ludens*»).

*Myst* как игра о творце и творении воспроизводит давно устаревшее представление о мире, когда-то и для кого-то бывшее возможным. *Myst* – своеобразный симулятор максимально комфортного мировосприятия, где человек является центром вселенной, главным действующим лицом мироздания, другом творца, мерой всех вещей. В *Myst* все сделано по модели человека, начиная от соразмерного ему пространства острова. Нам приятно находиться в мире, где нет ничего случайного, в мире, который можно охватить единой системой знаний, в котором есть добрый бог и где нам дано понять замысел бога о мире.

## СЮЖЕТ

В многослойной повествовательной ткани *Myst* сюжетная линия представляется самой незначительной и слабой ее частью. Схематичный, фрагментарный, невнятный сюжет обычно забывается сразу после окончания игры; в отличие от большинства игр жанра *adventure* в *Myst* он не становится главной движущей силой произведения, средством поддержания интереса игрока. Скорее сюжет воспринимается как один из квестов, его решение совпадает с финалом игры, сама же игра запоминается как бессюжетная.

Центральные персонажи – Атрус и Странник – образуют статичную пару, в их отношениях никогда ничего не происходит и не меняется, поэтому они не могут привести в движение сюжет. Встреча главных героев происходит дважды – при завязке и развязке, образуя своего рода эпическое обрамление игры. Взаимосвязь Атруса и Странника констатируется и задается не как сюжетная интрига, а как тема, получающая вариативное развитие.

*Myst* является примером того, как история в играх может быть рассказана почти без привлечения персонажей, путем использования объектов и среды, позволяющей игроку получать эстетический и ментальный опыт, погружаться в разные состояния.

Развитие самой сюжетной линии связано с конфликтами в семействе Атруса: в первой, третьей и четвертой играх творец миров вступает в противоборство (прямое или косвенное) со своими сыновьями, во второй – со своим отцом<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> В *Myst* братья (сыновья Атруса Сиррус (Sirrus) и Аченар (Achenar) стремятся устранить своего отца и завладеть его мирами. Все персонажи оказываются пленниками книг-порталов, с их страниц они вызывают к Страннику, умоляя о спасении, при этом каждый старается очернить остальных. Игроку, еще не знакомому с героями сериала, предстоит решить, кому из них отдать предпочтение.

В *Riven* соперником Атруса становится его отец Джен, он объявляет себя богом острова Ривен, а также похищает жену Атруса Кэтрин. Странник получает задание освободить Кэтрин и обезвредить Джена, заключив его в книгу-тюрьму. Другая драматургическая линия сюжета посвящена борьбе населения Ривена с диктатурой Джена.

В *Myst 3 Exile* квест для Странника связан с необходимостью вернуть похищенную книгу Релишан – в ней описан новый мир, созданный Атрусом для небольшой части народа *D'ni*, которая уцелела после постигшей эту цивилизацию катастрофы. Вором оказывается Сааведро (Saavedro), враг сыновей Атруса, разоривших его остров.

Истории этих противостояний изложены весьма схематично, общими штрихами, без особой детализации. Основной смысл сюжета – извечная борьба добра и зла. При этом Атрус всегда предстает благородным и печальным мудрецом, а его враги – носителями абсолютного зла, это сплошь алчные властолюбивые параноики и садисты. В игре они выполняют определенную драматургическую функцию, не претендуя на роль сколь-нибудь полноценных персонажей (это удачно отражено в эпизоде погружения Странника в мир снов на острове Серения – злые братья предстают перед ним не в виде образов, а как абстрактные густки отрицательной энергии).

В играх *Myst* повествование распадается на два пласта: с одной стороны, это рассказ о творениях Атруса, с другой – о его семейных катаклизмах. В первом случае средства нарратива являются в основном игровыми (исследование островов, решение головоломок), во втором – преимущественно текстовыми и анимационными (чтение литературных фрагментов, просмотр видеороликов). Эти планы игры почти не сливаются – вы пребываете или в игровом или в сюжетном поле, что обусловлено также их стилевым и интонационным несовпадением: атмосфера островов соткана из ощущений тишины, одиночества, ленивой созерцательности и вечности, сюжетные фрагменты подчеркнуто мелодраматичны, крикливы и высокопарны.

В пространстве игры сюжетные эпизоды занимают не слишком много места, даже при их увеличении (особенно *Myst 4 Revelation*) они никогда не становятся навязчивыми и не разрушают общего духа игры, воспринимаясь скорее как диссонирующий подголосок, как контрапункт, вносящий некоторое интонационное напряжение.

Бедность и приблизительность сюжета побудили создателей *Myst* параллельно с работой над первой игрой попытаться прояснить, развить, додумать, детализировать, прежде всего для самих себя, сюжетную основу своего игрового мира. Многочисленные разрозненные наброски и записи выросли до размера романа и постепенно сложились в целостный замысел. После выхода игры братья Миллеры в соавторстве с британским писателем Дэвидом Уингроувом (David Wingrove, автор романов в жанре научной фантастики и фэнтези) доработали рукопись и в 1995 году издали ее. Хотя изначально проект не имел коммерческих мотивов (ведь книга

В *Myst 4 Revelation* Странник по просьбе Атруса отправляется на острова-тюрьмы, чтобы проверить надежность изоляции братьев-злодеев, однако пленники нашли способ бежать и уже успели похитить свою сестру Йешу. В финале дочь Атруса удается спасти, а его сыновья погибают.



писалась в то время, когда успех *Myst* был совершенно не очевиден), издание разошлось приличным тиражом среди поклонников игры. Затем были созданы еще два романа, в итоге образовалась трилогия в духе фэнтези («*Myst: The Book of Atrus*», «*Myst: The Book of Ti'ana*» и «*Myst: The Book of D'ni*»). Таким образом мир *Myst* в русле традиции профессиональной и любительской новеллизации игр, подобно многим другим брендам популярной культуры, обрел вспомогательные художественные продукты и стал не только явлением компьютерных игр, но и литературной фантастики.

В книгах излагается предыстория событий, имеющих место в играх: описана цивилизация *D'ni* (к моменту начала игрового сюжета уже погибшая), рассказано о судьбе предков Атруса, а также о его собственном детстве и юности<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> «*The Book of Ti'ana*» является второй в книжной серии, хотя ее события предшествуют событиям первой книги (такое же нарушение последовательности имеет место в играх, где вторая часть, *Riven*, хронологически является первой).

В книге рассказано о высокоразвитой цивилизации *D'ni*, существовавшей в обширных подземных пещерах (дана подробная карта этой системы пещер), и об обстоятельствах ее падения. События происходят во времена молодости деда и бабушки Атруса. Главные действующие лица Эйтрус (*Aitrus*, будущий дед Атруса) и его друг Веовис (*Veovis*), принадлежащие в касте посвященных. Героиня романа Анна (она же *Ti'ana*) – дочь геолога, вместе с отцом она исследует пещеры, однако в результате обвала ее отец погибает, а Анна попадает к народу *D'ni*. Ее берет под свое покровительство семейство Эйтруса. Молодые люди влюбляются друг в друга, Эйтрус женится на Анне, приобщает ее к культуре своего народа, обучает языку творения. Это приводит к ссоре с Веовисом, который считает, что варвары не могут быть посвящены в тайны избранных. Конфликт развивается, захватывая в свою орбиту других представителей сообщества, и в конце концов приводит к катастрофе и гибели подземной цивилизации. Погибает и Эйтрус, Anne с сыном Дженем удается спастись, она выбирается на поверхность земли и начинает новую жизнь в пустыне, у подножья уснувшего вулкана, в месте, называемом Расселина.

«*The Book of Atrus*» посвящена детству и юности Атруса. Его мать умерла при родах, отец Джен не захотел воспитывать ребенка, оставив его на попечении Анны. Она вырастила Атруса, обучила его основам наук, рассказала о народе и языке *D'ni*. Когда Атрусу исполнилось 14 лет, Джен вернулся, чтобы забрать сына и сделать его своим помощником. Атрус спускается в глубины земли и видит поверженные, но все еще внушительные

В первой игре содержание книг никак не отразилось, зато несомненно повлияло на вторую – в *Riven*, в отличие от *Myst*, появляется насыщенный колоритный фон и загадки, связанные с цивилизацией *D'ni*. В последующих играх серии также встречаются упоминания о некоторых фактах и деталях, впервые появившихся в романах.

Отношение к романам – двойственное. Сами по себе они вряд ли могут считаться творческой удачей, это довольно заурядная стандартная проза. Книги кажутся столь же тяжеловесными, неуклюжими и банальными, сколь игры – изящными и сложными.

В то же время книги принадлежат к вселенной *Myst* и многое проясняют как в происходящих событиях, так и в мотивации персонажей. Сюжет книг вынесен за пределы игрового сериала и составляет своего рода «back story» – то, что в Голливуде принято называть описанием событий, происходящих до начала фильма. При этом предыстория сюжета или персонажа может и не существовать на бумаге, но она должна жить в голове создателя – писателя, сценариста, актера. Значительность и объем информации, оставленной за рамками финального текста, необъяснимым образом влияет на ощущение яркости и убедительности художественного мира, заставляет вымышленный персонаж походить на подлинного человека. Это часть магии искусства – когда читатели, зрители или игроки могут ощутить основательность всего, что вообразил художник, даже если многие из его замыслов никогда не становились явными.

Любительская (фанатская) субкультура, складывающаяся вокруг популярного авторского произведения, идет таким же путем – наращивает массу

руины древнего города. Джен приобщает его к сакральным знаниям. Свою миссию Джен видит в том, чтобы править сотворенными мирами как бог. При помощи Искусства он изменял миры, что приводило к их дестабилизации и гибели. Наблюдая за разрушительными действиями Джена, Атрус приходит к выводу, что его отец безумен. Атрус бежит в мир Ривен, там он встречает Кэтрин. Вместе они находят способ запереть Джена в Ривене и переселится на остров Мист. При этом книга-портал падает в звездную бездну.

«The Book of *D'ni*». Действие третьей книги разворачивается после событий игры *Riven*. Описан период жизни Атруса и Кэтрин до рождения их детей. Они занимаются поисками уцелевших книг-порталов, пытаются восстановить книги, содержащие жизнеспособные миры, возродить традиции *D'ni*.

Книга считается самой неудачной из трех, она содержит противоречия и нестыковки с предыдущими частями серии.

дополнительных фоновых сведений, создает различные предыстории, развивает побочные сюжетные линии и образы второстепенных персонажей.

Особенно это актуально для произведений фэнтези, к каковым принадлежит и *Myst*, ибо сама природа жанра связана с созданием особого мира. Книги Толкина, не входящие в знаменитую трилогию, тот же «Сильмариллион», не особенно популярны и многим кажутся скучными, но с точки зрения фанатов они важны для доказательства «подлинности» Средиземья. Примерно такую же роль играют книги *Myst*.

Все произведения, принадлежащие миру *Myst*, можно разделить на две части сообразно их сюжету и мифологической основе. Первые четыре игры, которые мы рассматриваем в данном очерке, а также две книги («*The Book of Atrus*» и «*The Book of D'ni*») посвящены творениям и судьбе Атруса. Он-лайнковая *Uru*, «*The Book of Ti'ana*» и пятая часть оффлайн-ового сериала повествуют о цивилизации *D'ni*, Атрус как персонаж в них отсутствует.

Произведения о *D'ni* принадлежат к жанру фэнтези. В них описана высокоразвитая цивилизация, существующая в подземных пещерах в полной изоляции от внешнего мира (это напоминает хоббитов или гномов у Толкина, символизирующих незаметные малые народы). Ситуация стабильности позволяет такому сообществу достичь процветания, но одновременно делает его уязвимым, неспособным к сопротивлению. При появлении внешних врагов или внутренних распрей такой социум может быстро погибнуть, что и происходит с *D'ni*.

Наиболее подробно о *D'ni* рассказано в онлайн-овой игре *Uru*. Игрок в образе археолога исследует заброшенные пещеры, принадлежавшие древней цивилизации. Мир *D'ni* тщательно проработан, игрок может изучить его технологии, язык, письменность, систему счисления, обычаи, артефакты, историю и т.д. Произведения фэнтези нередко становятся авантекстом для любительской субкультуры. Увлечение *Uru* также послужило причиной образования сообщества фанатов, развивающих и изучающих цивилизацию *D'ni* (выше мы упоминали об одном из исследований этого рода, касавшегося письменности *D'ni*).

В тетралогии *Myst* атрибуты мира *D'ni* и стиля фэнтези – один из элементов декорации, бэкграунд. Главной на этом фоне становится тема демиурга и его творения. В *D'ni* искусство создания книг-порталов было эзотерическим, доступным лишь немногим, но все-таки оно существовало в определенном сообществе и передавалось из поколения в поколение. Однако после катастрофы, постигшей *D'ni*, ее элита исчезает, и Атрус становится последним посвященным.

Переход от одной сюжетной схемы к другой фиксирует поворот от политеизма к монотеизму. Две книги, рассказывающие о юности Атруса, воспринимаются как описание промежуточного этапа, в течение которого Атрус постепенно осознает себя единственным творцом, обретает вкус к абсолютной власти.

В соответствие с этим в цикле игр *Myst* Атрус становится не просто главным, но по сути единственным реальным героем. Хотя он остается за кадром, все, что происходит, мы видим и оцениваем его глазами, точно так же сюжетные функции персонажей определяются лишь их отношением к Атрусу. Нелинейный финал, будто бы дающий игроку возможность влиять на исход событий, не более чем иллюзия. В монотеистическом мире Атруса развязка может быть только одна, совпадающая с его замыслом, остальные варианты – катастрофические или тупиковые – приводят к гибели протагониста, к «game is over», невозможных в квесте. Странник (игрок) должен понять и исполнить волю Атруса, а не проявлять своеволие, только тогда он может рассчитывать на успешное завершение своей миссии и благодарность творца.

Атрус является центральной фигурой сюжетной композиции. За его спиной, в его тени – невидимая бесполоя фигура Странника – послушного исполнителя воли демиурга.

По одну сторону творца расположены мужские персонажи, кровные родственники по восходящей и нисходящей линии, все они – враги Атруса, именно они разрушают его миры, похищают женских представительниц семейства, пытаются его уничтожить. Соперникам Атруса не достается ни одной позитивной черты, это классические носители зла, причем со значительным оттенком безумия. В первых четырех играх представлены варианты одного и того же сюжета, посвященного борьбе Атруса с его противниками и их поэтапному устранению.

По другую сторону творца – женские образы. Здесь царит полная гармония: Атрус обожает и свою бабушку Тиану, и жену Кэтрин, и особенно дочь Йешу. В отличие от сыновей, он с раннего детства начинает учить ее Искусству. В Томане мы находим тетрадки Йеши, и можем оценить ее усилия по освоению языка *D'ni*.

Кэтрин также владеет умением писать миры, но демонстрирует при их создании совершенно другие принципы. При этом она не противоречит своему супругу, а дополняет его, олицетворяя его аниму. Мир Кэтрин поражает Атруса своей красочностью, необычностью и одновременно нарушением привычных (мужских) законов логики, такой мир, по его мнению, не может быть воплощен как реальность. Однако остров Серения материализуется и благополучно существует, сохраняя равновесие и стабильность.

Таким образом по отношению к создателю сформирован круг ролей: есть тот, кто созерцает творение и стремится его познать, есть те, которые хотят его завоевать и использовать в корыстных целях, есть и сотворцы создателя.

Конфликт, приводящий в движение сюжет, выглядит как простая поляризация сил добра и зла – их противоборство составляет игровую партию. При этом нас убеждают в том, что Атрус прав, устраняя со своего пути людей властолюбивых, жестоких, склонных к деструктивной деятельности и поэтому опасных для его миров. Однако ничего не говорится о мотивации отрицательных героев, о причинах вражды.

Игровые события дают возможность сделать вывод о компенсаторной функции жажды власти у противников Атруса. Например, деятельность Джена отмечена явным творческим бессилием. Свою неспособность быть истинным богом он замещает стремлением стать богом номинальным. На Ривене он реализует себя, пытаясь управлять миром, который не в силах создать (Атрус, напротив, творит миры, но не управляет ими).

Похожее объяснение возможно и для сыновей Атруса. Здесь отправной точкой представляются учебные острова. Формально пребывание на этих островах подобно инициации, однако набор сведений, полученных братьями, не приводит к изменению их социального статуса, ведь они изучают обычные школьные предметы, а не приобщаются к сакральным знаниям, на что могли бы рассчитывать в качестве наследников Атруса. Псевдоинициация приравнивает их к простым смертным, а не к избранным. Это и становится причиной их бунта. Не допущенные к Искусству, они, подобно Джелу, захватывают и разрушают миры, порабащают их народы.

В играх нет ответа на вопрос, почему Атрус отказывает сыновьям в обучении языку *D'ni* (в отличие от дочери). Неясно также, почему Джен (воспитанный, как и Атрус, Тианой) и братья (выращенные Тианой и Кэтрин) получились такими злобными и порочными.

На последний вопрос обычно даются простые быденно-семейные объяснения:

«Атрус провел больше времени со своими книгами, чем с сыновьями. Чтобы отомстить, оба брата решают разрушить книги своего отца, и таким образом искоренить Искусство».

«Атрус уделял сыновьям недостаточно внимания, что впоследствии стало одной из причин их падения».

«Гениальный автор множества миров, Атрус оказался совершенно беспомощен в управлении собственной семьей».

«Сиррус и Аченар, завидуя дару отца, вероломно пытались захватить власть над созданными им мирами».

В целом игры не дают оснований для подобных выводов (кроме последнего). Однако и обвинения, адресованные Атрису, и приведенные выше гипотезы возможны, если принять на веру исключительно негативную природу врагов Атруса.

Но так ли это?

Путешествие по островам-тюрьмам позволяет усомниться в однозначной трактовке этих образов.

Идея наказания братьев весьма логична – оказавшись на острове в заточении, они уже не смогут, в отместку отцу, разрушить его. Для того чтобы выжить, им приходится заниматься исследовательской и созидательной деятельностью, обнаруживая при этом недюжинный интеллект и творческий потенциал.

Сиррусу на диком космическом острове удастся создать пригодную для обитания среду высокого технического уровня, за годы изгнания он построил множество сложных замысловатых машин, освоил добычу электроэнергии и научился летать на астероидах.

Аченар, обживая свой остров, подобно Адаму дает имена местной фауне, и мы вслед за ним выучиваем эти странные названия: *wahrk* (сочетание кита и акулы), *hippoheimer* (напоминает моржа с длинной шеей), *ytram* (зверь, похожий на лягушку) и др.

В роли исследователя мы видим и Джена, например, когда посещаем его научную лабораторию на Ривене.

В этих ролях по самому типу деятельности отрицательные герои гораздо ближе Страннику.

Можно было бы сделать вывод о том, что наказание пошло братьям на пользу и они исправились, из злодеев превратились в гениев. Однако это впечатление все время опровергается. Повествование о братьях как бы раздваивается: путешествие по острову и игровая фабула рисуют образы трудолюбивых, талантливых, изобретательных первопроходцев, а тексты и видеоролики, представляющие серию флэшбэков, говорят о жестоких мстительных негодях.

Последовательное немотивированное очернение врагов Атруса, напоминающее пропагандистскую риторику военного времени, начинает казаться чем-то нарочитым. Как только появляется повод подумать об этих героях нечто позитивное, нам начинают настойчиво внушать противоположное, словно мы не должны ни на минуту усомниться в их злодейской сущности.

Такое положение вещей можно объяснить доминированием позиции творца Миста (и Странника, не сомневающегося в его правоте). Нам навязывается мнение самого Атруса, которому нужны аргументы для

оправдания своих действий. Это он стоит за кулисами и дергает за ниточки, не жалея красок для дискредитации своих противников.

Другое объяснение исходит из мифологической сущности самого сюжета. Логика мифа сопротивляется усложнению, размыванию четких границ конфликта. Образы героев игры развиваются согласно своим внутренним закономерностям и делают фактуру повествования неоднозначной и многомерной, однако авторы не только не поддерживают эту тенденцию, но всячески ее сворачивают. Вероятно, это происходит потому, что психологизация образа не соответствует природе мифологического сюжета. Попытки амбивалентной мотивации поведения героев вступают в противоречие с жесткой архаической логикой мифа. Мифу нет дела до психологических коллизий, он имеет дело с понятием судьбы и ее всеобъемлющей власти над человеком.

В основе игр *Myst* лежит мифология творца, часто включающая богоборческие мотивы, по смыслу они более всего близки событиям *Myst*.

Греческая и другие древние мифологические системы содержат множество сюжетов, отражающих вечную войну поколений – отец, пожирающий собственных детей, бунт младшего поколения против старшего.

Это не столько вопрос о семье или об эдиповом комплексе, сколько вопрос о власти – о владыке, который всю жизнь боится, что его свергнет кто-то из его сыновей, и о наследнике, устранившем отца на пути к господству. В *Myst* эта фабула повторяется дважды: сначала Атрус становится соперником своего отца (это описано в «Книге Тианы» и *Riven*), а затем, в свою очередь, собственные дети восстают против него (1, 3, 4 игры).

В паре Джен – Атрус отец Атруса не может считаться равновеликим своему сыну, так как не обладает творческим даром. Взамен этого Джен создает мифологию и символику Ривена, изучает остров, пытаясь остановить его разрушение, укрепляет свою власть над местным населением. Однако и в этих ролях он остается соперником Атруса, покушаясь на его монопольное право просвещать и пасти народы.

Конфликт Атруса и Джена можно, с определенной долей условности, уподобить мифологической схеме бог – культурный герой.

Покорение культурных героев-первопредков предшествовало бессмертным богам. Так, например, Прометей, еще до появления Зевса, украл огонь у Афины и принес его людям, что являлось типичным цивилизующим действием культурного героя. С появлением идеи божественности «лидерство» от Прометея переходит к Зевсу. По сути дела Зевс наказывает Прометея только за то, что тот продолжает заниматься своей деятельностью, составлявшей его прерогативу до появления Зевса. Теперь же эти функции должны отойти к верховному богу. Таким образом, Прометей

не противопоставляет себя Зевсу, он просто продолжает заниматься присущей ему работой в рамках своего космогонического мифа<sup>1</sup>.

Отношения Атруса и его сыновей напоминают библейские сюжеты о грехопадении и изгнании из рая, о низвержении Люцифера.

Если Джен пытался приобщить Атруса к Искусству, то сам Атрус по отношению к своим сыновьям уже этого не делает. Подобно тому, как Адаму было запрещено вкушать от древа познания добра и зла, так же и сыновьям Атруса разрешалось только наслаждаться его райскими островами, но не изучать язык творения. Вступая в противоборство с отцом, братья сначала стремятся его уничтожить, а затем похищают свою сестру в надежде выведать у нее секреты языка *D'ni*, к которому она приобщена.

Таким образом, сыновья Атруса стремятся занять место творца, стать как боги, подобно Адаму: «И сказал Господь Бог: вот, Адам стал как один из Нас, зная добро и зло; и теперь как бы не простер он руки своей, и не взял также от дерева жизни, и не вкусил, и не стал жить вечно» (Быт. 3: 20–22). Или подобно Люциферу: «Некоторое время Люцифер, которого Бог назначил Хранителем Всего Сущего, вел себя благоразумно, но вскоре гордыня лишила его разума. Распознав его честолюбивый замысел, Бог низверг его в Преисподнюю, где его душа бродит как слепая во тьме бездонной бездны»<sup>2</sup>. Сыновей Атруса постигает та же участь, что и всех богоборцев. Декорации их тюрем напоминают и об Адаме (райский остров *Haven*) и о Люцифере (тьма бездонной бездны космического острова *Spire*).

Таким образом Атрус наказывает своих родственников вовсе не за грехи, а за их осознанные амбиции на место творца. Он проявляет себя как ревнивый демиург, не менее властолюбивый и жестокий, чем его соперники.

Отметим, что Атрус видит противников только в других мужчинах, женщины не воспринимаются им как возможные претенденты на «власть», несмотря на то, что все они владеют сакральными знаниями. Такая гендерная поляризация кажется глубоко архаичной. Впрочем, сами по себе эти знания не дают больших возможностей, никто из посвященных не обладает неиссякаемой креативной мощью Атруса. Джен ничего не в состоянии создать, женщины используют магию *D'ni* очень редко, причем либо в интересах семьи, либо для творческого самовыражения. Известно лишь о двух островах, созданных Кэтрин – это Мист и Серения.

Сюжетная основа игры становится очевидной в том случае, если удастся охватить мысленным взором всю игровую серию, добавив к ней книжную

<sup>1</sup> См.: Горская А.О. Богоборческие мифы в ближне- и средневосточных мифологических эпохах // URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/gorskaya2.htm> (дата обращения 27.09.2015)

<sup>2</sup> Грейвс Р., Паттай Р. Иудейские мифы. Книга Бытия. М.: АСТ, 2008.



трилогию. Тогда понятна логика развития сюжета, его основные идеи. Совершенно по-другому воспринимается сюжет в рамках отдельной игры, когда ее проходишь вне связи с остальными сериями (как чаще всего и бывает). В этом случае сюжет можно и не заметить, его значение в контексте игры невелико. В *Myst* сюжет явно поменялся местами с тем, что обычно принято считать фоном (описание места действия, окружающей среды, природы, отдельных предметов). Фон стал чем-то главным, в то время как сюжет приобрел фоновую роль. В теме о творце важнее, значительнее оказалось его творение, а не семейные дразги. Драматичный пафосный стиль сюжетных эпизодов подобен раскатам грома из-за кулис, подземному гулу, временами нарушающему тишину островов. Сюжет – как грубый подмалевок, на который наносятся более тонкие, нежные, детально проработанные линии и штрихи.

Мир и сюжет *Myst* объединяет фигура Атруса. В обоих своих ипостасях – творца миров и отца неудачного семейства – он, как двуликий Янус, поворачивается к нам разными сторонами. В первой роли образ Атруса связан с идеей созидания, добра, порядка и разума, во второй – с иррациональным и разрушительным началом, рожденным жадой единоличной власти.

В *Myst* есть некий не вполне понятный образ – Звездная трещина. Она появляется на острове Ривен (это слово тоже означает «раскол») и обуславливает завязку истории, рассказанной в играх: в звездную трещину, более всего напоминающую космическую бездну, падает книга Мист (финал «The book of Atrus»), но она не погибает, а попадает на Землю, где ее находит протагонист игры Странник. Атрус, приводящий в действие миры и события *Myst*, происходит из места под названием Расселина. Образ трещины, расселины, то есть раскола, разрыва, повторяющийся как лейтмотив в разных произведениях, является символом состояния миропорядка, его изначальной драматической расколотости.

Разделяя игру в ходе анализа на несколько пластов (прогулку, загадки, сюжет), можно условно связать их с эстетикой, философией и мифологией игры. Основные эстетические впечатления нам дарит созерцание и исследование островов, партитура загадок и головоломок опирается на идею логичности и познаваемости миров, созданных Атрусом, а сюжет связан с мифологической основой и представляет самый архаичный смысловой слой игры.

Конечно, в процессе непосредственного прохождения и восприятия складывается целостное образное впечатление. Однако по прошествии времени эти слои в нашем сознании все-таки дифференцируются: сразу же забывается сюжет и второстепенные персонажи, постепенно забывается и большинство загадок, но в памяти навсегда запечатлеваются миры игр *Myst* – его таинственные, безлюдные, прекрасные острова.

## Вокруг *Myst*

Сведения об авторах *Myst*, которые можно отыскать на просторах интернета, вносят дополнительные штрихи в интерпретацию этой игровой серии.

В *Myst* ощущается некий автобиографический оттенок, невольно подчеркнутый тем, что Рэнд сыграл роль Атруса. Главная тема произведения связана с творцом, но братья Миллеры тоже являются творцами виртуальных миров.

Смысловые акценты игры (деистическая концепция, богоборческие мотивы, библейские ассоциации) кажутся закономерными для детей, воспитанных в семье протестантского пастора. Рон Миллер, отец четверых сыновей, принадлежит к независимой библейской церкви. Он проповедовал в церквях Филадельфии, Техаса, Нью Мексико, Гавайских островов, Сиэтла – везде, где конгрегация готова была выплачивать ему скромное жалование. В воспитании детей не было никакого религиозного догматизма, они могли исповедовать любую веру. В семье царил дух свободы и уважения, приветствовались всякие увлечения, вопросы и поиски. Рэнд считает себя атеистом (экс-католиком), Робин – верующим христианином.

Два брата создали игру о двух других братьях, причем очень плохих. Может быть, у добродетельных сыновей пастора появилось неосознанное желание примерить на себя личину зла, ощутить притягательность опасности и падения? Сами Миллеры уверяют, что им это никогда не приходило в голову.

Фирма «Суан» (циан – сине-зеленый цвет) была основана братьями Миллерами 1985 году, за шесть лет до начала работы над *Myst*. Первые опыты «Суан» были связаны с производством детских игр для компании «Mackintosh» (*The Manhole, Cosmic Osmo и Spelunx*). *Myst* был задуман в 1991 году как альтернативный игровой проект, предназначенный для взрослой аудитории. Творческий коллектив первого *Myst* состоял из четырех человек: это Рэнд и Робин Миллеры, художник Чак Картер (Chuck Carter) и звукоинженер Крис Брэндкамп (Chris Brandkamp), также для написания некоторых текстов был привлечен младший брат Миллеров Райан (Ryan).

У Рэнда и Робина есть блог<sup>1</sup>. Он позволяет судить об авторах *Myst* как о людях увлеченных, любознательных, творческих, с широким кругом интересов, включающих разные области науки и техники, высокие технологии, историю, географию, музыку, архитектуру и др.

<sup>1</sup> Блог Робина и Рэнда Миллеров см.: URL: <http://tinselman.typepad.com/tinselman/> (дата обращения 27.09.2015).

Однако постов о серии *Myst* там совсем немного.

Большую часть из них составляют визуальные материалы – рисунки, эскизы, карты – свидетельства периода работы над играми. Например, Робин запостил самую первую, нарисованную от руки копию карты острова Мист, использовавшуюся при разработке игры – за годы эксплуатации она покрылась набросками, пятнами, примечаниями и телефонными номерами.

Особый интерес для поклонников игры представляют мемуарные страницы блогов, относящиеся ко времени создания первого и второго *Myst*. Обстановка, в которой рождался *Myst*, чрезвычайно колоритна сама по себе, несомненно, она стала одним из источников атмосферы игры.

«Суан» была крошечной фирмой, обитавшей в провинциальном Спокане (Spokane, штат Вашингтон), – городок расположен недалеко от границы с Канадой и окружен дикой природой. «Когда вы едите куриный чизбургер, Спокан еще может походить на другую часть Америки, но фактически это близко к концу национальной земли, это пограничный город, с его собственными правилами, дружелюбный и подозрительный одновременно»<sup>1</sup>.

В период работы над *Myst* братья Миллеры жили в пригороде Спокана. Дом Робина стоял среди пшеничных полей, доехать до него можно было, имея указания хозяина наподобие «за гумном поверни направо». Семья Рэнда жила в доме-трейлере, расположенном на участке земли, окруженном соснами. Добраться до Рэнда было настоящим приключением – длинная дорога пролегла через лес, на протяжении пути можно было встретить дюжину оленей, американского лося или медведя. Несмотря на свою труднодоступность, именно дом Рэнда был традиционным местом общих семейных сборов – с родителями, детьми и внуками. Здесь же чаще всего собиралась творческая команда *Myst* (позже встречи были перенесены в более удобно расположенный дом Криса, он оборудовал свой гараж под первый офис компании).

*Myst* родился на задворках Вашингтона, в провинциальной глуши, посреди пустоты, в обстановке изоляции и тишины, напоминающей остров.

Атмосфера первого *Myst* не исчезла и в последующих играх, причем, не только оригинальных первой, второй и пятой, принадлежащих «Суан», но и в третьей и четвертой. Возможно, присутствие Рэнда-консультанта и Рэнда-Атруса в третьей и четвертой сериях хранило дух игры, но и новые разработчики весьма бережно отнеслись к своей миссии: по их словам, прежде чем приступить к работе, они досконально изучали игры и книги, старались глубоко вжиться в них.

<sup>1</sup> Carroll J. Guerrillas in the *Myst* // URL: <http://archive.wired.com/wired/archive/2.08/myst.html?pg=1&topic=> (дата обращения 27.09.2015)

Решение фирмы «Суап» отказаться от производства детских игр свидетельствовало о потребности Миллеров выйти за рамки ограничений, связанных с конкретной возрастной аудиторией, и заняться чем-то более интересным. Определение «игра для взрослых» ни к чему не обязывало и давало простор для самовыражения.

Небольшой коллектив первого *Myst* пребывал в состоянии свободного творческого поиска. У проекта не было единого художественного руководства, локации распределили между членами команды – каждый был волен проектировать их визуальный облик сообразно своим представлениям. На совместных встречах отдельные части и этапы работы координировались, обсуждалась каждая деталь миров и геймплея.

Братья Миллеры составляли тандем удачно дополняющих друг друга индивидуальностей, их интересы и склонности во многом сформировали облик *Myst*. Рэнд получил образование программиста, он увлекался естественными науками, техникой, его любовь к приборам и механизмам стала основополагающей для большинства загадок и общего рассудочного духа *Myst*. Робин был разносторонне одаренным гуманитарием – художником, музыкантом, он обожал художественную литературу. Его стремление наделить *Myst* волшебной, сказочной атмосферой уравновесило рационально-логическую сторону игры. В период создания *Myst* Робин увлекался приключенческими романами XVIII и XIX веков, особенно Жюль Верном. Имя игры произошло от «The Mysterious Island» – «Таинственного острова» (вообще слово «mystery» весьма распространено в названиях игр этого жанра, начиная с первого графического квеста (*Mystery house*), что естественно, поскольку в основе игрового сюжета как правило лежит загадка, тайна). Некоторые образы *Myst* воспринимаются как прямые отсылки к произведениям писателя: полет на ракете с Земли на Луну (название острова *Selenitic* можно еще перевести как Лунный, от имени Селены – богини Луны), путешествие к центру земли (тоннели и пещеры острова Мист, подземная цивилизация *D'ni*), подводная каюта на корабле *Stoneship*, похожая на каюту капитала Немо. Ряд локаций игры выдержан в викторианском духе.

Вполне предсказуемым оказалось увлечение братьев произведениями Толкина и Льюиса, о чем они пишут в своем блоге. Также интересно упоминание в связи с *Myst* о «Пересадочной станции» Клиффорда Саймака – романе, в котором известному фантасту удалось создать неповторимую атмосферу одиночества.

На визуальный язык *Myst*, по словам его авторов, повлияли ранние американские комиксы, мультфильмы Диснея, фотографии научного журнала «Национальная география», художники-иллюстраторы книг фэнтези и т.д.

Из этих и многих других влияний, пристрастий, источников вдохновения, впечатлений – художественных и повседневных – сложился органичный образный язык *Myst*. Его успех был определен не только новизной игровой формы и использованием передовых для своего времени технологий, но и духом подлинного творчества, особым качеством живой ткани, из которой он создавался и которую нельзя приобрести коммерческим путем.

В любой области творчества есть этапные произведения, связанные с появлением новых идей, отмечающие некие рубежи его эволюции, открывающие новые возможности и пути развития. Для компьютерных игр *Myst* был именно таким явлением. Ретроспективно *Myst* воспринимается не только как игра, но и как жанр, он породил волну подражаний, создал особое жанровое направление. В его рамках появилось немало игр, основанных на поверхностном копировании популярного бренда. Получил распространение определенный тип локации, немедленно распознаваемый геймерами как мистоподобный: «Непонятный мир, неясные цели. Чудовищные механизмы и ни души вокруг. Режущая глаза красота, кипящая вокруг жизнь – но не касающаяся тебя, как будто тончайшая прослойка изолирует от окружающего мира, давая возможность отстраниться и спокойно оглядеться. Все это уже было не раз и еще будет – ибо имя этому феномену – мистоид»<sup>1</sup>.

Среди последователей братьев Миллеров были и те, кто судил о *Myst* не столь поверхностно, такие авторы стремились воспроизвести не только внешние формы, но и дух игры (*Celtica*, *Atlantis II*, *Amerzone*, *Schizm*). Если жанр самого *Myst* некогда обозначался как пазл-квест (по типу игрового задания), то его потомки именовали себя как *Myst-like adventure* (мистобразные, мистоподобные квесты, мистоиды), апеллируя к целостному восприятию игры, предполагающему воспроизведение ее атмосферы и жанрового облика в целом. В цитированной статье Маша Ариманова замечает, что *Myst* был «коварным искусителем, нашептывающим по ночам каждому квестмейкеру: “Сделай меня! Ты ведь можешь, ты талантлив – неужели не справишься со стариком? Сделай свой *Myst* – и станешь равен богам”»<sup>2</sup>. В этом ироническом пассаже выражено распространенное мнение многих геймеров о том, что *Myst* так и остался единственным и непревзойденным в своем роде «мистоидом», ибо можно сделать неплохую игру, но нельзя «стать равным богам», следуя по пути подражания.

<sup>1</sup> Маша Ариманова. *Schizm: Mysterious Journey* // Game.EXE. 2001. № 12.

<sup>2</sup> Там же.

## ГЛАВА III

### ТВОРЧЕСТВО БЕНУА СОКАЛЯ

#### ОСОБЕННОСТИ ЖАНРА *QUEST / ADVENTURE*

В 2000-е годы жанры в компьютерных играх стали вещью весьма условной, их признаки активно смешивались, даже ставился вопрос – нужны ли, правомерны ли жанровые дефиниции, хотя в ранний период развития игр жанры четко разделялись, и обычно ни у кого не возникало сомнений, какова жанровая природа той или иной игры.

Два разных названия жанра – *quest & adventure* (квест и адвенча, поиск и приключение) – сложились исторически и удачно определяют две его стороны – сюжетную основу, чаще всего связанную с приключениями, и тип игровой деятельности (квест), заключающейся в целенаправленном поиске, выполнении определенного задания. Сам поиск часто разворачивается в системе *point-and-click* (укажи и кликни). Мы пользуемся дружественным графическим интерфейсом *point-and-click* в среде «Windows», где надо подвести курсор к иконке и кликнуть по ней мышкой. Но в игре такое место необходимо еще найти, и эти поиски уже вошли в поговорку. Иногда игрок много раз проходит мимо нужного предмета и не замечает его, ибо активный объект бывает настолько неактивен, замаскирован, что приходится буквально ползать по экрану монитора, шарить мышкой во всех закоулках, обследовать каждый пиксель, чтобы обнаружить его.

Главная особенность квеста, выделяющая его среди других жанров – развитая сюжетная основа. Разумеется, сюжет может (и даже должен) присутствовать в большинстве игр, но в других жанрах он часто служит лишь общей канвой, фоном для игровой деятельности, в то время как в квесте он выдвинут на авансцену, и в хорошей, качественной *adventure*

загадки должны вытекать из сюжета, а игровой процесс служить особым способом рассказывания истории.

Повествовательный характер *adventure* позволяет сравнивать ее с литературным произведением, кинофильмом, комиксом. Квест использует разнообразные жанры этих видов искусства – сказку, фэнтези, научную фантастику, детектив, триллер, комедию и т.д. Композиция квестов также в целом подчиняется общим закономерностям повествовательных жанров, обычно включая предысторию (пролог), экспозиционную часть, завязку, фазу активного развития событий и финал.

Концентрация на нарративе более чем в других жанрах определяет линейность прохождения игры. Нелинейность означает возможность различных вариантов развития событий в зависимости от поведения игрока. Программирование нескольких сценариев (и, следовательно, нескольких финалов), развилок в определенных точках истории, позволяющих сюжету ветвиться, создает некоторую степень игровой свободы, дает возможность подчеркнуть значительность роли игрока как соавтора произведения, поэтому нелинейность столь высоко ценится компьютерными геймерами. Игрок хочет максимально влиять на ход событий, формирование персонажей и завязку. Считается, что именно нелинейность – то качество, которое способствует наиболее глубокому погружению в интерактивный мир игры.

Эта тема хорошо выявляется при сравнении жанров квеста и ролевой игры. На первый взгляд между ними много общего – развитый сюжет, возможность/необходимость исследовать окружающий мир, разработанная предметная среда, эволюция персонажей (правда, несколько различная по типу и механике: в квесте – это сюжетно обусловленное развитие, как в кино или литературе, а в ролевой игре герой изменяется благодаря накоплению навыков и изменениям игровой статистики, которая влияет на успешность решения тех или иных задач). Однако характер деятельности героя RPG связан с системой многочисленных частных взаимодействий с виртуальным миром, которые каждый раз случайным образом реагируют на действия игрока, давая иную картину развития персонажа, иную статистику, разный исход принципиальных событий (например сражений). По аналогии с принятым в естественных науках пониманием нелинейности, здесь она тоже означает неочевидность игровых связей, возможность малых влияний спровоцировать масштабные последствия. Поэтому ход игры будет трудно прогнозируемым и позволит любому игроку, даже не обладающему исключительными возможностями, существенно влиять на ход событий. Таким образом, нелинейность в RPG иная, чем в квесте – в RPG точно повторить прохождение игры невозможно, каждый

раз оно будет случайным, и, следовательно, – иным, в то время как в квесте ход игры, определяемый заданным сюжетом и решением одних и тех же загадок, всегда будет неизменным.

В слабо представленной нелинейности нередко усматривается один из недостатков квеста, предопределяющий отсутствие *rejouabilité* – «реиграбельности», возможности повторного прохождения. Когда заранее известны все сюжетные повороты и ясно, чем заканчивается история, когда разгаданы все загадки – мотивация для повторения исчерпана. Действительно, многие квесты оказываются принципиально одноразовыми, что не свидетельствует об их второсортности как игровых произведений – просто такова их природа.

Сюжетно-повествовательная доминанта предполагает наличие авторского замысла, а хороший автор вряд ли отдаст свое творение на геймерский произвол, поэтому свобода в рамках продуманного сценария будет скорее всего иллюзией, созданной для комфорта игрока (автор играет с игроком по своим правилам – и это еще один слой игры). Достаточно часто сюжетная нелинейность в квестах и понимается, и реализуется весьма примитивно, являясь реверансом в сторону геймерских предпочтений и создавая лишь видимость богатых вариативных возможностей и игровой свободы. Линейность квеста имеет и свои достоинства, ибо авторский контроль над развитием образов и сюжетной интриги позволяет создать произведение наиболее продуманное по композиции и художественным достоинствам.

Впрочем, никакая компьютерная игра, будучи интерактивным произведением, не может быть полностью линейной (так же как и полностью нелинейной). Так, в квесте однозначная сюжетная линия, дающая линейность целого, сочетается со свободным исследованием отдельных фрагментов игрового мира и, следовательно, локально произвольной последовательностью выполнения заданий, а также индивидуальными временными характеристиками, которые привносит игрок, что позволяет ему задавать свой темп, ритм, а также растягивать до бесконечности протяженность игры (что невозможно в других художественных формах, связанных с сюжетным повествованием).

Квест чаще других жанров сравнивают с кино, однако именно интерактивность является тем свойством, которое делает эти виды искусства весьма различными. Создатели не могут полностью предвидеть, как, в каком порядке игрок будет проходить игру, и это создает некоторые проблемы, рождает специфические особенности, новый способ рассказывания истории (*storytelling*), новый тип повествовательного жанра, специфику которого еще предстоит исследовать.



Повествование в квесте движется в двух руслах – что-то рассказывает автор (в текстах, диалогах, видеороликах), но какая-то часть рассказа представлена фрагментарно, хаотично, запутанно. Посредством изучения мира игры и решения загадок, игрок постепенно собирает произведение как целое, бессвязное соединяется в логическую последовательность. Сюжет игры выстраивается как хронологическая, событийная канва, а единая партитура загадок, включенных в рассказ, вырастает в совокупный смысловой образ игрового произведения. В определенном отношении содержательный аспект игры связан с деятельностью игрока и отмечен его индивидуальным прохождением. Справедливость этого суждения подтверждается ошеломляющей разницей суждений об одной и той же игре, что можно объяснить не только особенностями восприятия, но и тем, что игрок привносит в произведение частицу себя посредством своей деятельности. Это проявляется даже в таком, казалось бы, линейном жанре как квест.

Строгая заданность сюжетной линии квеста также препятствует его претворению в режиме онлайн. Попытки сделать многопользовательский квест обычно терпели неудачу (например, *Uru* – онлайн-проект серии *Myst*). Во-первых, в квесте повествование ведется от лица одного или нескольких героев (однако в каждый определенный момент, как правило, действует один). При большом количестве игроков – кто является протагонистом, и что называть приключением? Во-вторых, сама игровая деятельность – разгадывание загадок – тоже строго индивидуальна. Как организовать ее для большого числа игроков? Как совместное распутывание головоломок? Это весьма сомнительно. Наконец, многопользовательская игра ориентирована на процесс, она бесконечна и у нее в принципе не может быть единственного финала, а следовательно, правильно ориентированного и развитого сюжета, в то время как в квесте необходима и увлекательная история, и ее окончание. Получается, что мультиплеер просто не нужен квесту как жанру. Таким образом, нелинейность и мультимедийность – два наиболее ценимых на современном этапе качества компьютерной игры, в квесте или представлены слабо или вообще отсутствуют.

Главную движущую силу квеста составляют загадки, условно их можно разделить на те, что связаны с манипуляцией предметами, и на головоломки. Исследуя окружающее пространство, игрок собирает различные предметы и складывает их в некую виртуальную емкость, получившую название *inventory*. Предметы могут иметь простое употребление, под-казанное их непосредственным назначением (например с помощью спичек разжигается костер), но иногда их использование подчиняется

довольно замысловатой и причудливой логике. Это же относится к пазлам. В традициях квеста иметь достаточно сложные загадки, слишком простые и очевидные вызывают разочарование. В квесте игрок настроен получить удовольствие от могущества своей умственной деятельности и красоты логических комбинаций (или прийти в отчаяние от невозможности разрешить абсурдную, непостижимую логическим путем, головоломку).

Итак, в квесте соединились два процесса – рассказывание истории и решение загадок, сюжетное и умственное приключение. Что привносят в *storytelling* загадки? Как они должны сочетаться с историей? Гармоничен ли этот союз или же он изначально противоречив и здесь трудно достигнуть органического слияния не сочетаемых вещей? В идеале загадки должны быть частью истории и служить раскрытию ее глубинных смысловых пластов, которые раскапывает сам игрок, причем он уже заранее предрасположен к этому, пребывая в состоянии активной деятельности и умственного тонуса. Так что потенциально этот союз может быть плодотворным, но реально редко удается достичь гармонии этих двух сторон. Возможно, это происходит из-за того, что встречаются, соприкасаются разные типы мышления – так, решение технических загадок требует особой логики, совершенно чуждой гуманитарным рефлексиям по поводу художественных смыслов игры. Даже если умело и тонко придуманные загадки будут способствовать постижению образной логики произведения, это не воспринимается непосредственно во время прохождения, а обычно осмысливается как постигровое впечатление. При этом оценки игрового процесса и игрового послевкусия могут абсолютно не совпадать.

Квест как тип игры – динамически умеренной, неторопливой, интеллектуальной и не кровавадной, где чаще всего отсутствует смертельная опасность для героя – оказался весьма подходящим для женской аудитории любого возраста. Даже в игровых журналах о квестах обычно пишут дамы, хотя за женским именем может стоять мужчина (например популярная журналистка «Маша Ариманова» из журнала «Game.EXE» оказалась вымышленным персонажем, созданным Александром Башкировым). И, конечно, этот жанровый тип подходит определенной категории людей – любящих размышление больше чем действие, более спокойных и созерцательных. Существует тенденция к объединению столь разных жанров как адвенча и экшн, призванная оживить вялое течение игрового процесса в квесте, внести в него динамику и драматизм. Возможно, такие поиски оправданы, однако не так часто этот гибрид бывает удачным, органичным и убедительным.

## *SYBERIA*

Самое сильное впечатление – когда, заканчивая эту игру, вы вдруг понимаете, что не сможете больше в нее вернуться. Всего три реальных дня глубокого погружения в мир *Syberia*. Застывая в точке невозврата, вы чувствуете, что жестоко выброшены в скучную реальность, что у вас отобрали и наркотик, и надежду на следующую дозу.

Вот цитаты с французских форумов:

«...quand le jeu a été fini j'ai pleuré du fait que c'était trop court, on a envie que la partie ne s'arrête jamais (когда игра закончилась, я жалела, что она чересчур коротка, я хотела, чтобы она длилась вечно).

Quand je l'ai fini j'ai eu un de ces coups de cafard!!! Un peu la même chose que lorsque j'ai fini croisades (Когда я прошла игру, у меня началась хандра!!! Примерно то же самое, как если бы я завершила крестовый поход).

Désolée, quand j'aime autant un jeu, je n'en vois pas... (Как жаль, что так полюбив игру, я больше не смогу видеть ее...).

«Этот мир – мой», и все же он больше мне недоступен, хотя, казалось бы, чего проще – вот CD *Syberia*, игра все еще записана на моем компьютере, и сохраненки оставлены: я прогулялась по Валадилене, залезла на чердак и перечитала дневник Анны, послушала лекцию профессора Понса, но мир *Syberia* словно закрылся для меня. Ни один слой игры (сюжет, загадки, исследование окружающего мира) не выдерживает повторения – игровой процесс исчерпан (все задания выполнены, загадки разгаданы), померкла свежесть первых визуальных впечатлений, вы больше не сможете получить удовольствия от своих неожиданных открытий и ощутить в полной мере остроту сюжетно-драматического напряжения.

В искусстве редко возникает подобная проблема – любимую книгу можно перечитать, фильм, спектакль – многократно пересмотреть, поразившую картину или музыкальное произведение созерцать и слушать до бесконечности. Невозможность/нежелание возвратиться в художественное пространство мы привыкли считать признаком дурного качества, низкопробности. Артефакты одноразового использования могут, например, относиться к жанрам массовой культуры (детектив, мыльная опера) или же к области творений ремесленных и плоских, не обладающих глубиной и многомерностью.

В нашем случае также возникает соблазн все списать на сугубо развлекательную направленность и несерьезность приключенческой игры. Но все не так просто. Вы не можете полноценно повторить игру, однако мысленно продолжаете в ней жить, обдумывать и анализировать ее, она глубоко запечатлевается в вашей памяти и наряду с любимыми книгами и фильмами присоединяется к фундаментальному фонду нетленных художественных впечатлений и образов.

Эффект детального запоминания обеспечивается игровым механизмом. Пока вы выполняете задания, пытаетесь решить очередную задачу, понять, что в данный момент от вас хотят разработчики игры, вы успеваете десятки раз пробежать по одним и тем же местами, выучить наизусть каждый поворот и укромный уголок, в поисках нужного предмета обследовать каждый дюйм игрового пространства. Таким образом, за единственным, казалось бы, прохождением игры, стоят многократно повторенные действия и впечатления, с каждым разом открывающие все новые и новые грани и смыслы виртуального мира, что можно уподобить, например, перечитыванию текста.

Свойство *rejouabilité* зависит от того, какой тип игрового процесса составляет основу игры. Так, к разгаданным квестовым загадкам и головоломкам нет никакого смысла возвращаться. А раз игровое произведение, синтетическое по своей природе, лишается одного из своих компонентов (в данном случае – пускового механизма, приводящего игру в действие и позволяющего вам попасть внутрь игрового пространства) – конечно, разваливается целое.

Хочу отметить довольно редкий тип восприятия, опровергающий вышеописанный. Моя подруга (пианистка), любительница квестов, обожает неоднократно проходить в любимых играх хорошо знакомые фрагменты, а то и всю игру целиком. При этом собственно игровой компонент почти устраняется, остается чистое созерцание авторского замысла, напоминающее чтение книги или просмотр кинофильма (скорее то и другое вместе). Игрок просто повторяет известные действия – это похоже на исполнение выученного музыкального произведения. Если рассказанная история увлекательна, вы чувствуете, будто прочитали поэму или роман, который затем был преобразован в игру. Такой подход (музыкантский, женский) рожден стремлением снять игровое напряжение и малоэстетичный слой игровой рутины, создать безупречное и спокойное художественное пространство.

Однако для меня игра, лишенная возможности действовать, становится безжизненной, безвкусной, пресной. Ведь игровой процесс не только позволяет подробно исследовать мир, он имитирует реальность. В игру

нельзя вернуться потому, что это – кусочек вашей виртуально прожитой, но по ощущению почти настоящей жизни. Также невозможно было бы отправиться в свое прошлое, надеясь еще раз получить те же впечатления, например, испытать влюбленность, заранее зная, что будет потом.

Одноразовость может восприниматься как особое эстетическое качество. «Это неповторимо!» – говорим мы, отмечая нечто уникальное по своим достоинствам. Такое произведение гарантировано от заигранности, оно никогда не надоест, а налет легкой грусти от недостижимости возвращения добавляет ему особый шарм.

Коротко опишем основную сюжетную коллизию: действие происходит в начале XXI века, героиня *Syberia* Кейт Уокер (Kate Walker), молодой преуспевающий адвокат из Нью-Йорка, прибывает в Валадилену – небольшой городок в предгорьях швейцарских Альп, чтобы юридически оформить для своей фирмы покупку знаменитой фабрики по производству механических игрушек, принадлежащей семье Форальберг. Условия заранее оговорены, осталось лишь получить подпись владелицы Анны Форальберг, последней представительницы угасшей династии. Однако за день до приезда Кейт престарелая дама скоропостижно умирает. Кейт отправляется к местному нотариусу, надеясь завершить сделку – ведь наследников нет. Но нотариус сообщает ей, что незадолго до своей кончины Анна написала ему письмо о том, что ее брат Ганс, которого много лет назад объявили умершим и даже похоронили на городском кладбище, на самом деле жив. Естественно теперь Ганс становится новым владельцем фабрики, которая не может быть продана без его согласия. К несчастью, никто не знает, где он находится, и Кейт не остается ничего другого, как отправиться на поиски этого загадочного человека. Ее миссия потребует тысячи миль пути, и это долгое путешествие – через всю Европу и значительную часть России – полностью изменит ее жизнь.

Квестам (как и играм других жанров, имеющим сюжетную основу) часто предшествует пролог – анимированная заставка, которая служит своего рода введением в интерактивную часть игры. Вступительный ролик может прозвучать как эпиграф, посвященный главной идее произведения; как камертон, настраивающий игрока на определенный лад; как показ события, сыгравшего основную роль в завязке интриги; как краткий конспект ключевых моментов игры.

В прологе *Syberia* приехавшая в город Кейт наблюдает странные похороны. Под стать этому печальному событию стоит ужасная погода, льет дождь. Прежде чем увидеть процессию, мы слышим барабанную дробь,

и затем появляется маленький механический барабанщик, возглавляющий траурный кортеж. За катафалком, с автоматической размеренностью переставляя ноги и закрывшись широкими зонтами, движутся люди-роботы. Шествие скрывается за воротами кладбищенской церкви, музыка прекращается, и в наступившей тишине остается только звук дождевых капель. В этой печальной атмосфере создается впечатление, что героиня одна во всем мире.

К вступительному ролику примыкает экспозиционная часть, когда герой (игрок) делает первые шаги, осматривает местность, изучает информацию, необходимую для понимания своей задачи и начала активных действий. Здесь момент завязки – посещение нотариуса. А перед этим Кейт знакомится с городом Валадилена, совершая путешествие в мир ретро: архитектура и интерьеры в стиле модерна, величественный собор, изящные металлические мосты, мелодично поскрипывающее колесо водяной мельницы. Никаких примет современности – мы словно вернулись к началу XX века. Городок удачно вписан в альпийский пейзаж, и дополняет впечатление тонкое нежное освещение, словно передающее свежесть горного воздуха, наполненного птичьим щебетом.

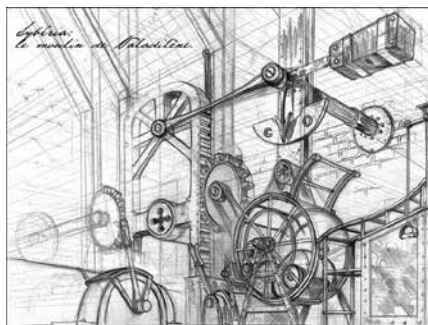
Мир *Syberia* впечатляет подробной проработкой фонов, оживленных различными трехмерными вставками (легкие колебания и рефлексyы на воде, летящие птицы, утренний туман), вниманием к деталям: вода все еще капает с фонарных столбов после дождя, а лужи перед домом нотариуса причудливо отражают силуэты старинного городка, придорожная



Бенуа Сокаль. *Syberia*. Валадилена. 2002



Бенуа Сокаль. *Syberia*. Валадилена.  
Дом нотариуса. 2002  
Рисунок



Бенуа Сокаль. *Syberia*. Валадилена.  
Мельница. 2002  
Рисунок

травы содрогается под ветром, когда поезд проходит мимо, ключ звенит и подпрыгивает, брошенный на бетонированный пол, а звук ваших собственных шагов меняется, когда вы переходите с песчаной дорожки на каменную.

Созданный с любовью и тщательностью мир не только красив и полон жизни, он самодостаточен и, кажется, существует независимо от игрока и происходящих событий.

Валадилена должна сразу поразить героиню, прибывшую из другого мира. В гостинице Кейт читает буклет, посвященный истории

и культурным традициям города, она узнает, что изготовление механических игрушек восходит к Средним векам. Здесь легким намеком присутствует тема «американец в Европе» (ведь именно в Европе можно подышать воздухом истории, ощутить вкус декаданса). Решительная напористая американка привносит свой темп и деловую энергию в полусонный провинциальный город, где все события разворачиваются весьма неторопливо. Но Кейт спешит скорее закончить дело и уехать, ей некогда любоваться местными красотами. Она лишь отмечает: «здесь все другое, все очень странное – и люди, и вещи».

Действительно, это необычный город – его наполняют антропоморфные роботы, мы встречаем их буквально на каждом шагу: на козырьке гостиницы механический человек, снимая шляпу, отвешивает поклон посетителю; чтобы вызвать портье, надо завести ключом маленького человечка, который мелодично позвонит в колокольчик (в гостинице Аралбада, для сравнения, подобной цели служит прозаичный электрический звонок); вход к нотариусу охраняет автомат-привратник, с ним хозяин дома слит в синхронном действии (автомат водит глазами по странице, а нотариус ее читает); скорбно поникший человек-автомат охраняет вход в фамильную усыпальницу Форальбергов (он тоже кланяется и снимает цилиндр, внутри которого оказывается отверстие для ключа, открывающего склеп).

Создается впечатление, что автоматы – второе население Валадилены, почти у каждого жителя есть эти механические помощники, выполняющие какую-нибудь работу. Метрдотель сразу объясняет Кейт, что слово «робот» здесь считается обидным, принято говорить «автоматоны».

Однако интересные сведения о городе, которые узнает Кейт, не могут помочь нашей героине. Нотариус отдает ей ключи от владений Форальбергов – и Кейт, погружаясь в прошлое этой семьи, начинает свое расследование. Она осматривает фабрику (мы уже не удивляемся, обнаружив, что цех полностью укомплектован промышленными роботами), исследует рабочий кабинет ее хозяйки, забирается на чердак фамильного особняка и находит там дневник Анны.

Эпизод с дневником – один из самых удачных в игре. Заброшенный пыльный чердак, пронизанный лучами солнца, полный обычного бытового хлама, старинных вещей, семейных тайн, вокруг – полная тишина – и только однообразно жужжит муха, когда вы читаете старый детский дневник, с портретом юной Анны и закладками в виде засушенных цветочков.

На примере этого фрагмента видно, чем игра отличается от других повествовательных жанров. В литературном произведении писатель



включает эпистолярные эпизоды в композиционно правильное место и при этом рассказывает о действии и впечатлениях героя. В игре чувства описывать ни к чему, так как вы сами их испытываете, ведь в игре дневник – это ваша находка, вы сами «берете его в руки», при этом возникает ощущение, сходное с тем, как если бы вы на самом деле нашли этот дневник – что-то волнующее, запретное, словно вы прикасаетесь к чужой жизни, открываете не принадлежащие вам секреты. Обстановка и звуковой фон («муха жужжит...») в литературе будет описан; в кино это также будут зрительные и слуховые впечатления, однако подобный киноэпизод скорее всего будет краток или строго ограничен во времени, между тем как в игре вы сможете читать (и перечитывать) данный текст сколь угодно долго. Лишь жужжание вносит определенный ритмический порядок в эту произвольно растянутую сцену: чтение погружает вас в далекое прошлое, а это ж-ж-ж-ж-ж напоминает о действительности – вымысел в вымысле, виртуальная реальность внутри виртуальной реальности. Таким образом, нарратив синтезирован из традиционных литературных форм, визуально-звукового ряда и ваших собственных (игровых) действий.

Повествовательные формы (устные и письменные) в сюжетных играх очень удобны, они широко используются и имеют большое жанровое разнообразие. Это могут быть рассказы персонажей, книги, статьи, лекции, письма, дневники. Литературные жанры важны, потому что это один из немногих способов поведать о герое и его чувствах. В кинофильме образ создается посредством игры актера, его выразительной мимики, в то время как внешний облик персонажей компьютерных игр довольно статичен и однообразен; писатель раскрывает нам внутренний мир своих героев, а герой компьютерной игры проявляет себя прежде всего в действии. Именно поэтому роль текстов столь существенна, особенно это касается эпистолярных жанров, которые приносят в игру личную интонацию и восполняют важные пробелы в повествовании.

Мы встречаем дневники разных типов во многих играх. Например, в *L'Amerzone* – это записки ученого-путешественника, которые станут нашим путеводителем. Похожий журнал есть и в *Syberia-2* – записки миссионера о юколах, северной народности. Очень удобен игровой дневник, в котором записи обновляются по ходу действия, например, в *The Longest Journey* благодаря такому дневнику мы можем узнавать, как героиня реагирует на происходящие события.

Существует проблема чтения в играх. Есть немало геймеров, настроенных только на игру, и они вовсе не хотят зависать на объемных текстах. Чтение текста, который ничего не дает для решения задач, будет вызывать у них раздражение, как выполнение ненужной работы. Создатели игр,

как правило, это учитывают, поэтому ознакомление с литературными фрагментами часто не является обязательным для продвижения по игре (что-то вроде «дополнительного чтения»). Таким образом, закономерности игрового процесса и художественного замысла, сведенные воедино в видеоигре, могут не совпадать и расслаиваться.

Событие, описанное в дневнике Анны, столь важно для создателя игры Бенуа Сокаля, что он излагает его трижды – в виде литературного текста, видеоролика и игрового эпизода.

В детстве Ганс нашел в горах древнюю пещеру с наскальными изображениями мамонтов – впечатляющими образцами палеолитического искусства. Когда Ганс привел туда

сестру, дети заметили на вершине скалы доисторическую куклу, представляющую наездника верхом на мамонте. Ганс непременно захотел ее достать, но, поднимаясь на скалу, сорвался и упал. Мальчик долго был без сознания, когда же он пришел в себя, выяснилось, что в его психике произошли необратимые изменения. Его развитие замедлилось, по-видимому, у него возник аутизм, а также появилась навязчивая идея – увидеть живых мамонтов. Хотя Ганс и остался вечным ребенком, это не помешало расцвету его таланта создателя автоматов – он запечатлевал свои изобретения в чертежах, а отец (и позже – сестра) воплощали их в жизнь.



Бенуа Сокаль. *Syberia*.

Игрушка –наездник на мамонте. 2002

Рисунок

Однако его отношения с отцом были сложными, и когда Ганс подрос, он предпочел оставить дом, объяснив сестре, что уезжает искать мамонтов. Для отца отъезд сына оказался настоящей трагедией: утратив наследника и потеряв смысл жизни, он от отчаяния устроил фиктивные (и символические) похороны, словно погребая дело многих поколений своей семьи.

В образе Ганса сплелось несколько распространенных в искусстве мотивов: детскость натуры гения, гений и безумие, тема ребенка, не желающего взрослеть («Питер Пэн» Д. Барри, «Жестяной барабан» Г. Грасса). Также затронута известная в европейской культуре тема истории и упадка старинного рода. Ганс – последний отпрыск некогда прославленного

семейства, династический гений. В произведениях Густава Майринка, например, мы встречаем этот мотив – блестящее развитие династии и ее постепенное вырождение дает яркий взлет в самом конце, «на закате крови», словно все накопленные силы и таланты возвращаются к последнему представителю рода, судьба которого, как правило, необычна и отмечена особым мистическим напряжением<sup>1</sup>.

Ганса и Анну всю жизнь связывали отношения нежной дружбы. Зная, что брат страдает дислексией, Анна отправляла ему послания, записанные на цилиндры для фонографа. По ходу игры Кейт будет постоянно находить эти звуковые валики. В кабинете Анны она видит необычный фонограф – его крышку венчают две механические куклы – своеобразный портрет Ганса и Анны в детстве. Каждое письмо, показанное как видеофрагмент, завершается маленьким кукольным представлением – игрушечные персонажи оживают, изображая содержание письма.

В городе к Кейт прибился Момо – слабоумный мальчик, местный дурачок. Он неразговорчив, ненавязчив, но появляется в нужный момент, а его убогие односложные фразы таят скрытый смысл. Кейт узнает, что Момо жил у Анны, которая очень любила его, вероятно, этот ребенок напоминал ей брата (нетрудно понять, что Анна была очень одиноким человеком, и хотя в день приезда Кейт весь город погружается в траур по великой соотечественнице, хоронят свою хозяйку одни автоматы). Момо становится проводником Кейт по таинственному миру Анны и Ганса. В знак доверия, или в качестве своеобразного пропуска в этот мир, он требует, чтобы Кейт нарисовала ему мамонта («Ганс рисует мамонт, Анна рисует мамонт, Кейт тоже рисует мамонт»). После этого Момо ведет ее в пещеру, где Кейт находит древний артефакт – игрушку, из-за которой разбился Ганс.

В кабинете Анны Кейт изучает письма, документы, чертежи – ей становится ясно, что фабрика находилась на грани банкротства, и Анна, сразу после ее продажи, собиралась отправиться к любимому брату. Для этой цели по чертежам Ганса был создан пружинный поезд – последний шедевр умирающей фабрики, и его механический водитель – автоматон Оскар.

<sup>1</sup> Помимо Майринка можно вспомнить декадентские романы начала XX века – «Наоборот» Ж.К. Гюисманса и «Записки Мальте Лауридса Бригге» Р.М. Рильке. В обоих произведениях главным героем является молодой человек – последний представитель старинного семейства. Отказываясь от соблазнов жизни, он выбирает путь одиночества и духовного поиска.

Кейт находит Оскара в мастерской, буквально в подвешенном состоянии – Анна не успела его доделать. Кейт приходится наладить сложный производственный процесс, чтобы изготовить ему ноги.

Оскар становится спутником Кейт. Он является последним автоматом, созданным Гансом, и, по-видимому, самым совершенным его творением. Оскар забавен, порою комичен, он вежлив и обходителен: «Моя программа не позволяет мне допускать фамильярности в обращении», – предупреждает он Кейт. Такова его манера изъясняться – торжественно-назидательная, косноязычно-механистическая и детски-наивная. Как немецкий робот, Оскар всегда пунктуален, игроки отмечают его бюрократические замашки и невероятное занудство, что на самом деле не вполне справедливо. Конечно, миссия Оскара требует точности, но одновременно он запрограммирован на игру, ведь его создатель – взрослый ребенок. В нем совмещаются педантизм и независимый характер, любовь к порядку и детская игривость.

Вот, например, поезд готов к отправке, однако Оскар отказывается его вести, требуя у Кейт билет. Она выходит на безлюдный перрон Валадилены и замечает, что из окошка билетной кассы, еще минуту назад пустой, важно выглядывает Оскар. «Ах, так это ты, Оскар», – насмешливо бросает Кейт, но Оскар, не обращая внимания на ее тон, продолжает с увлечением исполнять роль кассира. Он спрашивает, куда выписывать билет, но поскольку Кейт этого не знает, Оскар выдает ей «Билет в Путешествие». Затем он возвращается в поезд, и как ни в чем ни бывало, вновь просит Кейт предъявить билет и, на сей раз получив его, остается очень доволен.

Во всех рецензиях (без единого исключения!) эта сцена считается подтверждением доведенного до абсурда бюрократизма Оскара. Однако совершенно ясно, что перед нами – детская ролевая игра в железную дорогу (дети тоже педантичны в игре). Оскар хочет, чтобы с ним поиграли, а занудой выглядит скорее Кейт, которая не может этого понять. «Билет в путешествие» Оскару нужен так же, как ребенку Момо – рисунок мамонта («Билет в пещеру»). В дальнейшем Кейт принимает эти правила и, хотя продолжает называть Оскара бюрократом, ее недовольные реплики уже становятся частью их общей игры.

Автор *Syberia* вписал свою страницу в обширную панораму образов искусственных существ. Поведение Оскара не кажется вполне запрограммированным, некоторые его реакции напоминают человеческие, поэтому, конечно, неверно называть его роботом. Жители Валадилены хорошо усвоили этот терминологический урок, они чувствуют, что их механические друзья – не совсем роботы, хотя не могут объяснить Кейт в чем разница.

Оскар вносит ясность в этот вопрос: «У всех автоматов есть специальный блок – душа», – говорит он Кейт.

Опыт создания разумных существ традиционно считался деянием греховным и всегда оценивался отрицательно (вплоть до современных генетических опытов и клонирования). В нем усматривалось дерзкое желание уподобиться Создателю. Героев известных литературных произведений (в частности, Мэри Шелли, Густава Майринка, Михаила Булгакова) всегда ждало наказание за соперничество с Богом: во-первых, в результате их экспериментов получались лишь ужасные монстры, подобные Голему, Франкенштейну или Шарикову, во-вторых, эти существа, как и породивший их человек, поднимали бунт против своего творца.

В век науки эта традиция была продолжена. В фантастической литературе укоренился негативный образ роботов, захватывающих власть над людьми, война машин стала распространенным сюжетом, который с успехом эксплуатируется массовой культурой. Страх – одно из наиболее глубоких чувств, определяющих поведение человека, переносится на отчужденный образ антропоморфного существа, при этом робот наделяется вполне человеческими чертами – неуправляемостью, жестокостью, жаждой власти. Однако спокойное, рациональное и дружелюбное поведение робота выглядит более логичным, ведь машине не приходится бороться за существование, так что для ее агрессивности нет оснований. Кроме того, идея бунта слишком сложна по своей психологической мотивации и может родиться лишь в уме существа социального, а робот таковым не является. Просто воинственный человек нашел в этом образе очередного врага.

Существует и противоположная традиция – позитивного отношения к роботу как другу и помощнику человека. Она связана, например, с творчеством Айзека Азимова, в частности, известным циклом его рассказов «Я, робот». Писатель полагал, что для предупреждения конфликтов и противоречий необходимо заложить в искусственный интеллект соответствующую этическую программу. Он предложил «Три закона робототехники», суть которых состоит в том, что робот не может причинять зло человеку, он должен выполнять все, о чем его попросят, а также заботиться о собственной безопасности. Однако любой моральный кодекс – лишь схема, многократно упрощающая действительность. Никакая программа не способна предусмотреть все варианты развития событий, поэтому даже запрограммированный разум, принимая конкретные решения в ситуации выбора, должен иногда проявлять самостоятельность и инициативу, а значит – поведение робота тоже может быть непредсказуемым, и в нем возможны любые сбои.

Во второй половине XX века взаимоотношения человека и робота начинают осмысливаться как более близкие и интимные, появляется образ киборга, представляющего собой симбиоз биологического организма и компьютера. Киберпанк – жанр научной фантастики, разрабатывающий эту тему. Киберпанковские миры часто представляют собой мрачные постиндустриальные антиутопии.

Автоматоны Ганса, благородные и исполнительные, ближе к концепции Азимова. Их разумность и даже наличие души не вызывают никаких этических коллизий. Бенуа Сокаль рисует идеальный вариант союза человека и машины – механический друг, сотворенный по образу и подобию человека, дан ему в помощь и пользу. Автоматоны не только избавляют от тяжелого физического труда и облегчают быт, они формируют особую эстетическую среду, гармонично сочетаясь с архитектурными формами, и с природным ландшафтом. Ганс не только талантливый инженер, но и художник, некоторые его творения могут рассматриваться как произведения искусства – например поезд Оскара или механическое струнное трио, украшающее университетскую площадь Баррокштадта.

Для Ганса, наделяющего душой свои механические создания, их внешний облик очень важен. Еще в детстве он ссорился с отцом, не понимавшим, зачем нужен сложный дизайн для фабричного цеха, и упрощавшим чертежи сына. Но для Ганса его автоматон не может быть, например, просто рукой<sup>1</sup>, ведь он одушевленный, и поэтому должен стать хотя бы зооморфным. И Ганс создает голову гигантской птицы с огромным клювом, в котором она зажимает и переносит на производственный конвейер брусок дерева (это показано в эффектном видеоролике).

Гармоничный образ автоматов отражает личность их создателя. Интровертный Ганс живет в собственном мире, далеком от реальности и ее конфликтов, погруженный в спонтанное непрерывное творчество. Место, где побывал Ганс, сразу узнается по обильным плодам его деятельности, ибо он наполняет своими механизмами любую точку пространства, в которой оказывается (...*Моцарт отечества не выбирает, просто играет всю жизнь напролет*). Во все Ганс привносит дух игры, даже функциональные вещи, созданные им, хоть немного похожи на игрушки. Вот Оскар, такой серьезный и педантичный, вдруг начинает производить ненужные, непрактичные действия, то есть – играть. И поезд Оскара – даже не паровоз, а заводная игрушка.

<sup>1</sup> Как известно, вид механической руки имел первый промышленный робот *Unimate*, который был установлен на заводе «General Motors» в 1960-е годы.

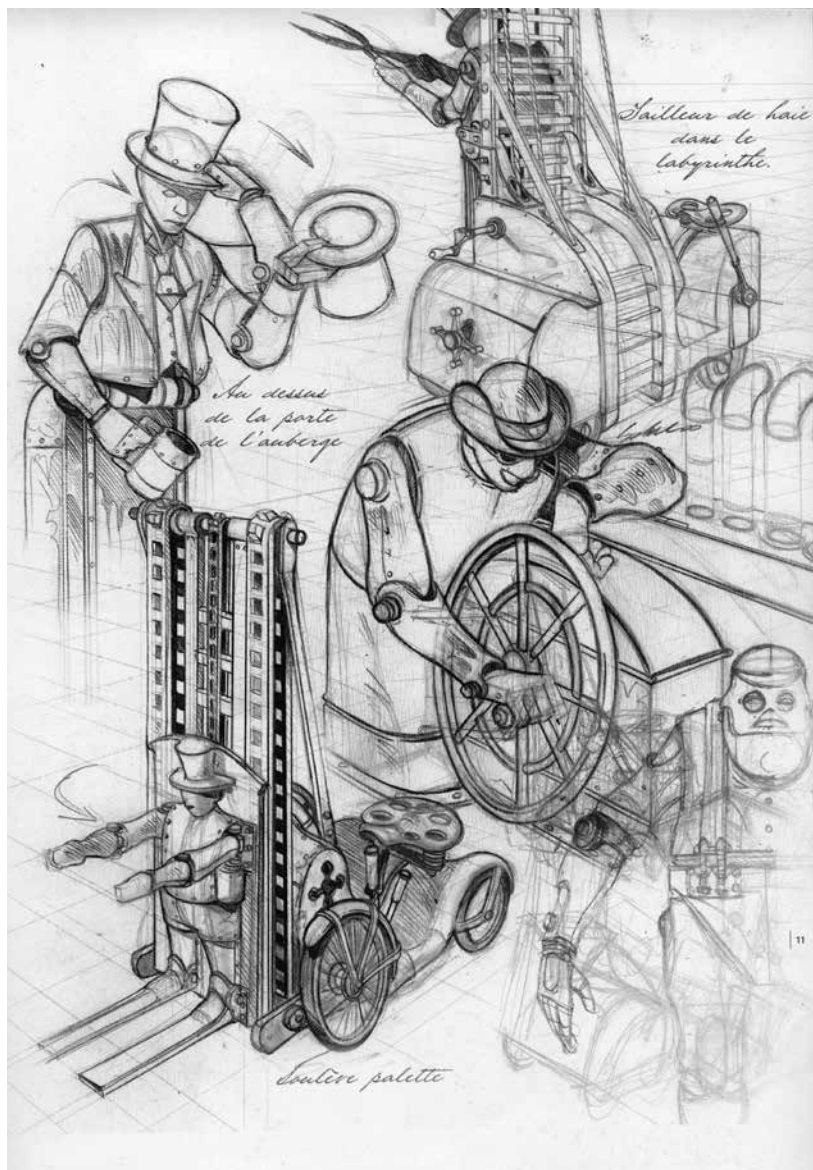
Образ Валадилены имеет много общего со стилистикой и идеями стимпанка. *Steampunk* – направление в искусстве, основанное на описании цивилизации паровых машин; произведения этого жанра часто стилизованы в историческом антураже XIX – начала XX века (например под викторианскую Англию или Америку эпохи Дикого Запада). Стимпанк – что-то противоположное киберпанку: современным технологиям отыскиваются «паровые» аналоги, например, компьютеру противостоит вычислительная машина Чарльза Бэббиджа, а роботу – заводной автомат. Механизмы обычно снабжены рычагами и приборами с циферблатами и стрелками. Типичные артефакты стимпанка – паровоз, пароход, дирижабль.

Сообразно миру стимпанка мыслит прежде всего Ганс, большинство его сооружений приводятся в действие силой воды или механическим способом: поезд – заводной, энергию для фабрики вырабатывает водяная мельница. Ганс даже одевает своих автоматов (в том числе работающих на конвейере) в викторианском стиле – в сюртук и цилиндр. Образ, повторяющийся как лейтмотив – человек в изящном полупоклоне, с приподнятым цилиндром в руке, – логотип фирмы Форальбергов. Все, что создает Ганс, работает по принципу часового механизма. Вероятнее всего это связано с родиной Ганса – Швейцарией, со знаменитым швейцарским искусством изготовления самых точных часов.

Мышление Ганса близко эпохе машинной цивилизации, основанной на теоретических положениях механики Ньютона, с ее грохочущими машинами, блестящими инженерными достижениями, железными дорогами. Тогда устройство мира представлялось таким же разумным, объективным, упорядоченным и хорошо отлаженным, как и устройство механизма. Вселенная как часовой механизм или как гигантская заводная игрушка.

Однако во времена Ганса механическая модель мировоззрения давно была признана ограниченной, а сам мир стал слишком сложным, непредсказуемым и быстро меняющимся, возможно, он представляет собой плодотворный и позитивный беспорядок. Но аутичное сознание Ганса, само по себе неустойчивое и хрупкое, отвергает опасный для него хаос действительности. Он не просто остался в детстве, он живет в другой эпохе, где царит простота, равновесие, основательность и порядок, подобный точным швейцарским часам. В сущности и педантизм Оскара несколько аутичного свойства (своеобразный робот-аутист), что несомненно идет от Ганса.

Хорошо известен загадочный феномен гениальности среди аутистов, он носит название «синдром саванта» (от фр. *savant* – ученый). Считается, что одаренность аутистов чаще всего проявляется в трех



Бенуа Сокаль. *Syberia*. Фабрика во Валадилене. 2002  
Рисунок



областях – математике, музыке и изобразительном искусстве. Маниакальная любовь к порядку – также один из основных симптомов этого психического заболевания (трогательный образ аутиста воплотил Дастин Хоффман в фильме «Человек дождя»).

Историю, которую рассказывает автор *Syberia*, вряд ли можно назвать сказочной. Скорее повествование опирается на чувство реальности, однако в него постоянно добавляются небольшие фантастические моменты. Их немного, они тонко дозируются, нигде не преувеличиваются, не подчеркиваются, они словно растворены в привычном ходе событий. Однако мы все время чувствуем, что граница между вымыслом и реальностью смещается, размывается, мы неуловимо соскальзываем в какой-то параллельный мир, нас понемногу затягивает пространство сказки.

Например, в заставочном ролике не сразу можно понять, что мимо Кейт идут роботы, настолько они неотличимы от людей, их выдает лишь характер движений – чуть-чуть более механистичный и размеренный. Сначала мы принимаем роботов за людей, потом оказывается, что это действительно почти люди – ведь у них есть душа. Но и по этому поводу возникают вполне реалистичные сомнения – может быть Оскар, с его специфической лексикой, под словом «душа» подразумевал какое-то особое устройство? На первый взгляд и в поезде нет ничего необыкновенного и волшебного. Но Ганс предусмотрел одно условие – поезд не поедет без древней тотемической фигурки мамонта, значит, он не только заводной, но еще работает на магической тяге.

В жанре фантастики похожий прием хорошо известен – надо начать рассказ очень сдержанно, создать банальную будничную обстановку как фон для эффектного появления чего-нибудь необычного. Например, Стивен Спилберг, мастер фантастического кино, тщательно описывает обыденную среду и социально-психологический контекст американской семьи, прежде чем вводить туда инопланетянина.

Но в *Syberia* это даже не прием, а скорее особое видение мира – в духе, например, Ален-Фурнье. В своем единственном романе «Большой Мольн», который во Франции начала XX века был культовым, этот писатель стремился сохранить полное правдоподобие деталей и естественность развития событий – и все же приключения Огюстена Мольна выглядят фантастическими. Главное, как считал писатель, «открыть в каждой человеческой душе глубоко зарытое в ней детское сознание, для которого стирается грань между будничным и сказочным».

Еще одна особенность *Syberia* – волшебное не является в ней чем-то ниспосланным свыше, полученным задаром, как это происходит во многих

сказках. Здесь мир чуда – рукотворный, и он создан, как это и положено в протестантской стране, неустанными трудами «Ивана-дурака» – Ганса.

*Syberia* – не только правдоподобный мир, в который добавлено несколько граммов сказки, это – игра. Бенуа Сокаль вводит в контекст повествования условно-игровой артефакт – заводной механический поезд. Так же как легкие штрихи фантастики на вполне достоверном полотне, эта метаморфоза не выглядит нарочитой. Поезд кажется настоящим, но все попытки истолковать его в реалистическом ключе выглядят абсурдными. В *Syberia* все серьезно, за исключением железной дороги, она – игрушечная. В рамках игровой конвенции автор предлагает нам путешествие в детском заводном поезде на магическом ходу. Таким образом он соединяет разные поэтики, разные виды условностей – художественную и игровую. Образ реальности плавно модулирует в сказку, а реалистическое повествование незаметно переходит в игру.

Символику игры в *Syberia* мы встречаем постоянно. Например, Кейт намерена совершить порученную ей сделку для фирмы «Игрушки по всему свету» («Universal Toy's Company»). Но ведь никаких игрушек нет – фабрика Форальбергов производит механизмы бытового и производственного назначения. Однако нам уже ясно, что это название не случайное, оно символизирует игровую природу деятельности Ганса, который и поезд сделал игрушечным, и даже самого себя в паре с Анной представил в виде игрушки. Итак, Ганс играет во все, что он делает, Кейт, получая игрушку-фонограф, играет в Ганса и Анну, Оскар играет в поезд и в Кейт, мы тоже играем в Кейт, и во все это (в нас самих в том числе) играет маэстро Бенуа Сокаль.

Ганс создает свой мир по законам игры, в эту игру вовлекается Кейт. Из человека реальности она постепенно становится человеком игры (вначале она еще не в состоянии играть – это видно в эпизоде с Оскаром).

Мир Ганса может быть символически понят как компьютерная игра, как рожденная богатым воображением виртуальная вселенная. Этот мир отчасти пересекается с реальным, но в то же время параллелен ему – и очень опасен. Кто в него попал – тому возврата нет. Вы хотите вернуться в реальность, но уже не можете. Именно так происходит с Кейт. Ибо Ганс создает то, что гораздо привлекательней унылой прагматичной действительности. «Опыт психотической культуры XX века удостоверяет, что фантазия, вымышленный мир, нисколько не хуже, а чаще всего лучше, чем так называемая “реальность” ...да и реальности-то, если разобраться, никакой по-настоящему нет»<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Руднев В. Словарь безумия. М.: Класс, 2005.

Однако в нашей игре реальность все-таки есть – она представлена мобильным телефоном Кейт и вполне убедительно противостоит виртуальному миру Ганса. Идея мобильного – удачная находка, разнообразно используемая в драматургии игры.

Прежде всего это позволяет рассказать о героине. Поскольку обычно человек дает свой частный номер близким людям, услышанные разговоры позволяют заглянуть в его личную жизнь, поэтому здесь мобильник – своеобразная замена дневника. Кейт звонят: мама, подруга Оливия, жених Ден и шеф мистер Марсон – таким образом, представлены основные стороны жизни юной леди.

Разговоры героини на протяжении игры образуют побочную сюжетную линию, имеющую свою динамику. В начале Кейт находится в гармонии со своим окружением, однако постепенно ее отношения с близкими драматически меняются – она спорит и ссорится с Деном, разочаровывается в подруге, которая, воспользовавшись отсутствием Кейт, пытается «отбить» ее жениха; босс, недовольный проволочками с выгодным контрактом, все более и более раздражается и устраивает своей подчиненной разносы, и даже словоохотливая матушка, поглощенная бурным романом с известным русским певцом, не в состоянии вникать в проблемы дочери.

Звонки раздаются на протяжении всей истории, и чем дальше, тем все больший контраст они составляют с событиями игры – волнующие, торжественные эпизоды прерываются потоком заурядных обыденных сообщений. Например, Кейт находит в пещере древний тотем – именно в это время звонит ее подруга и начинает болтать о распродаже, о покупке кофточки по дешевке. Или – Кейт получает посылку от Ганса – и тут же трезвонит телефон, и в трубку орет возмущенный шеф. Как будто в самые опасные моменты, уводящие Кейт от реальности, ее мир стоит на страже и старается не пустить ее, призывает обратно, резко и настойчиво напоминая о себе. Американские звонки все время отрезвляют нас, выхватывают из волшебной атмосферы игры.

Мобильник – это прозаическая изнанка, реалистическая оппозиция вымысла. Это противовес сказочным мотивам, якорь нормы, бдительный страж границы действительности, которую хочет пересечь Кейт.

Недавно в европейский рейтинг самых неприятных звуков впервые попал мобильный телефон. В городской среде назойливые и разношерстные телефонные звонки, раздающиеся повсеместно и терроризирующие слух, – это пестрый звуковой мусор. Также негативно воспринимаются и звонки в *Syberia* – они вносят эстетический диссонанс, нарушая созерцательную звуковую ауру игры.

Роль телефона двойственна – он связывает нас с близкими, но при этом остается проводником враждебного внешнего мира, вестником дурных новостей. «Вас к телефону, вам телеграмма... Я слишком хорошо знаю, что следует за этими словами», – заметил Михаил Булгаков. Зловещий сигнал телефона, распространенный в детективах и триллерах, достигает своей квинтэссенции в японском фильме ужасов «Звонок», где он становится экзистенциальным образом зла, символом смерти. Конечно, в *Syberia* подобных страшилок нет, но по ходу игры воздействие мобильного приобретает почти тиранический, репрессивный характер, неуклонно возвращая Кейт к мирской суете и прозаичным служебным делам.

С сюжетной линией мобильного связано создание особого образа времени. В самом начале игры Кейт привносит темп XX века в маленький городок, развитие которого, как кажется, остановилось сто лет назад. Потом она подчиняется ритму Валадилены, начинает вполне гармонично существовать в ее атмосфере, но американская жизнь вторгается как другое ощущение и другая концепция времени – родственники торопят Кейт поскорее вернуться, шеф напоминает о сроках сделки. И это закономерно, ибо расследование Кейт по своей медлительности, погружению в материал совершенно не соответствует деловому подходу и поставленной перед ней задаче. Мобильник символизирует реальный ход времени, тогда как время самой Кейт замедляется, почти останавливается. Здесь сопоставляются разные образы времени: время бизнеса (стремительное, подчиненное лозунгу «время – деньги») – и время внутренней жизни; время мегаполиса – и время провинции, время разных исторических эпох и культур.

Еще одна грань этого образа: приключение Кейт – метафора компьютерной игры, а сама Кейт – заигравшийся человек, и с этой точки зрения мобильник – своего рода голос совести, твердящий о земных обязанностях, которыми геймер пренебрегает, поглощаясь виртуальным миром. Больше всех суетится мистер Марсон – когда Кейт слишком увлекается, он всегда тут как тут – напоминает о времени, о наследнике, и о том, что игра все-таки о сделке.

Шеф призывает Кейт следовать главной задаче ее командировки – подписанию контракта. Для компьютерной игры такая цель не очень характерна. Обычно перед игроком стоят задачи гораздо более масштабные, в духе сказки или мифа – сражение с непобедимым монстром, эпический подвиг или спасение мира.

В этом смысле героиня *Syberia* выглядит освежающе правдоподобной – она не является ни «избранной», ни реинкарнацией забытой богини, ни выдающимся детективом, она всего лишь молодая женщина, делающая свою работу и внезапно вовлеченная в странную череду событий.

Прозаичное задание Кейт воспринимается как насмешка Бенуа Сокаля над помпезностью игровых сюжетов. Однако по ходу повествования акценты смещаются. Мы еще не успели дойти до нотариуса, а юридическая цель игры уже подвергнута сомнению. Момо говорит Кейт – и это одна из первых фраз, которые она слышит в Валадилене: «Это не фабрика, а дом Анны, дом Ганса» – то есть игра не о фабрике, не о сделке, а о Гансе и Анне. Сама структура игры расставляет правильные акценты: скромный визит к юристу не может композиционно уравновесить подробное изложение истории Форальбергов. Цель Кейт вновь дискредитируется, когда она находит фонограф – поскольку, исходя из способа переписки брата и сестры, нетрудно догадаться, что Ганс не умеет писать, поэтому возможность получить его подпись становится весьма сомнительной.

По мере развития событий цель игры выглядит все более формальной и призрачной. Конечно, настойчивая Кейт в конце концов найдет Ганса, и он поставит свой крестик, а мистер Марсон придет в восторг и посулит Кейт блестящую карьеру. Но неужели жалкое повышение по службе и есть достойный итог нашей Одиссеи? В финале Кейт осознает, что смысл ее поездки совсем в другом. Поиск наследника вместо ответственного задания становится лишь внешним поводом, сюжетной нитью, на которую нанизываются этапы путешествия, а сама Кейт из человека стабильной профессии превращается в искательницу приключений, авантюристку, азартного игрока, персонажа сказки. Ее говорящая фамилия (от англ. *walk*) связана с дорогой, движением и содержит разные смысловые оттенки этого английского слова – поначалу Кейт воспринимает свою командировку как легкую прогулку, которая оборачивается длительным путешествием, а потом и окончательным уходом, отъездом.

Одна из проблем видеоигры – сложность нахождения баланса авторского повествования со свободной исследовательской деятельностью игрока. Открытость видеоигры вовсе не означает неопределенности авторского замысла, безграничных возможностей игровой формы или свободы восприятия – существует лишь сумма заранее predetermined вариантов, поведение игрока всегда просчитывается и никогда не должно ускользать от авторского контроля. Однако это следует делать как можно деликатнее, ибо иллюзия свободы, возникающая у игрока – часть художественного замысла, необходимое условие, которое сообщает восприятию особую эмоциональность.

И все же произвол игрока даже в таком жанре, как квест, – достаточно велик. Во многом игрок является хозяином драматургии. В первую очередь это касается последовательности, в которой будет выстраиваться

произведение. В игре невозможно строго выдерживать хронологическую линию повествования, поэтому у квестовой истории не может быть линейности романа.

Например, в *Syberia* порядок этапов тройного эпизода, посвященного палеолитической пещере, складывается случайно и может быть любым, однако с точки зрения художественной целесообразности последовательность эпизодов имеет строгую логику. В авторском тексте это было бы реализовано так: сначала – дневник, потом – видеоролик и в заключение – реальное посещение пещеры. Во-первых, это отвечает хронологии артефактов: дневник – самый старый, это как бы непосредственный свидетель событий, письма для фонографа записывались после отъезда Ганса, а действия Кейт относятся к настоящему моменту. Во-вторых, происходит усиление реальности восприятия самого события – сначала мы читаем о нем, затем созерцаем как видеофрагмент и наконец попадаем на место происшествия. В-третьих, именно данный порядок соответствует постепенной концентрации магической составляющей истории: рассказ Анны вполне реалистичен, в эпизоде с фонографом мы сталкиваемся с кукольной магией, наконец, наибольшей магической силой обладает сама пещера и древний тотем мамонта – это центральный смысловой эпизод первой локации, по сути реальная завязка сюжета (в отличие от мнимой, внешней, связанной с визитом к нотариусу). Таким образом художник заранее жертвует некоторыми драматургически важными вещами ради возможности более тесного взаимодействия игрока с произведением.

Однако каким бы случайным не был порядок фрагментов сюжета, геймер в конце концов охватит все локации и обретет образ игры в ее целостности (как паззл, который можно собирать в разной последовательности, но в итоге все равно получится одна и та же картинка).

Интерактивность повествования вынуждает автора отдавать на откуп игроку еще более важную вещь – время в его разных ипостасях; время как темп, как ритм, как продолжительность рассказа, как система повторов.

Обратимся, например, к самому началу игры. Это весьма показательный момент – заканчивается дебютный ролик, вы еще находитесь во власти художественно организованного времени, но впереди – неизвестность, здесь всегда чувствуешь себя немного неуютно. Дело не только в том, что ситуация неопределенности неприятна сама по себе, но и в том, что еще не найден свой ритм игры. Вы выпадаете из времени, искусно структурированного, но сами еще не в состоянии это время организовать. Из времени искусства вы попадаете в профанное обыденное время – и это

ощущается как что-то дискомфортное. Начало интерактивной фазы похоже на оркестр, оставшийся без дирижера и растерявшийся.

Например, в самом начале *Syberia*, после видеозаставки, важно выдержать паузу. Я внутренне продирижировала себе этот момент, так как точно эту паузу почувствовала. Если ее не додержать, вы не успеете ощутить одиночество Кейт, ее первое впечатление от волшебства горной Швейцарии и невиданного шествия, может быть, ее неясное предчувствие. Если сразу же бодро устремиться вперед, этот момент будет потерян, героиня получится слишком деловой и бесчувственной, будет пропущено настроение, которое, как камертон, важно для дальнейшего повествования. Но эта люфт-пауза должна быть легкой, не преувеличенной, ибо если погрузиться в долгое созерцание, это тоже будет не в образе – все-таки Кейт девушка энергичная и решительная, кроме того она пока совершенно чужеродна миру, в который попала, и ее первое впечатление поверхностно, хотя судьбоносно и содержит в свернутом виде намек на дальнейшее развитие событий.

Когда вы приступаете к игре, то всего этого еще не знаете, это интуитивный момент. Или же, как моя подруга, надо проходить игру вновь, уже с пониманием авторского замысла, чтобы исполнить его как можно лучше. Однако в игре никто кроме вас самих не сможет оценить эту высокохудожественную паузу (так же как и многое другое). Вы – дирижер, но у вас нет слушателей, вы сами – и исполнитель, и слушатель, вы играете для себя.

Конечно, это слишком частные, незначительные детали, они не важны для большинства игроков и скорее всего – для большинства игр. Однако само возникновение подобных моментов, этих «чуть-чуть», весьма показательно, так как обусловлено художественным качеством текста, его принадлежностью к сфере искусства.

Немаловажное значение имеет протяженность игры. Точного хронометрирования в игровых произведениях нет – каждый знакомится с виртуальным миром в своем темпе (хотя бывают игры или игровые задания с ограничением по времени). Продолжительность зависит от опыта, сообразительности, стиля игры и прочих качеств геймера. Поэтому результаты получаются весьма различными. *Syberia*, например, не считается сложной игрой, и большинству геймеров удается ее пройти за три-четыре дня. Но это время может быть как короче, так и существенно длиннее – например, одна девушка на французском сайте призналась, что проходила первую локацию почти месяц – и для нее *Syberia*, по ее выражению, превратилась в своего рода крестовый поход (возможно потому, что это был ее первый игровой опыт):

«Encore un mot: plus que 29 jour avant l'arrivée du 2, cela sera long!!!!!!!  
(И еще: больше 29 дней до второй локации, это слишком долго!)».

Я пробовала пройти первую локацию повторно – когда известны все загадки, это получается очень быстро, – например, вместо одного-полутора дней – один час, а то и меньше. Один час и один месяц – такой огромный диапазон, возможно, показателен для компьютерной игры, но он не специфичен – например, в литературе точно так же существует субъективное время, индивидуальная продолжительность чтения книги.

Специфическим для компьютерной игры является совмещение в ней времени игры, времени исследования (изучения, созерцания) виртуального мира, и времени художественного повествования, которые могут сливаться или расслаиваться, гармонично уживаться или конфликтовать, мешать друг другу. Возможно, для каждой сюжетной игры существует особая координация этих типов времени, оптимальная для восприятия ее художественного замысла. При этом общим законом остается соблюдение баланса, гармонии их соотношения – слишком быстрое прохождение не позволяет достаточно глубоко погрузиться в произведение; слишком долгое пребывание в зоне нерешенной загадки останавливает ход событий – вы просто выпадаете из повествования, из атмосферы и настроения игры, ломая голову над паззлом, отдельно взятая задача становится самодовлеющей.

В игре на вольную по времени деятельность игрока накладывается строго просчитанная временная структура – игра прослаивается авторскими вставками, где игрок пассивен, и в силу вступает время и ритм художественного повествования. Прежде всего – это видеоролики, где, условно говоря, мы переходим из игры в кино. Их функция – показывать наиболее значительные или зрелищные моменты, брать на себя функцию рассказчика там, где чисто игровыми средствами этого сделать нельзя. Видеоролики вносят некий ритм высшего порядка в игру, прочерчивают сквозные сюжетные линии, высвечивают главные идеи, обозначают зоны драматического напряжения и кульминаций. Также посредством видеороликов за автором остается первое и последнее слово – прелюдия (вводящая в игру, задающая настроение) и постлюдия (подводящая итог).

Видеоролики *Syberia*, так же как и ее двухмерные фоны, сделаны с особой тщательностью, это маленькие шедевры компьютерной анимации. По мере прохождения в меню игры накапливаются видеофрагменты, доступные для просмотра. Их можно запускать в произвольном порядке, формируя своего рода сюжетно-смысловые серии: например, собрать



все отрезки пути, по которому проехала на поезде Кейт, или все письма Анны, выстроив их в последовательное биографическое повествование, или сложить своеобразный каталог, посвященный механическим созданиям Ганса. Посредством более крупных по протяженности видеороликов Бена также выделяет несколько персонажей второго плана: профессора Понса, который читает лекцию в университете, и певицу Елену Романскую, дающую концерт на заброшенной фабрике. Всю игру пронизывают небольшие анимационные вставки, оживляющие неподвижный нарисованный «задник».

Посредством повторяющихся как рефрен видеоэпизодов дороги в *Syberia* создается структура наподобие рондо (тип рондо-путешествия Бена Сокаль нашел уже в своей первой игре *Amerzone*). Сквозная система повторов работает на создание ритма произведения, на ощущение целостности формы. Эту же функцию выполняют телефонные звонки.

Помимо видеофрагментов, другую возможность для авторского высказывания представляет музыка. Ее использование близко киномузыке, хотя есть и отличия. В игре музыкальная партия выполняет двойную функцию – с одной стороны, она, как это происходит и в кино, связана с образным строем игры, выражает чувства и настроения героев; с другой, ее использование направлено на коррекцию поведения игрока. В своей первой роли музыка берет на себя почти всю эмоциональную нагрузку. Это во многом обусловлено обликом компьютерного персонажа: в игре от третьего лица мы управляем его действиями и поэтому почти все время видим его фигуру в целом; полигональные модели грубоваты, их движения, даже удачно анимированные, несколько механистичны и однообразны, наконец, мимические возможности виртуальных героев также условны и бедны. В ситуации ограниченной пластики и мимической дистрофии музыка договаривает, раскрывает, объясняет нам чувства героев. Музыкальное сопровождение в игре – это своего рода психологическая партитура героев, один из немногих способов раскрыть их эмоциональный мир (другая возможность – озвучивание персонажей игры, если для этого были привлечены хорошие актеры).

Для игрока музыка может быть использована весьма практично, ориентируя его относительно правильности и уместности игровых действий. Музыка обозначает моменты наиболее важных перемен, сюжетных сдвигов, появления чего-то нового и существенного, она как бы подсказывает нам – сейчас произойдет что-то важное, будьте внимательны. Если игрок сделал нужный шаг или разгадал загадку, музыкальное сопровождение реагирует на это. Музыка становится наградой за правильное поведение,

бонусом за сообразительность, своеобразным подарком. Появляясь в ключевых эпизодах, когда игра продвигается вперед, музыкальная партия создает динамический рельеф, обозначает моменты напряжения и кульминаций, навязывает игроку определенный ритм, замедляет или ускоряет темп игры, моделируя и делая эластичным время.

В *Syberia*, если игрок не может решить загадку, если он застрял и бесконечно кружит по одним и тем же местам, не понимая, что делать дальше, он совершает это в безмолвии, лишаясь музыкальной поддержки. Игрок бежит в беззвучном мире, и это – сигнал того, что он выбился из ритма игры, что его блуждания не вписываются в художественную структуру, что он оказывается вне эстетического пространства, вне замысла автора. Итак, если вы правы – музыка вас одобряет и сопровождает, если нет – она вас покидает. Интерактивное поведение музыки может производить сильное впечатление, особенно если саундтрек вам нравится. Это создает ощущение внутренней связи, живого диалога с музыкальной партией.

Деятельность игрока может быть различной по степени своей художественной значимости. К примеру, вы рассматриваете понравившиеся вам объекты – это вполне эстетическое занятие. В играх создаются целые миры, которые приятно созерцать. Так, в *Syberia* можно просто бесцельно ходить по Валадилене и любоваться архитектурными фантазиями Бенуа Сокаля. Это похоже на туристические прогулки по незнакомым городам. Изучение локации может иметь более прагматичную цель, связанную с решением задач. Существуют еще более далекие от художественных эмоций виды деятельности – например, решение проблем жизнеобеспечения героя. Музыка – более чем другие средства выразительности в игре – способна перевести человека из одного плана в другой. Если вы пребываете в раздражении от того, что не проявили должной сообразительности, или, наоборот, испытываете радостный подъем, потому что наконец-то решили сложную задачу, или имеете слишком деловой, сосредоточенно-нейтральный умственный настрой, разгадывая загадку – музыка совершает модуляцию, возвращая вас к необходимому в данный момент эмоциональному состоянию. Музыка придает образам и переживаниям ту плотность и концентрацию, в которой обыденная жизнь испытывает такую безжалостную нехватку.

Управляя и настроением, и действиями игрока, музыка организует хаотические процессы и выстраивает общую форму – как в отдельной локации, так и в игре в целом. Прелестная, изящная музыка *Syberia*, которая создает одновременно сдержанную и вдохновенную атмосферу игры, написана композиторами Дмитрием Бодянским (Dimitri Bodiensky) и Николаем Варлеем (Nicolas Varley). Каждой части игры дается своя музыкальная

характеристика. Так, в Валадилене звучит романтическая, нежная и печальная медленная тема. Она привносит незаменимые оттенки в образ Кейт, все время микшируя сухость и деловитость героини, как бы показывая, что за внешними проявлениями скрывается тонкая впечатлительная натура. У Кейт нет дневника, в разговорах она весьма сдержанна и почти не рассказывает о своих чувствах, но за нее договаривает музыка, благодаря которой мы понимаем, когда Кейт поражена, когда она взволнована. Тема воспринимается так же, как лейтмотив Ганса и Анны, поскольку всегда связана с появлением этих персонажей.

Русскую локацию характеризует маршеобразная тема в духе советской массовой песни. Здесь есть вставной номер: певица с говорящей фамилией Романская с цыганским надрывом исполняет романс «Очи черные».

Четырем частям игры соответствуют четыре темы, а между ними, сопровождая видеоролики, как рефрен звучит тема путешествия, которая достигает драматической кульминации в последнем проведении, завершающем игру. Таким образом, форма рондо – с рефреном и эпизодами – выстраивается во многом музыкальными средствами. Сколь бы растянутой по времени, хаотичной и бестолковой в блужданиях по локациям ни была ваша игровая деятельность, эта простая и строгая форма создает убедительный художественный каркас, координирует и упорядочивает структуру игры.

Выполняя в игре разнообразные функции – как художественные, так и практически-игровые, – музыкальная партия сделана скупыми средствами. Как и в кино, в игре музыка не может отвлекать на себя много внимания, она должна звучать как бы за кадром. Создание музыки к игре вполне соответствует тем правилам, которые рекомендует итальянский композитор, известный автор киномузыки, Эннио Морриконе. Он считает, что главное – найти достаточно простую и лаконичную тему, выражающую нужное настроение, и не менять ее, еще лучше, чтобы на протяжении большей части фильма она звучала в одной тональности. Ибо тема, насыщенная гармоническими изменениями, отвлекает внимание, подсознательно фиксирует мозг на музыкальных событиях. Единственной причиной для активного развития музыкальной партии может послужить только какой-то драматический эпизод. Музыка должна вести себя скромно и звучать лишь изредка – для сценического акцента, усиления эмоционального эффекта. В видеоиграх эти классические принципы киномузыки еще более оправданы из-за неопределенности хронометража. Время игры может бесконечно растягиваться, и если музыкальная партия будет слишком значительной, заметной, она в конце концов превратится во что-то утомительное и навязчивое.



Бенуа Сокаль. *Syberia*. Вольер-оранжерея в Баррокштадте. 2002  
Рисунок

Эмоциональный резонанс с основными лейтмотивами игры во многом предопределяет восприятие игрока, делает гармоничным его пребывание в виртуальном мире.

Кейт покидает Швейцарию, не представляя, куда направляется (в царя-пающем ухе названию Валадилена словно слышится намек на то, что мы попадем в Россию). Однако Оскар, кажется, хорошо знает, куда он ведет свой поезд, поэтому Кейт может расслабиться и наслаждаться путешествием. Поезд делает остановку каждый раз, когда заканчивается точно рассчитанное время действия его пружины, и Кейт приходится искать специальное устройство (заводник), свидетельствующее о том, что Ганс побывал в этом месте.

На протяжении своего пути Кейт посетит четыре локации, две – в Европе и две – в России. Продвигаясь по маршруту, проложенному Гансом, Кейт попадает в места его пребывания и поэтапно знакомится с его жизнью. Первая остановка – университетский город Баррокштадт в Восточной Германии, здесь Ганс провел несколько лет своей молодости.

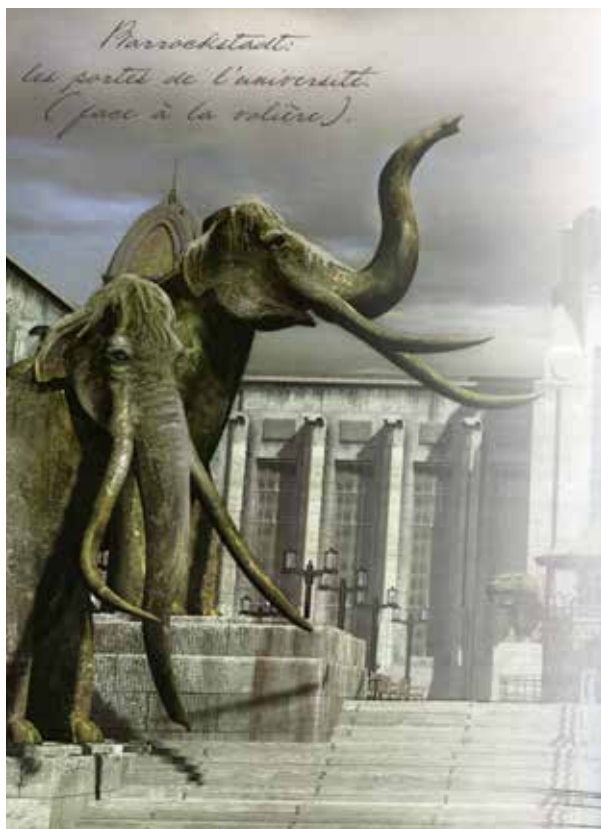
Станция представляет собой гигантский птичий вольер и ухоженную оранжерею. Взгляд погружается в разнообразные оттенки зеленого и яркие тропические краски, птицы беззаботно порхают и делают причудливые пики, наполняя влажную атмосферу теплицы громким разноголосым пением.

Архитектура университета, специализирующегося на ботанике и палеонтологии, монументальна и помпезна, центральный вход украшен грандиозными скульптурами мамонтов и саблезубых тигров. В интерьерах использованы мотивы ар деко.

В одном из интервью Бенуа Сокаль рассказывал, что в детстве его поразили гипсовые слоны, которые раздавали шоколад «Côte d'Or» у входа на Всемирную выставку Экспо'58 в Брюсселе. Возможно, это детское воспоминание отразилось в оформлении пышного баррокштадтского фасада, где, согласно сюжету, слоны преобразовались в мамонтов.

Проход Кейт по университетской лестнице, сделанный в виде маленькой анимированной вставки, занимает всего несколько секунд, но он выписан так детально, что возникает досада от того, что нам не дают его подробно рассмотреть. Это впечатление работает на чувство подлинности, реальности мира, существующего по ту сторону монитора.

Если альпийская деревня довольно пустынна, и в напарниках у Кейт – только косноязычный Момо, то в университетском городе круг ее общения



Бенуа Сокаль. *Syberia*. Баррокштадт. 2002

Рисунок

расширяется. Меняется и сама интонация повествования. Первая часть – лирическая, медитативная, во второй – гораздо больше ироничности, юмора. Почти все персонажи колоритны и смешны – например, троица ректоров университета, которые спорят друг с другом по принципу «тезис–антитезис–синтез», или комичная супружеская пара на барже – муж еле-еле изъясняется на грубоватом баварском диалекте, а жена «переводит» его малопонятное бормотание.

В дальнейшем юмор пронизывает всю игру, оттеняя даже драматические моменты и придавая особую легкость повествованию.



Бенуа Сокаль. *Syberia*. Баррокштадт. 2002

Рисунок

Главным движущим механизмом игры является исследование виртуального мира, выполнение игровых заданий, отгадывание загадок, решение головоломок. Эти виды деятельности объединяются термином «прохождение», которое почти всегда становится главной темой обсуждения на игровых форумах, куда геймер заходит с целью найти помощь в трудных ситуациях и поделиться своим игровым опытом и впечатлениями.

Для создателей игр придумывание загадок и квестов нередко бывает приоритетным, и их дальнейшее соединение с сюжетом может получаться достаточно искусственным. Сочетание загадок с художественным миром

игры, способность соединить эти две составляющие в нерасторжимое целое, в котором одно становилось бы способом и средством постижения другого – довольно сложная задача, и она мало кому удастся. Сам по себе игровой процесс может быть удобным механизмом для управления восприятием. Например, посредством заданий можно сжимать и растягивать (или останавливать) время игры, создавать особый ритм и композицию – например, заставить игрока несколько раз возвратиться в одно и то же место и т.д. Однако даже при удачно продуманных загадках игровая деятельность все равно не сливается с образным восприятием и даже ему противоречит – решение паззлов отвлекает от художественных впечатлений.

Игровой процесс делает компьютерную игру предельно демократичным жанром, доступным восприятию большинства, любой игровой опус, в том числе представляющий неординарное произведение, можно легко превратить в простое развлечение. В отличие от популярной литературы, в игре даже не обязателен занимательный сюжет, ибо развлекательный потенциал заложен в самом игровом механизме. Все остальное может восприниматься как красивый фон. Поэтому с точки зрения искусства игра изначально будет казаться чем-то подозрительным, несовместимым с глубоким авторским замыслом.

Возможно, именно в этом кроется причина, побуждающая пройти любимый квест повторно – то есть, лишив игру игры, сделать из нее что-то более привычное, больше похожее на «чистое» искусство.

*Syberia* представляет тип компьютерной игры, где предпочтение отдано нарративу, при этом все задания и головоломки вписаны в сюжет, тесно связаны с образами и идеями игры. Можно говорить и о некоторой избыточности авторского повествования над игрой. Например, для игры не нужен дневник Анны – он, по существу, дублирует информацию, его можно не читать. Или телефон Кейт – в игровых целях героиня использует его только один раз. Геймеры, для которых приоритетна игра, это чувствуют, они находят раздражающей и надоедливой болтовню Кейт по мобильнику, она кажется им лишней.

В *Syberia* встречаются разные типы квестов. Один из них можно обозначить как бытовой. Независимо от того, легки или трудны подобные задачи, они опираются на привычную житейскую логику. Например, в начале игры Кейт приезжает в незнакомый город: что делать? – задается вопросом игрок – самое правильное в этом случае поступить так же, как и в реальной жизни – отправиться на поиски гостиницы, вызвать метрдотеля и снять номер (попутно можно посмотреть туристический буклет, посвященный городу). Или – Кейт надо открыть дамбы, чтобы спустить



воду, сделав доступным проход в пещеру – для этого она находит весло от старой лодки и использует его в качестве рычага.

Фирменный знак *Syberia* – загадки, связанные с творчеством Ганса. Еще ничего не зная о нем, мы уже знакомимся с его механическими созданиями, так что информация об этом герое ложится на подготовленную почву. По ходу игры Кейт постоянно доделывает и чинит автоматы Ганса или должна понять, как ими пользоваться. Таким образом, этот тип загадок становится лейтмотивом игры и сообщает ей особую целостность. Это пример удачного синтеза игровых действий и художественной задачи: артефакты Ганса – неисчерпаемый источник загадок и одновременно это лучший способ узнать главного героя.

Еще один тип квеста можно назвать большим расследованием, позволяющим в пределах одной локации объединить загадки во взаимосвязанное целое, выстроить логически убедительную последовательность обстоятельств, причин, и действий (вместо, например, множества различных, не связанных между собой, загадок-клише). Созданная подобным образом сумма загадок не просто хорошо интегрирована в сюжет, но сама по себе является способом повествования. Так, во Валадилене главная цель – изучение истории Форальбергов, для чего Кейт приходится посещать все основные места этой локации – фабрику, кабинет Анны, семейный особняк, церковь, фамильный склеп, древнюю пещеру, в результате чего постепенно вырисовывается картина прошлого этой семьи. Такой же клубок мы последовательно распутываем в Баррокштадте: прибывая на станцию, Кейт ищет заводник для поезда, он расположен на значительном расстоянии. К счастью, вдоль оранжереи проложен канал, а на станции живет пожилая пара, владеющая буксирным судном. Супруги соглашаются помочь Кейт отбуксировать поезд за вознаграждение. В надежде найти финансовую помощь Кейт идет в университет и беседует с советом директоров, которые за небольшую плату предлагают ей починить автоматический камерный ансамбль, установленный перед центральным входом. К этому времени Кейт уже достаточно хорошо знакома с механическими произведениями Гансова искусства, и это для нее – нетрудная задача. Однако неожиданно Кейт сталкивается с препятствием: она находит недостающую деталь эллиптической формы, которую стережет стая агрессивных птиц, приняв ее за яйцо. Чтобы забрать «яйцо», необходимо птиц отвлечь. Кейт снова отправляется в университет, посещает роскошную библиотеку и находит нужные книги по зоологии. Она выясняет, что эти птицы – амерзонские кукушки – питаются только савиньонским виноградом. Кейт начинает расспрашивать об этом растении, но ее собеседники дружно утверждают, что ничего подобного в оранжерее не произрастает, однако Кейт видит,

что все темнят. Постепенно ей удастся обнаружить тайно возделываемую плантацию этого винограда и подпольный винный бизнес, в который втянута вся профессура. В качестве взятки за молчание садовник преподносит Кейт бутылочку местного вина.

Создание интересной партитуры загадок – настоящее искусство. Умелое соединение головоломок и сюжета – только одна его сторона. Самое ценимое качество игры – геймплей, играбельность – требует учитывать психологию восприятия. Идеальная сбалансированность сферы загадок достигается умелым сочетанием квестов разного типа и уровня сложности, разной значительности и протяженности. Внимание не должно уставать и притупляться, вам должно быть все время интересно. Метафорический и образный потенциал загадки должен помогать игроку в исследовании виртуального мира, а логическая красота доставлять интеллектуальное удовольствие. Самая удачная загадка может быть и не особенно сложной, но ее решение должно польстить вашему самолюбию. Трудные загадки тоже необходимы, они создают зону повышенного умственного напряжения, своего рода кульминацию драматургии в области загадок. Именно загадки, о которые можно сломать мозги, способствуют эффекту погружения в атмосферу произведения, ибо они заставляют сто раз пробежать по одним и тем же местам и выучить локацию наизусть.

Баланс сложности должен распространяться как на каждую отдельную часть, так и на всю игру в целом. В идеале трудность должна возрастать постепенно. В начале игры лучше давать что-то попроще, чтобы не отпугнуть игрока, а когда он уже по уши втянут в игровое действие, можно подбросить что-нибудь посложнее, какую-нибудь зубодробительную пазловину, над которой он будет мучаться так, что потеряет сон, а когда наконец ее решит, будет недоумевать, почему не додумался до этого раньше, но все-таки это будет его личным достижением.

В *Syberia* использован именно этот тип драматургии: если взять линию загадок, связанных с автоматами Ганса, то в начале надо всего лишь догадаться вложить листок с факсом в руки механического привратника нотариуса, а кульминацией сложности для многих стало приготовление коктейля для оперной дивы на специально созданном для этого автоматическом миксере – эта загадка ближе к концу игры.

Центральным событием пребывания Кейт в Баррокштадте становится ее знакомство с профессором Понсом – чудаковатым, рассеянным, с головой погруженным в свою палеонтологию. Он хорошо помнит Ганса, который когда-то слушал его лекции: «Ганс – потрясающий человек,

гений, – говорит профессор. – И при этом – почти ребенок на уровне десяти лет». Далее он рассказывает о том, что Ганс был увлечен его учением о доисторическом племени юколов, которые жили вместе с мамонтами и были в состоянии их одомашнить.

Кейт показывает профессору Понсу найденную в пещере игрушку. Профессор глубоко потрясен, он говорит, что фигура мамонта с наездником – это священный артефакт для юколов, тем, что эта находка подтверждает ряд его научных догадок. Он приглашает Кейт посетить его лекцию и дарит ей брошюру, в которой описана легенда юколов о слоновьем ковчеге.

В древности племя юколов, следы которого находят в Альпах, мигрировало на Север в связи с переменой климата. Некогда древние юколы жили во взаимовыгодном симбиозе с мамонтами. Мамонт давал им полное жизнеобеспечение – был источником еды, одежды, строительных материалов и топлива (кости), предметов быта и украшений (производились из бивней), а также транспортом и военной защитой. Мамонт был всем (*mammoth* – звучит почти как мама, мать племени). Потомки юколов, до сих пор проживающие на территории Сибири, пытаются сохранить свою традиционную культуру и образ жизни в условиях русской колонизации. Все предания этого народа связаны с мамонтами. Так, в легенде о слоновьем ковчеге рассказано о том, что давно, в баснословные времена, часть племени переселилась в более благоприятную климатическую зону – на остров Сибيريا – в целях сохранения поголовья мамонтов. С тех пор раз в пятьдесят лет сибирские юколы получали «посылку» от своих братьев в виде ковчега, нагруженного замороженными тушами мамонтов. Это продолжалось долго, столетия. Но однажды ковчег пришел пустым, и с тех пор юколы напрасно ожидали вестей с этого острова.

В легенде о ковчеге просматриваются черты культа карго. Классические проявления этого культа связаны с транспортом (кораблями, самолетами), на котором прибывает огромное количество провианта и разных полезных товаров (как известно, наибольший расцвет карго-культы получили во время и после Второй мировой войны, что было спровоцировано американскими военными базами и формой их обеспечения). Островные аборигены считали, что корабли прибывают из страны мертвых – страны их предков, в которой царит изобилие. Эта страна представлялась сказочным островом, своего рода раем, где души умерших ожидают момента воссоединения с живыми. Однажды они вернуться, но на этот раз на нагруженных товарами кораблях, похожих на суда, принимаемые ежедневно белыми в своих портах. Мирча Элиаде в труде «Мефистофель и андрогин» посвятил отдельную главу рассказу об этих культах. Он показывает, что примеры карго-культи являются выражением древней идеи о вечном

возвращении. Если начало истории – это рай, то в конце времен должна наступить его реставрация, рай нового цикла. Наивная вера в близость такого состояния и стремление пережить этот уникальный момент, как считает ученый, говорит о свежести и жизненности религиозного чувства.

Легенда о ковчеге дает основание думать, что мамонты выжили и существуют до сих пор. Ганс верил в это и даже намеревался отправиться на поиски этого острова, однако профессор Понс считает подобное предположение безосновательным, а остров Сибيريا – несуществующим, легендарным.

Покидая Европу, Кейт должна пересечь символическую стену, разделяющую Запад и Восток (вероятно, образ навеян берлинской стеной). За пределами оранжереи, на другой стороне канала, видны остатки зданий, словно разрушенных бомбардировкой. Мощные пограничные ворота снабжены механическим замком на шестеренках, который прост, как детская игрушка. Граница миров, кажущаяся такой опасной и непроходимой, оказывается условной и хрупкой, и Кейт легко преодолевает ее.

Игра *Syberia* стала одним из произведений, в которых отразился интерес западного мира к России, характерный для эпохи перестройки и 1990-х годов – времени, когда наша страна «открылась» миру и о ней стало появляться много разной информации. Западные люди стремились понять Россию, образы нашей страны складывались из фрагментарных впечатлений от публикаций в прессе, книг, фильмов, телепередач и проч. Известно, что знания о России за рубежом весьма поверхностны и часто сводятся к набору штампов и клише (так же, впрочем, как и наши знания о Западе). Это остроумно обыграно на ироничном сайте *WOW Russia*<sup>1</sup>, где собраны стереотипы иностранцев о России. На карамельно-розовом фоне – белоснежная карта России, на ней всего три названия: два города – Москва и Петербург, остальная территория – Сибирь. По карте, как яркие елочные игрушки, разбросаны иконки-артефакты – *lapti, olympic Misha, bayan, russian brides, caviar, vodka, balalayka, matrioshka, galoshes, Preved Medved* и т.д.

Однако русские образы Бенуа Сокаля не показались мне столь банальными (ощущение, что вся Россия – это Сибирь, возникает скорее во второй части этой игровой дилогии, *Syberia-2*).

<sup>1</sup> Дипломный проект 2007 года выпускницы Высшей Британской школы дизайна (British High Design School) Елены Марус (ее родной город – Челябинск).

Россия, так же как и Европа, представлена некими условными, вымышленными географическими пунктами. Первый из них – Комколзград. Это горнодобывающий промышленный комплекс – собирательный образ гиганта советской индустрии. Времена его могущества позади, сейчас производство остановлено, шахты заброшены.

Первое, что видит Кейт – две гигантские статуи, изображающие рабочих (они стоят напротив друг друга с широко расставленными ногами, охраняя с двух сторон подъезд к станции, каждый держит серп и молот). Хотя фигуры исполнены в соответствии с требованиями соцреализма, нетрудно догадаться, что это тоже творения Ганса. Грандиозные статуи напоминают одновременно рабочего В. Мухиной и колосса Родосского (это – и символ советского строя, и новое чудо света).

Удивительно, как изменилось творчество Ганса при пересечении русской границы – оно потеряло свою камерность, легкость, красоту, но главное – свою соразмерность человеку. Если автоматон задуман как друг и скромный помощник, то подавляющие своими размерами коммунистические статуи поставлены над человеком для того, чтобы его стеречь, они символизируют тип государственного устройства наподобие «человеческой машины», отмеченной склонностью к грандиозным масштабным проектам, помпезному прославлению своей власти и отношению к людям как к расходному материалу. Скорее всего, Ганс не наделил душой этих гигантов (ведь у них другая функция!). Уезжая из Комколзграда, Кейт придется взорвать эти статуи – первое творение Ганса, которое она разрушит. Правда, из звуковых писем Анны мы узнаем, что Ганс и в России продолжал делать свои автоматоны, предназначенные в основном для помощи шахтерам.

Вскоре Кейт знакомится с бывшим директором комплекса Сергеем Бородиным. Происходит это, когда последний совершает нападение на поезд, связывает Оскара и крадет его руки. Некогда Бородин руководил мощным производством, теперь же он превратился в одинокого стража ржавеющих развалин. Кейт приходится выслушать историю его жизни. Она узнает, что Бородин является фанатичным поклонником легендарного сопрано Елены Романской, которая покорила его во время гастролей в Комколзграде. Бородин создал на заводе небольшой музей певицы, а также, используя ненужные заводские трубы, построил из них грандиозный орган. По трубам, где некогда лился металл, теперь польются божественные звуки.

Образ, созданный в духе советской гигантомании, напоминает фантастические проекты производственного искусства 1920–1930-х годов. В первую очередь – симфонию гудков Арсения Аврамова – музыкально-шумовое действо на пленэре, в котором были задействованы гудки

заводов, фабрик, паровозов и пароходов. Другой пример, почти совпадающий с образом Бенуа Сокала, приводит музыковед Сергей Румянцев: «Артистом 1-й студии МХАТ А.А. Гейротом разработан гигантский орган, звучность которого достигает необычайной силы. Орган установлен на одном из крупных заводов и приводится в действие путем использования паровой энергии котлов... Гейрот называет свое изобретение “органом труда”»<sup>1</sup>. Неизвестно, знал ли о чем-то подобном автор игры, но этот сюжетный поворот оказался очень точным и органичным. Однако действие происходит в начале XXI века и «орган труда» уже неуместен. Руки Оскара были похищены для частных целей, а именно – для механического пианиста, который должен будет аккомпанировать Елене, если она еще раз приедет в город с гастрольями. Правда, все письма Бородин Елена Романская оставляла без ответа. Теперь экс-директор просит Кейт способствовать организации долгожданных гастролей, ибо только в этом случае он вернет руки Оскара.

Наступает подходящий момент позвонить маме: ведь ее нынешний друг – тоже русский певец. Благодаря столь удачному совпадению Кейт узнает, что Елена Романская отдыхает на курорте Аралбад (Aralbad). Однако без Оскара наш поезд не может продолжать свой путь, поэтому Бородин советует Кейт наведаться на расположенный недалеко от Комколзграда космодром (тоже заброшенный), охраняемый таким же одиноким бедолагой – Борисом Шаровым.

Как и Сергей Бородин, он одержим нереализованной мечтой – полететь в космос. Борис помогает Кейт отправиться в Аралбад – трудами Ганса был создан специальный дирижабль, на котором советская номенклатура автопилотом летала на фешенебельный курорт.

После мрачного, черного Комколзграда мы попадаем на белый, соленый Аралбад. Когда-то здесь было море, а теперь видны лишь выброшенные на берег корабли, ржавеющие на вечном причале. Здания тоже постепенно рушатся и осыпаются, обреченное море отступает все дальше и дальше – в небытие.

На курорте Кейт встречает Елену Романскую – несмотря на свой преклонный возраст, она ведет себя как настоящая оперная дива – кокетливая, капризная, своенравная. Рядом с Еленой находится ее механический помощник – Джеймс. Это брат нашего Оскара – только еще более независимый и ироничный. Он подшучивает над слабостями Елены, но преданно

<sup>1</sup> Румянцев С.Ю. Книга тишины: звуковой образ города. СПб.: Дмитрий Буланин, 2003. С. 57.

за ней ухаживает. Автоматон Джеймс – конечно, подарок Ганса, с которым Елена дружит много лет. Когда она рассказывает о Гансе, исчезает ее игривость и суетность, она становится серьезной, а ее интонации – проникновенными и нежными.

Не без трудностей Кейт удается убедить Елену поехать в Комколзград. Их встречает взволнованный Сергей Бородин – и громогласная певица под аккомпанемент «органа труда» дает внушительный концерт в индустриальном комплексе, пустые пространства которого создают необходимый акустический эффект. Но как только Елена заканчивает петь, на нее с потолка опускается клетка из металлических прутьев, заключая примадонну в тюрьму. Сергей Бородин, окончательно обнаруживая свою паранойю, вознамерился навсегда оставить Елену у себя и держать ее, словно птицу, в клетке. Кейт, конечно, удается преодолеть эти трудности, и вместе с Оскаром и Еленой она возвращается в Аралбад.

Сразу по приезде Кейт получает посылку с маленьким мамонтом, она понимает, что это значит. Таким образом, Кейт удалось достичь цели своего путешествия – происходит ее встреча с Гансом. Они мило беседуют, и Ганс приглашает Кейт поехать с ним на поезде вместо Анны – дальше, в сокровенную Сибирь:

- Ведь вам нравятся приключения?
- Да, но я должна вернуться в Нью-Йорк.
- Жаль! Может, встретимся позже.
- Может...

Они расходятся – Ганс идет к своему поезду, а Кейт – к ожидающему ее у причала гидроплану. Но в последний момент она оглядывается, видит уходящий поезд Оскара, секунду колеблется, поворачивается и бежит. Последние кадры – потрясающий финальный пробег Кейт: полюбившаяся нам героиня, с которой мы уже почти себя отождествляем, мчит через холл санатория, опрокидывая стулья, под саундтрек – лейтмотив пути, который достигает своей высшей драматической кульминации, бежит вдоль поезда, мимо окошка, в которое выглядывает Ганс, и запрыгивает на полном ходу на подножку вагона. Поезд набирает скорость и растворяется в сплошной снежной метели.

Многие игроки признавались, что прослезились в этом месте. Чувствительный, проникновенный финал оказался более впечатляющим, чем победа над сверхъестественным монстром или очередное спасение мира.

\* \* \*

Я велел своему слуге привести из конюшни мою лошадь,  
но он не понял меня. Тогда я сам пошел, запряг коня и поехал.

Впереди тревожно звучали трубы.

У ворот он спросил меня: Куда вы едете?

– Не знаю сам, – ответил я, – но только прочь отсюда!  
но только прочь отсюда! только бы прочь отсюда!

Лишь так достигну я своей цели.

– Вы знаете свою цель? – спросил он.

Да! – ответил я. – Прочь отсюда! Вот моя цель.

Ф. Кафка. Отъезд

По своей природе игра близка к эпосу, мифу, сказке. Правила игры оперируют абстрактными поляризованными силами и процессами, поэтому игровые события, конфликты и образы нередко тяготеют к рельефности, выпуклости, определенности и некоторой однозначности. Игровые герои, подобно сказочным, по ходу игры увеличивают свою силу, мощь, умения, находят (волшебных) помощников – для того чтобы одержать победу над противником, выполнить свою игровую миссию. В стратегических и ролевых играх надо терпеливо выращивать своего героя, методично заниматься его прокачкой, выражаемой изменениями статистики. Конечно, количественные параметры влияют на восприятие игрового персонажа. Однако подобная цельноэпическая прорисовка образа, портрет, набросанный крупными мазками, не подразумевают детализации и тонких психологических модуляций. Если прокачка как способ игровой трансформации – это правило, то психологическая эволюция героя игры – редкость. Точно рассчитанная кульминация *Syberia*, которая, как и полагается в игре, совпадает с финалом, становится итогом духовного роста героини, а не ее механической прокачки. *Syberia* в этом отношении можно сопоставить с *The Longest Journey*. В центре каждой игры – молодая героиня, которая совершает инициационное путешествие, исследуя не только окружающую обстановку, но и свой внутренний мир. В этих играх жанр квеста оправдал свое название не только в виде игровой цели для героя, но и в значении метафизического, духовного поиска самого себя.

Путешествие как метафора личного роста – один из наиболее устойчивых и архетипических сюжетов. Человек, достигший цели своего паломничества, уже не тот, который отправлялся в дорогу. Странствие символизирует жизненный путь, полный испытаний, но одновременно в нем содержится нечто волшебное, сказочное, мифопорождающее.



В притче Кафки слово «цель» по отношению к отъезду героя употребляется в разных смыслах: для слуги это что-то внешнее, для его господина – внутреннее, духовное. В начале игры Кейт думает, что ее ожидает деловая поездка, но Оскар считает иначе, поэтому он выдает ей «Билет в Путешествие», полагая, что для Кейт их поездка станет чем-то более значительным, чем затянувшая служебная командировка. Хотя Кейт имеет вполне определенную и весьма прозаичную цель, в то же время она не знает, куда едет – а подобная ситуация характерна для сказки. Таким образом, понимание смысла приключения Кейт в этом символическом эпизоде тоже меняется с внешнего на внутренний.

Наиболее логично объяснить историю Кейт в рамках теории индивидуации. «Когда человек неожиданно собирается отправиться в путь, бросая вдруг своих близких и все, что ему до этого было дорого, – комментирует К.Г. Юнг “Отъезд” Кафки, – то цель его путешествия настолько серьезна, что не имеет смысла спрашивать у него, куда он отправляется и чего ждет от своего паломничества. Его цель – обретение своей самости, индивидуация, которая есть освобождение от лживых покровов Персоны и суггестивной власти бессознательных образов. То, как человек чувствовал себя в привычной обстановке, его социальная маска, его должность, профессия, жизненные приоритеты, то, как он смотрел на действительность – это и есть Персона. Отправляясь в путь, он должен сорвать эту маску, и его лицо под маской пожалуй что никто не узнает, и его речь изменится до такой степени, что никто не будет в состоянии понять того, чего он хочет и что собирается делать... Куда же отправляется герой? Он не знает сам»<sup>1</sup>.

Для того чтобы наблюдать за внутренней эволюцией Кейт, нам в виде постоянного пунктирного фона показано общение героини по мобильнику. Вначале мы видим послушную исполнительную девочку, склонную, как и все нормальные люди, ориентироваться на мнение своих близких. Например, Кейт говорит Момо: «Я похожа на шпионку. Знал бы Ден, чем я занимаюсь, ему бы это не понравилось». Для нее шеф, жених – ее внутренняя цензура. Однако сразу возникает и легкий диссонанс – Кейт уже увлечена делом Форальбергов, а Ден уговаривает ее как можно скорее вернуться домой – ведь они приглашены в гости, где решается судьба большой сделки, «а твое дело, – говорит он, – связано лишь с какой-то дурацкой фабрикой игрушек». Эта маленькая трещина быстро разрастается, и некогда полное совпадение целей и ценностей

<sup>1</sup> Руднев В. «Прочь отсюда!». Франц Кафка. «Отъезд»: Девять интерпретаций // Логос. 2002. № 5–6 (См. также: URL: <http://magazines.russ.ru/logos/2002/5/rud.html> (дата обращения 27.09.2015).

сменяется непониманием и отчуждением. Как мы уже отмечали, это показано через ощущение времени. Собеседники Кейт живут в деловом механическом времени, разделенном на часы и минуты, сама же Кейт постепенно погружается в субъективное время, рожденное особенностями ее психики; время как количество превращается в качественный процесс внутреннего роста, объективное время преобразуется во время индивидуального бытия. Точно так же жизнь Кейт из размеренной, предсказуемой, заранее распланированной, становится иррациональной и полной случайностей. По ходу путешествия Кейт приходится принимать ряд нестандартных решений и постепенно она отходит от расхожих истин, на которые опиралась раньше и которые имеют мало общего с истинами личными. Она перестает делать то, что от нее требуют, и поступает так, как ей нужно. Это внутренняя свобода проявляется и в том, что Кейт начинает влиять на жизнь людей, которых встречает, освобождая их от ограничений, иллюзий прошлого, ненужной привычки или устаревшей инструкций, позволяя им видеть более ясно.

Близкие Кейт отмечают, что она изменилась, они считают, что она стала более жесткой, потеряла свой мягкий покладистый характер. Для них ее изменение состоит в том, что она вышла из повиновения, перестала их слушать, стала самостоятельной, непокорной.

Во многом перемена Кейт предопределена Гансом. Хотя об этом нигде не сказано прямо, ясно, что Кейт пристально и восхищенно всматривается в этого поразительного человека, она очарована и загипнотизирована личностью Ганса. В первую очередь – его невероятной внутренней свободой, детской ясностью души, ничем не скованной игрой творческих сил, тем, что он преобразует окружающую его действительность по законам своей личности. Это – яркий контраст с конформистской жизнью Кейт, подчиненной общепринятым нормам. Кейт разыскивает Ганса для подписания контракта, но в тоже время происходит совсем другой поиск, ибо образ Ганса помогает ей понять и найти саму себя. Кейт собирает информацию о жизни Ганса, следует вместе с Оскаром по его пути и в заключение повторяет его поступок – совершает бегство в мир анархической индивидуальной свободы, подальше от тяжелого пресса социума и семьи.

И Кейт, и Ганс имели благополучную налаженную жизнь, прочное положение в обществе. Для Ганса его место вообще было подготовлено веками, причем оно полностью соответствует его талантам, которыми столь щедро наградила его природа. Но происходит какой-то сбой, Ганс навсегда оставляет Валадилену, хотя Анна ждет его всю жизнь и пишет ему, что только ради него она поддерживает их уникальную фабрику, достойную его гения.

Из дневника Анны становится ясно, что бегство Ганса во многом связано с его отцом, деспотизм которого подчеркнут фиктивными похоронами, ибо для него сын, не оправдавший надежд, все равно что мертвый. Рассматривая притчу Кафки «Отъезд», Жак Лакан связывает ее содержание именно с бегством от авторитарного отца, преисполненного ужасной символической власти.

Трактовка сюжета как инициационного путешествия самая очевидная, но она не единственная. Кажется, что Кейт сама выбирает из двух путей – деловая жизнь или приключение, реальность или игра. Но действительно ли это ее выбор?

Кейт приезжает в Валадилену, город кажется ей – такой напористой и динамичной – каким-то безжизненным, безлюдным. Кейт говорит каждому встречному – нотариусу, метрдотелю, хозяину булочной, – что завтра ее уже здесь не будет, но почему-то именно из этой фразы ясно, что она никуда не уедет – не только завтра, но и вообще вряд ли из этого мира вырвется. Ибо этот мир, хотя и кажется таким вялым и сонным, таит в себе сильнейшую магию, полон древних дремлющих сил и тайн, которые незаметно, исподволь, охватывают Кейт и подчиняют ее.

Пещера, в которую Кейт приводит сумасшедший мальчик Момо, не просто красивая декорация, в ней – даже на рисунке Бенуа Сокаля – чувствуется потрясающая сила. Скорее всего художник вложил в этот образ собственные впечатления от палеолитических галерей (хотя визуально они совсем другие). Тотем наездника на мамонте – несомненно мощный магический артефакт, обладающий большим воздействием. Недаром этой игрушки так боялась разумная трезвая Анна. Прикасаться к подобной вещи опасно, и для Кейт это не проходит даром, можно предположить, что ее путь окрашен в мистические тона и начинается именно в этой пещере.

Детское приключение Ганса, возможно, имеет какие-то реальные прототипы – например, это напоминает известный факт о нахождении в 1940 году пещеры Ласко французским подростком. Но в контексте нашей истории случай с Гансом носит характер классической древней инициации – ритуальная пещера, символическая смерть и воскрешение в другом качестве. Ганс тянется за мамонтом-игрушкой, но тотем ему не дается и сбрасывает его со скалы. Ребенок не смог достать игрушку – и от этого сошел с ума. Отныне он всю жизнь упрямо будет стремиться заполучить эту вещь, а все его творения будут напоминать игрушки.

Как и положено, в результате инициации Гансу открывается видение другого мира, он получает другое сознание. Умирая для нашего мира, он рождается, прозревает для иного – древняя магия забирает его, он

начинает ей принадлежать. Тайное знание, тайное зрение ведет его по пути в первозданный древний рай. Для того чтобы убедиться в существовании острова Сибيريا, Гансу не нужны факты и доказательства, как, например, профессору Понсу, ибо он – мистический провидец. Во вступительном ролике к *Syberia-2* Ганс описывает Кейт остров Сибيريا – синюю траву, которая никогда не кончается, и мамонтов, которые непрерывно ее едят и все равно – всегда голодны. Он описывает то, что видит внутренним взором.

Фигурка мамонта – будь то неумелый рисунок Кейт, изящные статуэтки Ганса или древний артефакт – это символический дар, пропуск, пароль. Ганс шлет Кейт в подарок мамонта как знак их причастности к общему сумасшествию. Кейт поступает аналогично – одолжив тотем профессору Понсу на время его лекции, она зовет его поехать с ней. Но профессор как человек рационального мышления оказался невосприимчив к магии мамонта и отклоняет ее предложение (впрочем, его компания придала бы нашей поездке характер научной экспедиции, а не духовного мистического путешествия).

В этом ракурсе можно предположить, что источником «души» Гансовых автоматов тоже является магия (а не механика или электроника). Ремесло древнего семейства Ганса восходит к средневековому производству кукол, а кукла тесно связана с магическими практиками. Ребенок воспринимает свою куклу как живое существо. С точки зрения магического мирозерцания ничего мертвого нет вообще. Создание человеческой фигуры из любого материала – некий сакральный акт. Одушевляя свои антропоморфные автоматы, Ганс применял какой-то древний магический секрет, который открылся ему после падения со скалы. Его автоматы – не роботы XX века, а наследники магических кукольных традиций. Не все свои творения Ганс наделяет душой, есть просто функциональные автоматы, близкие к роботам. Но есть особо выдающиеся создания – такие, как Оскар, Джеймс, парная кукла Ганса и Анны. Последний артефакт представляет реально существующих людей. По законам симпатической магии, воздействуя на подобную куклу, мы оказываем хотя и опосредованное, но очень сильное влияние на представленного ею человека. И наоборот – ибо здесь проявляют инициативу сами куклы, они первыми начинают общаться с Кейт. Что происходит в данном случае? По-видимому, Кейт посредством этих кукол дано вступить в гораздо более тесные отношения с персонажами нашей истории, ибо в них живет душа Анны и Ганса. Возможно, Кейт почти напрямую общается с ними, а не просто слушает фонограф. Недаром все письма оживают дважды – в видеоролике и кукольном спектакле.

Парная кукла-фонограф наряду с мамонтом является необходимым предметом для функционирования поезда. Ганс объединяет в пространстве волшебного поезда одушевленную механическую игрушку и магическую древнюю куклу, почти уравнивая, таким образом, статус этих предметов.

Несмотря на условно-реалистическое повествование с элементами фантастики и мистики, игра пронизана ощущением истории. Судьба Анны и Ганса показана на фоне драматических событий XX века. Хронотоп игры охватывает огромное географическое (от Нью-Йорка до Сибири) и историческое пространство. В альтернативной вселенной Бенуа Сокаля мы прочитываем и большую историю, вплетенную в почти сказочный сюжет. Исторические события даны мимолетно, намеком, напоминанием, но это позволяет выдуманному миру резонировать с реальным, делает контекст рассказа более непосредственным и подлинным.

*Syberia* – это путешествие через весь XX век. Каждая локация символизирует определенный исторический период: Валадилена – это начало века, эпоха модерна, время детства Ганса и Анны, взгляд из нашего времени в ретро-мир (и наоборот – переоценка ценностей сегодняшнего дня с точки зрения красивого неспешного ретро). Без сомнения, Бенуа рисует это время с нежностью и грустью. К этому периоду, еще тесно связанному с культурой XIX века, еще спокойному и размеренному, но уже насыщенному, бурлящему новыми идеями, всегда будут устремляться ностальгические чувства людей, переживших катастрофы XX века, разрушившие мир Belle Époque. Образ Валадилены – дань этим воспоминаниям.

Баррокштадт связан с временем Второй мировой и холодной войны, эти события символизируются руинами домов (напоминают разрушенную церковь, сохраненную в Берлине как памятник) и стеной, разделяющей Запад и Восток. В печальных письмах Анны этого периода говорится о трудностях военного времени, о солдатах, не вернувшихся с фронта, и о смерти отца. Бенуа вставляет в видеоролик даже кадры советской кинохроники – парад на Красной площади, крупным планом лицо Сталина.

Исторические этапы синхронизированы с биографией Ганса – он уезжает из дома в конце 1930-х годов, а после войны оказывается в СССР. Во время путешествия Кейт мы видим приметы индустриального и космического могущества СССР времен холодной войны, а также постсоветское запустение. Таким образом, Кейт, идя по следам Ганса, совершает путешествие длиною в век – это еще одна грань ее инициации.

Помимо примет истории Бенуа Сокаль отмечает смыслы и символы европейской культуры: это и его фантазии на тему разных архитектурных

стилей, и Валадилена как образ многовековых ремесленных и производственных традиций, доведенных до совершенства, и Баррокштадт как символ европейских университетов, науки, рационального мышления, немецкой классической музыки (трио Ганса на площади). Как сказал сам Бенуа: «...мой ностальгический итог по веку, который закончился, целая гряда меланхолического хлама, подчиненная сценарию...»<sup>1</sup>

Возможно, этот меланхолический взгляд на историю определил атмосферу печали, которой проникнута *Syberia*. Воспоминания о недавнем прошлом всегда сопряжены с чувством грусти и сожаления. Эти настроения выражены в приглушенных красках, освещении, пасмурном небе. Кажется все, что мы видим, клонится к упадку, на всем лежит печать разложения. Художник постоянно портит идеальный вид, наводит пятна ржавчины на металлические поверхности мостов и автоматов – жизнь словно что-то разъедает. Перед нами картина изнашивания, истощения, умирания вещей, исторических эпох, династий, идей. Однако патина времени часто становится заключительным мазком, которого так не хватает творению, чтобы обрести завершенность и смысл.

По ходу игры впечатление упадка нарастает. В Валадилене не работает завод – основа местной экономики, – однако сам город выглядит благополучным и спокойным, а его жители – довольными и беззаботными, они уверены, что трудности лишь временные, и американские финансовые вливания вернут завод к жизни. В Баррокштадте ректоры сегуют на упадок образования и скорбят о былом научном величии университета. На лекции профессора Понса немногочисленные студенты болтают, зевают и даже спят. Оранжерея – только маленький островок процветания и красоты (со своим недоступным раем в виде тайной плантации винограда) рядом с зоной разрушений – символом трагедий войны. Еще более масштабны катастрофы России – завод Форальбергов выглядит игрушечным на фоне гигантского заброшенного индустриального комплекса и величественного космодрома. И наиболее драматично воспринимается умирающая природа Арала, ибо эта трагедия необратима.

Еще одна краска, которой Бенуа Сокаль расцвечивает свой XX век, – шизофрения. Знаковая болезнь этого столетия проходит перед нами в разных вариантах – Ганс и Момо, Сергей Бородин и отец Ганса (человек, организовавший фиктивные похороны живого сына, вряд ли может считаться полностью нормальным), некая сумасшедшинка есть и в Оскаре с его аутичным педантизмом. Наиболее здоровой выглядит сама Кейт (она сдает свою кровь на анализ вместо алкоголика Бориса Шарова, подтверждая

<sup>1</sup> Sokal B., Lemarié G. *Syberia*. Éstetique du jeu. Bruxelles: Casterman, 2002.

этим медицинским фактом свое несокрушимое здоровье, пригодное даже для полета в космос). Но она попадает в мир, описанный как история болезни – психически неадекватные люди, экономические катаклизмы, война, диктатура, умирающая природа.

Впрочем, метафора сумасшествия имеет также социальную природу – разумно делать то, что положено, что от тебя ожидают, что приводит к успеху, безумно противоположное. Кейт с этой точки зрения тоже безумна. И первым ее проводником на этом неправильном асоциальном пути становится Момо. Для жителей Валадилены он – дурачок, слабоумный, однако он знает то, что для них недоступно. Кроме Ганса он оказался единственным, кто смог обнаружить пещеру, которая является началом и причиной странных трансформаций личности, напоминающих сумасшествие. Несмотря на то, что нам приходится столкнуться с безумием, одиночеством, отчаянием, странными видениями, навязчивыми идеями, игра оставляет чувство легкости, гармонии и красоты.

Это впечатление достигается уравновешенным, спокойным, сбалансированным сценарием, отмеченным редким для игры отсутствием основного конфликта, противостоящих сил, наличия врагов и внешних препятствий как двигателей сюжета, по-существу здесь даже нет особой цели. В *Syberia* Бенуа Сокалю удалось создать созерцательную, медитативную игру, почти лишенную динамичности и развлекательности, обойтись без обычных игровых приемов и штампов.

Рецензенты, конечно, пытались подгонять сюжет «Сибири» под привычные стереотипы. Так, не раз писали, что основным мотивом игры является противопоставление буржуазных и духовных ценностей, что Кейт отказалась от ложных идеалов общества потребления в пользу идеалов более возвышенных. Телефонные собеседники Кейт объявлялись порочными и легкомысленными в противоположность ее новым необычным и талантливым друзьям. Однако в сценарии Бенуа ничего подобного нет. Смысл игры – не во внешних оппозициях (они – кажущиеся, мнимые), а во внутреннем росте героини, связанном, в частности, с ее взаимодействием с разными культурами, к которым Кейт оказалась весьма восприимчивой. Ганс – посредством своих творений – также показан как человек толерантный и чувствительный к культурному контексту и местным традициям: в Германии он отдает дань камерной музыке, а в СССР – монументальной пролетарской скульптуре.

Американские и европейские образы также не противопоставлены друг другу – все персонажи игры – как реальные, так и телефонные – получились одинаково естественными, живыми и неоднозначными. Нью-йоркское окружение Кейт описано тепло и иронично – ссоры юных

влюбленных, для которых разлука становится серьезным испытанием, взаимное непонимание Кейт с ее сорокалетней матерью, переживающей бурную вторую молодость – это показано как обычные житейские коллизии.

Некоторая напряженность во взаимоотношениях Кейт с ее родными отчасти объясняется тем, что путешествие позволяет героине увидеть свою жизнь с большой дистанции и по-новому оценить ее. Кроме того, путь Кейт отмечен потрясающими открытиями, на фоне которых привычные сюжеты теряют свою важность. Так, например, происходит после посещения пещеры, где Кейт находит допотопную куклу: следующее сразу после этого сообщение Оливии о покупке кофточка совершенно не трогает Кейт и вообще в данном контексте звучит дико (хотя вполне естественно, что молодая девушка радуется обновке). Некоторые события столь далеко уводят за пределы обыденности, что простые вещи, радовавшие нас, начинают казаться незначительными и наивными, теряют свой вкус и смысл. Супермаркет, распродажа, удачная покупка – все эти аргументы американского мира Кейт не соответствуют ситуации и кажутся самыми неубедительными и тшедушными. Наоборот, это может только укрепить Кейт в ее желании продолжить путешествие – ведь тогда есть шанс найти палеолитическую пещеру, а сидя дома ничего лучше супермаркета не увидишь. Интересно еще то, что обе конкурирующие вещи – тотем мамонта и кофточка – сшитые, то есть именно такие, которыми легче всего прельстить женщину. На древней кукле отчетливо видны швы и крупные стежки, сделанные чем-то наподобие грубых первобытных ниток, которые оказались очень прочными и не истлели за тысячелетия.

К финалу все недоразумения и размолвки с родственниками оказываются исчерпанными – Кейт ожидает служебный триумф и воссоединение с раскаявшимся женихом, так что у нее есть все резоны вернуться домой.

Важным для выявления смысла игры оказывается ее образная структура – вместо обычной борьбы двух конфликтующих сторон даны два композиционных треугольника с одной общей стороной: Кейт – Ден – Оливия, Кейт – Анна – Ганс. При этом персонажи не столько противопоставлены, сколько сопоставлены друг с другом: Анна и Кейт сходны по типу личности – они обе практичные, деловые, предприимчивые, энергичные, психически здоровые и уравновешенные; как раз такой человек необходим в мире сумасшедших, особенно рядом с Гансом. Кейт предназначена для замены Анны (недаром она получает в подарок от Ганса мамонта, такого же он когда-то, еще в детстве, подарил своей сестре), приезжая в Валадилену, она попадает в ситуацию, где для нее уже



приготовлено опустевшее место. Как символичен вступительный ролик: смерть Анны стала причиной путешествия Кейт, но его цель не в том, чтобы получить подпись, а в том, чтобы заменить Анну рядом с Гансом. Думая, что решает свои проблемы, Кейт на самом деле выполняет задачи Анны: она доделывает Оскара, добывает из пещеры тотемную игрушку (о необходимости сделать это Анна говорит в своем последнем, незавершенном письме), в одноместном купе она тоже едет вместо Анны. Читая дневник и письма Анны, Кейт постепенно вживается в свою новую роль. И подобно тому, как Кейт заменяет Анну, ее саму заменяет подруга Оливия.

Столь же продуманным композиционно является построение образа Ганса. Нам дается возможность не только изучать плоды его трудов, но и общаться с людьми, которые были с ним знакомы. Здесь тоже образуется треугольник из персонажей – Момо, профессор Понс и Елена Романская. Ганса характеризуют ребенок, мужчина и женщина, один – представитель науки и рационального мышления, другая являет собой экспансивный, эмоциональный образ служительницы муз. Складывая эти впечатления, мы получаем объемный портрет закадрового героя, который по ходу игры становится все более определенным: Момо просто символизирует Ганса (именно таким – вечным ребенком – он всегда оставался для Анны), профессор говорит о нем как учитель, а Елена – как близкий друг, для нее Ганс – лучезарный человек тонкой души, истинный художник. Беседа с Еленой вносит последние и самые важные штрихи в столь долго составляемый Кейт портрет Ганса, когда до их личной встречи остается всего несколько минут.

Общая композиция игры – сочетание четырехчастной формы и принципа рондо, при этом форма постепенно сворачивается – каждая следующая часть игры меньше предыдущей, в русской половине это достигается тем, что локации дробятся, возвращаясь дважды. Первая часть – Валадилена – самая крупная и по протяженности, и по значению, последняя – минимальна по времени, и в ней (что логично для финала) все меняется по настроению и смыслу, все начинает звучать необычно, торжественно и просветленно: сначала Кейт получает посылку от Ганса, потом она общается с непривычно серьезной и проникновенной Еленой Романской, в Аралбаде наконец выпадает снег и воздух очищается (поэтому больше не надо одевать противогазы, покидая здание санатория), и, наконец, происходит встреча Кейт с Гансом. Все в этом драматургически точно выстроенном финале создает особое чувство преображения, работает на заключительную кульминацию.

*Syberia* – очень французская игра. На ней лежит печать рафинированности этой культуры. Помимо самой атмосферы игры это впечатление появляется даже от французских форумов, на которых *Syberia* оценена наиболее адекватно и точно. Недавно я прочитала о том, что французские парламентарии предлагают признать индустрию компьютерных игр сферой искусства. Если Комиссия европейских сообществ согласится с этой инициативой, то производители игр смогут получать финансовую поддержку государства наравне с кинематографистами («Коммерсант», 14 сентября 2006). Заметка была проиллюстрирована скриншотом из *Syberia*. Это похоже на безмолвное признание того, что игры уже стали искусством, по крайней мере в своих лучших проявлениях, таких, как творение Бенуа Сокаля.

## BENOÎT SOKAL



Бенуа Сокаль

Немало игроков, прошедших *Syberia*, испытывали потребность узнать что-нибудь об ее создателе – настолько очевидной была авторская природа этого произведения.

Первоначально портрет Бенуа Сокаля нарисовался для меня всего несколькими штрихами и гармонично совпал с впечатлениями от игры. Мне даже казалась ненужной дальнейшая детализация – не хотелось переступать черту, за которой разрушается магия воображаемого образа. Мои сведения можно было выразить в следующих тезисах:

- Бенуа не является американцем;
- Бенуа бельгиец, он родился и вырос в Брюсселе;
- Бенуа – художник;
- До обращения к мультимедийным технологиям и видеоиграм, он создавал комиксы и графические романы;
- Бенуа живет во Франции, в Реймсе.

- Бенуа не является программистом;

Два первых тезиса связаны с тем, что *adventure* придумали американские программисты и они же создали классику этого жанра. Возможно, американское гражданство Кейт – почтительный поклон этому обстоятельству. В 1990-е годы в Америке приключенческая игра переживала кризис. В это же время в разных странах Европы (Франция, Норвегия, Чехия) стали появляться отдельные *adventure* высокого уровня (при этом европейские разработчики не поставили на поток производство качественных квестов, как сделали ранее известные фирмы «Infocom», «Sierra», «Lucas Art» и другие). Приключенческие игровые миры обогатились новыми образами, сюжетами, мифологией, на них лег отблеск изысканности, утонченности европейской культуры. Другое важное обстоятельство состояло в том, что в игровой индустрии появились люди искусства, которые смогли стать лидерами творческого процесса. Бенуа Сокаль олицетворял эти тенденции.

Архитектурные образы художника, конечно, были взлелеяны его родным городом. В частности, Брюссель славится обилием памятников модерна, в этом стиле решен облик Валадилены. О своем городе Бенуа Сокаль говорит следующее: «Моя архитектурная культура не была схоластической. Думаю, она является плодом брюссельских впечатлений. Мой родной город представляет сборник различных архитектурных стилей: пламенеющая готика, фламандское барокко, *art nouveau*, *art déco* и прочее... Каждый житель хотел иметь жилище, непохожее на соседнее, отсюда – причудливое визуальное разнообразие. Мой архитектурный опыт родился, бесспорно, из этой анархической пролиферации и сложности, многообразия эстетических артефактов»<sup>1</sup>.

Показательно и то, что Бенуа пришел в индустрию видеоигр с опытом художника комиксов (по-французски *bande dessinée*, сокращенно BD). В этих видах искусства есть много родственного. Комиксы – рассказывание истории в картинках, синтетический жанр, объединяющий изображение и литературную часть (диалоги, повествование от автора). При этом неподвижные рисунки комиксов всегда стремились перерасти статику – в них придумано множество приемов, позволяющих передать движение, отобразить мимику персонажей. То же самое касается большого набора звукоподражательных приемов. Комиксы – это немой статичный мир, который стремится стать движущимся и звучащим. В компьютерной игре нам также рассказывают историю в изображениях, соединенных с текстом, однако на экране монитора нарисованный мир действительно оживает, начинает звучать и двигаться. Поэтому переход художника от комиксов к видеоигре (как ранее – переход от комиксов к мультипликации

<sup>1</sup> Sokal B., Lemarié G. Syberia. Ésthetique du jeu.

и кино) выглядит весьма естественным и логичным. Бенуа Сокаль принадлежит к франко-бельгийской школе *bande dessinée*, которая считается лучшей в Европе. В СССР бельгийские BD были недоступны, но даже у нас перевели несколько выпусков знаменитых комиксов «Les Aventures de Tintin et Milou». Эти альбомы любил в детстве мой сын, в честь главного героя Тинтина был назван наш кот.

Последними штрихами к портрету Бенуа Сокаля стали для меня воспоминания о Реймсе – старинном французском городе со знаменитым готическим собором, в котором короновали королей Франции. Мне всегда хотелось поселиться рядом с большим французским собором, чтобы в течение некоторого времени неторопливо и тщательно прочитать его, как книгу (так сделал, например, французский писатель Ж.К. Гюисманс, автор романа «Собор», поселившись в Шартре). Реймский собор – один из любимых. Во время путешествий по Франции мы купили его сборную модель (что-то наподобие бумажного конструктора, довольно сложного и трудоемкого для собирания, состоящего из огромного количества деталей, в том числе – очень мелких, которые надо вырезать и склеивать). Можно было, приехав домой, воспроизвести в хрупких бумажных объемах эти потрясающие пропорции, пропустить через руки различные архитектурные детали.

В интернете я нашла портреты Бенуа (французское *benoit* – блаженный, счастливый, добрый), и его облик тоже очаровал меня: высокий лоб, умные глаза, седеющая борода, слегка насмешливое выражение лица. На снимках он всегда улыбочивый, дружелюбный, но взгляд принадлежит человеку закрытому, интроверту. Все материалы о нем, которые я затем прочла, подтверждают это впечатление. Бенуа не любит говорить о себе, во время интервью он рисует наперегонки с ответами в своем альбоме для набросков, словно подчеркивая, что все уже выражено в его произведениях, а всякие слова и объяснения – не его дело. Это весьма убедительный образ создателя Ганса Форальберга, также погруженного в непрерывный созидательный процесс, отгороженного и защищенного от мира своим творчеством.

Бенуа Сокаль родился 28 июня 1954 года в многодетной католической семье. Его отец был врачом и прочил такую же карьеру своему сыну. Бенуа поступил в медицинский университет, но через два года бросил его, решив стать художником. Вряд ли этот биографический мотив нашел прямолинейное выражение в *Syberia*, но все-таки Бенуа выбрал профессию вопреки семейным традициям и воле отца, поэтому, можно думать, мотивация Ганса не совсем ему чужда.

Бенуа Сокаль поступил в известное художественное учреждение – Институт Св. Луки в Брюсселе, где учился в мастерской художника Клода Ренара. Здесь он публикует свои первые произведения в ежегодном издании этого института «*Le neuvième rêve*» (Девятая мечта или Девятый сон) – название связано с тем, что комиксы считаются девятым искусством.

В 1980-е годы европейские комиксы переживали период расцвета. Свою карьеру Бенуа начал в «*À Suivre*» («Продолжение следует») – журнале BD, который выпускало издательство «Casterman» с 1978 по 1997 год. В «*À Suivre*» публиковались разные по стилю произведения, однако в целом журнал был ориентирован на серьезные жанры, в том числе графические романы. Отмечают также влияние на это издание одного из наиболее известных создателей комиксов, итальянского художника Уго Пратта (Hugo Pratt), о котором Бенуа упоминает с почтительностью как о своем творческом наставнике.

Бенуа Сокаль сразу создал образ, который сделал его известным – инспектора Канардо. Серия альбомов «*Canardo*» населена антропоморфными животными, мимика которых выразительно передает человеческие эмоции. Главный герой (или антигерой) вошел в пантеон великих частных сыщиков – это разочарованный утиный персонаж, погруженный в сплин, почти всегда подвыпивший, с окурком в клюве. Ему присуща проныцательность и язвительный мрачный юмор. Одним из удачных образов серии считается также гнусный кот Распутин. В стилистике этих комиксов нет «красивости»: грязноватая серо-зеленая палитра, тусклые свинцовые цвета передают сумрачный и унылый мир Канардо. Молодой художник получил признание, его BD были переведены на десяток языков и изданы в нескольких европейских странах. Бенуа отчасти стал заложником этого успеха, продолжая выпускать все новые альбомы популярной серии. Затем, желая уйти с накатанной дороги, он переключается на другие жанры, в том числе графические романы – среди них выделяются средневековая повесть «*Sanguine*» в соавторстве с Аленом Попюлер (Alain Populaire) (1988) и драматичный роман о войне «*Le vieil homme qui n'écrivait plus*» («Старик, который больше не пишет», 1995).

С наступлением компьютерной эры Бенуа Сокаль оказался в числе людей среднего поколения, проявивших восприимчивость к новым технологиям. Одним из первых художников BD он стал раскрашивать свои рисунки на компьютере в редакторе Photoshop, а затем увлекся новыми возможностями трехмерной компьютерной графики и анимации. Когда CD-ROM только появились, многие полагали, что они составят значительную конкуренцию бумажным комиксам и в конце концов поглотят их. В этой связи дирекция «Casterman» предложила своим сотрудникам

подумать о новых способах применения их талантов. Возможности раздвинуть горизонты своего творчества, попробовать новые способы создания рисунка и комплексного движущегося изображения показались привлекательными для Бенуа.

Он решил встать на путь разработчика видеоигр.

В начале этого пути Бенуа Сокаль мало знал о компьютерных играх. Верный своему кредо, он хотел создавать рассказы в изображениях. На стадии написания сценария работа над BD и игрой имеет много общего. Однако сам способ представления истории существенно отличается. Бенуа привлекла идея «прогулки» внутри произведения, возможности для игрока находиться в недрах художественного пространства и исследовать его в разных направлениях. Как автор комиксов, он создавал линейное повествование, его читатель был послушен авторской воле, в то время как игрок хотел свободы, и это желание надо поддерживать и культивировать. Интерактивность потребовала освоения новых приемов работы с текстом. «В конечном счете, диктатор – это красивая профессия, – говорил Сокаль. – Кинематографист или автор комикса – это диктатор. Он не терпит никакого отклонения от темы. Он навязывает свой рассказ от А до Я. В видеоигре надо мягко отступить от своих прав. Надо пропитать игрока своими идеями и создать впечатление, что он принял решение сам. При чем внушить это настолько незаметно, чтобы он не отдавал себе в этом отчет. Это напоминает реальную жизнь. Когда не являешься диктатором, действуешь подобным образом – со своей женой, своими друзьями или, если это политик – то с избирателями. Это тайное, мягкое внушение. Но, кроме того, в моем случае я еще должен рассмешить, заставить плакать... Это открывает многогранные возможности. Это увлекательно!»<sup>1</sup>

Другая проблема, с которой столкнулся Бенуа, – необходимость работать в команде из разноплановых специалистов, что весьма сложно для человека, привыкшего творить в одиночестве. Если первая команда Бенуа, делавшая Amerzone, сначала состояла из пяти человек и к финальной стадии работы достигла двадцати, то над Syberia трудилось на разных этапах от 50 до 100 человек. Как автор комиксов Бенуа Сокаль был универсалом – придумывал сюжет, сценарий, литературный текст, создавал художественные образы, отвечал за процесс и конечный результат. Этот навык он перенес на видеоигры, отслеживая все компоненты целого и все этапы работы над проектом. Бенуа контролировал не только художников, превращавших его скетчи и эскизы в финальные картинки, но и проверял

<sup>1</sup> *Carlot M. Entretien avec Benoît Sokal* // URL: <http://www.auracan.com/Interviews/interview.php?item=107> (дата обращения 27.09.2015).

разработку сценария, качество диалогов, состав актерских голосов, озвучивавших игру и проч. Такое руководство было способно обеспечить образное и стилевое единство, сохранить в неприкосновенности авторский замысел, сделать игру произведением искусства.

## АВТОРСКАЯ ИГРА

Проблема видеоигры как искусства время от времени обсуждается в игровых журналах и на интернет-форумах. Одна из интересных дискуссий на тему «авторская игра» возникла в сообществе российских разработчиков и игровых журналистов в 2005 году в связи со статьей Петра Прохоренко «Авторский геймдизайн»<sup>1</sup>. В статье категорично утверждалось, что «современные игры искусством не являются», но в то же время обладают «богатыми возможностями для реализации практически любого творческого замысла». Создатели игр уже «сформировали прочную базу для создания подлинных шедевров, сочетающих в себе живопись, архитектуру, литературу, музыку, компьютерную графику, анимацию, проработали взаимосвязи между этими элементами. Дело за малым – “запустить” собственно творческий процесс. В играх пока нет главного – наполнения подлинным смыслом, способным вдохнуть жизнь в технологии, нет попытки осознать окружающий мир через свое искусство». Причины кризиса игровой индустрии автор усматривал преимущественно в экономических условиях, предлагая некоторые пути его преодоления. В заключение он провозглашал: «Итак, игры должны шагнуть на следующую ступеньку развития, превратиться в авторские проекты, создаваемые по воле творца, а не по велению всесильных маркетинговых исследований. Подобные игры должны занять место в сокровищнице объектов человеческой культуры, наряду с произведениями других видов искусства».

Статья вызвала бурное обсуждение на сайте «Daily Telefrag»; российский игровой журнал «Game.EXE» (ныне почивший в бозе) продолжил эту дискуссию, посвятив теме целый номер (№ 4, 2005): на вопросы, касающиеся проблемы авторской игры, ответили крупные российские и зарубежные разработчики видеоигр.

<sup>1</sup> Петр «Amicus» Прохоренко – геймдизайнер, автор сценария военно-исторической стратегии «Сталинград». По образованию искусствовед (ГХПА им. В.И. Мухомовой). Статья «Авторский геймдизайн» была опубликована в сетевом журнале «Daily Telefrag» – см.: URL: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=3584> (дата обращения 27.09.2015).

Этот горячий отклик свидетельствует о том, что тема является актуальной для современного этапа развития игр. Игра как поверхностное развлечение уже не удовлетворяет определенные геймерские круги, жаждущие более осмысленных и глубоких произведений.

Однако в самих высказываниях царила путаница, разнобой, и в итоге обсуждение не дало ни определенности в понимании данной проблемы, ни четких ориентиров. Начнем с термина. У каждого участника дискуссии с понятием «автор» возникали самые разные ассоциации из собственного культурного багажа – упоминался европейский индивидуализм, якобы непригодный для современности, авторское кино, другие искусства. Но все эти проекции на игру весьма условны. Компьютерная игра – не только синтетический жанр, она двойственна по своей природе, в ней необходимо различать авторство игровой идеи и авторство игры как художественного произведения. Между тем на эту «деталь» никто не обратил внимания. В поисках достойных примеров чаще всего ссылались на ранний период развития игр: во-первых, тогда одному человеку еще было под силу сделать игру, так что не возникало сомнений в наличии автора; во-вторых, на заре индустрии гораздо легче было придумать что-то новое; в-третьих, еще не существовало давления рынка, и мотивация создателей игр была исключительно творческой. Однако тогда и сами игры были очень просты и зачастую представляли собой лишь реализацию игровой идеи – таковым, например, был часто упоминаемый тетрис. Допустим, мы знаем, что тетрис придумал наш соотечественник, программист Алексей Пажитнов – прибавляет ли это что-нибудь к пониманию данной игры? Ничего! Это не тот случай, когда имя автора может стать значимым творческим компонентом произведения. Игры, подобные тетрису, сущность которых сводится к игровому процессу (пасьянсы, паззлы, простые шутеры и аркады) всегда будут занимать достойное место в игровой индустрии, однако они лежат вне сферы искусства. Игра, имеющая автора, – еще не есть авторская игра.

Не столь очевидным оказался также ответ на вопрос: кого в новейшей игровой индустрии можно/нужно считать автором, точнее Автором компьютерной игры. Современную высокотехнологичную игру делает большая команда, состоящая из людей разных профессий, это длительная трудоемкая работа, и те, кто ее осуществляет, могут даже не знать друг друга. Очевидно, что в подобном деле необходим руководитель, который держит в своих руках все нити этого сложного процесса и сводит воедино разрозненные усилия многих разработчиков игры. Но функция координатора проекта может быть чисто технической. Однако если термин «авторская игра» подразумевает что-то подобное авторскому кино, то в общем руководстве игрой должна реализоваться единая созидательная воля творческого



лидера, который направляет и объединяет собой весь проект, оставляя на нем неизгладимый отпечаток своей личности. В кино, в театре – это режиссер. А кто может стать подобным демиургом в видеоигре?

В творческом коллективе создателей игр есть несколько наиболее значительных, определяющих лицо проекта, креативных фигур – игровой дизайнер, отвечающий за игровую концепцию, художники, разрабатывающие графическую среду игры, композитор, автор сценария, программисты. В сущности, любой талантливый член команды с качествами лидера может стать автором компьютерной игры, понимаемой как произведение искусства. Неопределенность центральной, доминирующей фигуры вносит особую интригу в проблему авторства – ибо игра, создателем которой является концепт-художник, будет отличаться от игры программиста.

Бросается в глаза и другое отличие от киноискусства. Термин «авторское кино» (*Art Cinema, Art house*) появился в 1960-е годы в американской и французской кинокритике. К этому моменту уже существовал набор режиссерских имен и был создан корпус фильмов, подпадавших под это определение, киноманы и кинокритики не затруднились бы их назвать. С «авторской игрой» ситуация иная – игры, перечисленные участниками дискуссии, представляли произвольный и субъективный перечень названий, он мог зависеть от игрового опыта, жанровых и прочих личных предпочтений, возраста, толкования понятий «искусство», «автор» и т.д. Если в кино термин появился для того чтобы обозначить уже существовавшее явление, то в видеоигре он скорее предвосхищал то, что находилось в процессе становления. Поэтому предложенное редакцией журнала словосочетание «авторская игра» скорее запутывало участников дискуссии, чем что-либо проясняло, и функционировало не как точное, конкретное понятие, а как благое пожелание, оценочная категория, как определение, означающее высокое качество игры (в российской культуре, где, помимо кино, есть еще авторская песня, данный эпитет имеет позитивный аксиологический оттенок).

Расплывчатость термина «авторская игра» проявилась и в попытках его конкретизации – для каждого он означал что-то свое: игру нестандартную, новаторскую, открывающую новые возможности; малобюджетную игру, созданную независимой фирмой; уникальную игру (не сиквел и не аддон); яркую, оригинальную, талантливую игру; масштабную игру, которая требует сотен часов для прохождения и поэтому глубоко запечатлевается в памяти; популярную игру, снискавшую признание игрового сообщества и проч. Оказалось даже, что не так важно, помнят ли участники дискуссии имена авторов так называемых «авторских игр».

Несколько раз прозвучала здравая мысль о том, что говорить об авторском произведении уместно преимущественно в контексте искусства. Является ли искусством компьютерная игра? В спорах по этому вопросу довольно часто встречаются прямо противоположные, полемически заостренные суждения – от уничижительных до восторженных, что показатель для маргинального самочувствия этого жанра на фоне признанных искусств (такую же стадию общественного презрения и внутренней закомплексованности проходили когда-то и кино, и фотография, и комиксы). Большинство все же относит игру к чисто развлекательной сфере. В самом слове «игра» есть что-то несерьезное, легкомысленное, само имя становится психологическим тормозом на пути признания видеоигры чем-то значительным, глубоким, истинным (нечто подобное было и со словом «комикс»).

Собственно, а нужно ли вообще признавать игру искусством, так ли необходимо подводить ее под эту категорию? Конечно, это нормальный путь осмысления чего-то нового – мы всегда сравниваем необычное с уже известным, стремимся отнести что-то непонятное к хорошо знакомой категории явлений и тем самым упорядочить для себя картину мира. Хотя компьютерные игры многими своими сторонами несомненно принадлежат к искусству, в то же время они обладают уникальным качеством интерактивности, а это вносит много непривычного, странного, может быть даже неприемлемого для поклонников высокого искусства. Интерактивность позволяет вовлечь читателя, слушателя, зрителя в процесс сотворчества, к чему искусство, казалось бы, всегда стремилось, но при этом ни один художник не хотел бы давать профанам от публики слишком больших полномочий. А интерактивность неизбежно ведет к тому, что об этих профанах думают больше, чем необходимо – игрока не просто развлекают, не просто угождают ему, его выдвигают на авансцену, его считают (или делают вид, что считают) соавтором произведения. Петр Прохоренко, понимая это слабое место видеоигры с точки зрения продвигаемой им концепции «авторской игры», замечает: «...авторский проект, как объект искусства, не ставит задачи создать максимально комфортные условия для “зрителя”. Кто подхватил посыл автора, правильно его распредметил, а кто нет – это уже проблема аудитории, автора они могут совершенно не волновать». Проецируя это положение на игру, он полагает, что сложная, необычная компьютерная игра также может быть самодостаточной, возникать лишь по вдохновению своего создателя<sup>1</sup>. Эта мысль, сама по себе абсолютно справедливая, все же неприменима

<sup>1</sup> См.: Game.EXE, 2005. № 4. Р. 28.

полностью к компьютерной игре, ибо, создавая игровую сторону произведения, автор все же должен думать об игроке – его восприятии, умственных способностях, комфорте, – невозможно представить игровой процесс, создаваемый для себя, для самовыражения (сам разгадываешь придуманную тобой загадку!).

Говоря об авторской игре, уместно задать не только вопрос, кто автор, но и где этот автор, как мы можем его обрести, как он проявляет себя в своем собственном произведении? В видеоигре мы не найдем привычных в других видах искусства форм проявления авторского начала. Все та же интерактивность и все тот же назойливый игрок энергично отодвигают автора на задний план. Автор не должен высовываться, чтобы не заслонять собой игрока, авторство должно быть мягким, ненавязчивым, деликатным. Примеры открытого появления автора единичны: роль Атруса, демиурга миров *Myst*, сыграл один из его создателей Рэнд Миллер, Ричард Гэрриот (Richard Garriott), автор *Ultima*, существует в собственном онлайн-произведении под именем *Lord British*. Когда говорят, что игра сделана от первого или от третьего лица, то все это – лица игрока или его аватара. Первое лицо – вовсе не рассказчик, как мы привыкли, а игрок; автор – это последнее лицо («и первые станут последними, а последние – первыми»).

Все эти особенности делают стремление представить игру авторским искусством, похожим на авторское кино, не очень убедительным. Вполне возможно, что игру надо рассматривать не только как искусство, но и как что-то новое, как некий особый симбиоз со своими собственными закономерностями. Ведь в классических искусствах не было никакого игрока.

Однако это не мешает воспринимать игры (даже те, в которых роль игрока значительна) как явление искусства. Например, именно такое впечатление производят грандиозные эпические полотна, созданные в жанре ролевых игр – *Fallout*, *Plainscape*, *Baldur's Gate*: в них придуман огромный, детально проработанный художественный мир, а также образы персонажей и элементы сюжета, из которых можно сложить свое повествование. При всем вариативном потенциале игрок, тем не менее, не способен сильно погрешить против основного замысла и воли автора, он попадает в жесткие условия, продиктованные возможностями движка, законами виртуальной вселенной, правилами игры. Но при прохождении, неизбежно затрагивающем магистральные сюжетно-концептуальные точки игры, могут складываться свои маленькие, поразительные и пронзительные сюжеты, которые сообщают всему произведению другую интонацию, даже другой смысл, и иногда возникает странное,

фантастическое ощущение, что они не были предусмотрены разработчиками игры. Можно ли считать подобный феномен особым видом искусства, в котором нет окончательно оформленного произведения, но дано все, чтобы его завершить? Можно ли это сравнить, например, с режиссерским и исполнительским прочтением известных литературных и музыкальных сочинений? Или с импровизационным искусством, где свобода самовыражения обычно связана со строгим следованием определенным моделям, опорой на ритмические, мелодические формулы и клише. Но исполнителями-импровизаторами являются одаренные люди, нередко занимающиеся этим профессионально, их искусство могут оценить слушатели. В видеоигры может играть кто угодно, и хотя в этой сфере тоже существуют особо одаренные игроки, однако их достижения не становятся общественным достоянием.

«Авторская игра» – российский термин, на Западе существует более точное понятие «независимая игра» – *independent game*, *инди-игра*. Основную часть рынка (70–80%) обычно занимают крупные фирмы-производители – так называемые «мейджеры» (*major*), остальные – *инди* (это относится и к музыкальной звукозаписи, и к кинопроизводству).

Под независимыми подразумеваются фирмы, которые не являются собственностью какой-то более солидной внешней фирмы или издательства и не находятся в экономической кабале у этих последних. Однако такое положение вещей вовсе не гарантирует появления качественной игры, просто это дает свободу от рыночных заказов на однотипные блокбастеры. Независимые фирмы весьма отличаются друг от друга как финансовыми условиями, так и уровнем профессионализма. Независимой может быть команда начинающих амбициозных разработчиков, не имеющих гроша за душой, но независимой считалась и фирма «id Software», одна из самых известных и успешных в сфере производства компьютерных игр. Достижения разработчиков определяются их одаренностью, но поскольку талантливых людей в любой области мало, то и большая часть независимых игр тоже посредственны – только вместо эффектной графики дорогостоящего блокбастера мы видим графику низкотехнологичную и некачественную. Однако в малобюджетных фирмах рождаются новые яркие идеи, которые затем начинают эксплуатироваться игровой индустрией. Известный пример – игра *Contre strike*, из более поздних – игра *Darwinia*, получившая три приза на Фестивале независимых проектов IGF-2006 (Independent Games Festival) – четыре молодых человека, организовавших английскую студию «Introversion Software», делали эту игру на протяжении полутора лет у себя дома, не финансируемые никем, кроме своих семей, и не используя ничьих разработок, кроме своих собственных.

Поскольку игра приобрела большую популярность, она смогла принести своим создателям неплохую прибыль.

Экономическая мотивация крупных фирм закономерна – производство игры стоит дорого, и те, кто вкладывают в нее деньги, хотят окупать свои затраты. Когда рыночные аргументы преобладают, во главу угла ставится желание угодить публике, а это редко совместимо с истинным творчеством. Издатели игр в основном не склонны к риску, они обращаются к прошлогодним таблицам прибылей и потерь и финансируют проверенные, популярные, оправдавшие себя идеи, гарантирующие успех. Как только некая идея получает резонанс, она начинает беспощадно эксплуатироваться индустрией развлечений, и постепенно в ней уничтожается все живое, она превращается в мертвую схему, расхожий штамп, избитое клише. Чем выше коммерциализация, тем больше и стандартизация продукции массовой культуры. Эта картина везде одинакова – блокбастеры в кино, жанры развлекательной литературы, популярная музыка. Новые технические искусства XX века сразу же попадали в жернова массовой культуры с ее отлаженными механизмами производства, пиара и поглощения изготовленных по рецепту артефактов жаждущей развлечений публикой.

Однако не только акулы крупной индустрии, но и небольшие некоммерческие структуры хотели бы добиваться успеха – лучше без привлечения инвесторов и издателей с их кабальными обязательствами. Как мы уже говорили, трудно представить игру, которая производится лишь для себя, игра ориентирована на потребителя и должна быть продвинута на рынок. Даже если ее делает одинокий независимый разработчик, все равно его целью и мечтой остается коммерческое распространение своего детища.

В играх коммерческое тиражирование идей вызывает негативную реакцию, однако распространение подобного отношения на все игры ошибочно, как и приписывание высокого титула «авторская игра» играм типа тетрис. Ибо если эксплуатация оригинальных художественных образов и концепций вызывает справедливое неприятие, то разработка игровой идеи – нечто естественное и даже необходимое. Взять тот же тетрис – он существует в огромном количестве вариантов и модификаций, что свидетельствует о потенциальных возможностях и богатстве самой идеи, способной к развитию и трансформациям. Конечно, тетрис – слишком простой и очевидный пример. Сложнее дело обстоит, когда удачно найденная игровая механика соединяется с виртуальным миром и образным наполнением игрового произведения. Здесь существует стабильно отрицательное отношение к сиквелу. Например, среди поклонников *Myst* бытует мнение, что первая игра – это нетленный шедевр, а далее серия все более и более деградирует. Мое знакомство с этой серией началось

с *Myst 3* и *Myst 4*, а затем я сыграла в первый *Myst*. Впечатление было обратным, так как для меня «сиквелом» стала первая игра. Неприязнь к сиквелу – некий предрассудок, основанный на психологическом эффекте открытия – первое знакомство не забывается, как первая любовь, далее следует что-то более-менее известное и вторичное. *Myst* породил особое жанровое направление (к нему справедливо относят и первую игру Бенуа Сокаля *L'Amerzone*), его образно-игровая концепция обнаружила способность к автономному развитию так же, как и более простые игровые идеи типа тетриса.

Другой пример подобного рода – стратегическая игра *Heroes of Might and Magic* («Герои меча и магии»), *HoMM*, «Герои». Те, кто играл в «Героев» и провел многие часы в мире этого игрушечно-героического фэнтези, всегда с радостью будут приветствовать друг друга как люди, имеющие общий виртуальный дом. Просматривая демо-версию пятого проекта игры, любители вторых и особенно третьих «Героев», возмущенно восклицали: «Как они не понимают, что за тоннами грима исчезает душа игры!». Пышный, эффектный трехмерный мир разрушил нежное, наивное обаяние старых добрых «Героев», поглотил нашу игрушечную родину. Однако геймеры, которые впервые узнают эту игру именно в пятой версии, скорее всего также полюбят ее в этой новой упаковке, поскольку удачный геймплей и игровой баланс *HoMM* останется тем же самым.

Как бы ни была привлекательна для публики та или иная игровая концепция, она стареет, изнашивается, нуждается в обновлении. Необходимость выпускать на рынок нечто непривычное несет в себе непредсказуемые результаты, хотя без доли риска невозможно представить эффективный бизнес. Издание многих ныне признанных игр было в свое время рискованным предприятием. В поисках новых идей крупные корпорации могут финансировать талантливых разработчиков, поддерживать независимые фирмы. Отношения инди и мейджеров – не всегда конфронтация и конкуренция, это бывает и мирное сосуществование, и взаимовыгодное сотрудничество.

Освоение, принятие обществом новых знаний, идей, образов всегда было трудным, а в ситуации тиражирования культуры, стандартизации образа жизни этот процесс еще усложнился. В условиях массового рынка продать можно лишь то, что уже известно, то есть – имеет свою стоимость. Неизвестное же должно сначала быть осознано и занять место в системе ценностей, что может потребовать достаточно долгого времени. Этот механизм делает непростым и драматичным существование талантливого человека – рынок требует стандартных вещей, а творчество ломает стандарты.

Один из способов выйти из этого противоречия, преодолеть этот замкнутый круг – государственное финансирование. То, что высокие достижения в непроеизводственных сферах часто были связаны именно с этим обстоятельством – хорошо известно. Компьютерные игры с этой точки зрения находятся в невыгодном положении, так как они не входят в состав искусств, которые могут рассчитывать на бюджетные дотации. Искусство не может успешно развиваться, ориентируясь только на рынок развлечений. В этой ситуации почти невозможно появление серьезных произведений, ибо они всегда элитарны, а значит, как правило, не имеют экономической отдачи. То, что видеоигры не входят с сферу государственной помощи, влияет как на материальные возможности, так и на их социальный статус. Если это положение изменится, если игры будут признаны искусством и на них распространятся механизмы финансовой поддержки культуры, возможно, это приведет к их дальнейшему развитию именно по пути искусства. В США, Европейском союзе и Японии скорее всего соответствующие законы будут приняты в обозримом будущем. В Европе инициатором этого процесса выступила Франция.

В 2000-е годы благодаря движению краудфандинга (*crowdfunding* – народное финансирование) появилась возможность собирать общественные средства для реализации различных творческих проектов. Успешность этого движения определяется тем, что люди скидываются на конкретные проекты, нужные прежде всего им самим. При этом привлекательными могут оказаться как предложения знаменитых разработчиков игр, таких как Тим Шейфер (Timothy Schafer) или команда создателей игры *Planescape*, так и никому не известных, сумевших предложить нечто оригинальное.

Дискуссия об авторской игре, об авторе игры, проходившая в «Game. EXE» под лозунгом «Автора! Автора!», скорее всего обнаруживает болевую точку жанра. Не вопросы художественных средств и глубины содержания, не даже факт принадлежности компьютерной игры к области искусства, а именно проблема авторства вызвала наибольший резонанс и оказалась самой сложной и запутанной.

В ряду упоминаемых примеров авторских игр никто не назвал квесты Бенуа Сокаля, хотя его творчество, без сомнения, было известно всем участникам дискуссии. О *Syberia* никто не вспомнил, но именно она могла бы послужить примером искомой авторской игры. Конечно, произведение это не масштабное, не эпохальное, *Syberia* – всего лишь небольшой камерный квест, однако он отмечен безупречным вкусом, гармоничным единством игрового процесса и художественного замысла, индивидуальным авторским почерком и искусно выстроенной драматургией.

Не только *Syberia*, но и другие игры Бенуа легко узнаются по их особому графическому языку и образным типажам, по излюбленным художником темам и идеям, развиваемым и варьируемым от игры к игре, по сходным композиционным приемам, особой атмосфере – по всему тому, что составляет авторский стиль. Работая с командой, Бенуа также вел себя как автор проекта, несущий ответственность за конечный результат. Не случайно имя Бенуа Сокаля всегда упоминается рядом с названиями его игр. Реализация своей индивидуальности в видеоигре – задача сложная, тем более надо ценить художника, сумевшего преодолеть определенные барьеры этого жанра на пути самовыражения.

### *L'AMERZONE*

Своеобразие Бенуа Сокаля проявилось уже в его первой игре *L'Amerzone*. Здесь в эскизном варианте видно многое из того, что в дальнейшем воплотится в *Syberia*.

Идею для сценария Бенуа заимствовал из пятого альбома серии «Canadro» – «L'Amerzone». Проект был поддержан его родным издательством «Casterman», затем он нашел технического партнера в лице канадской фирмы «Microïds». Вслед за игрой был выпущен альбом «Le Testament de L'Explorateur» («Завещание путешественника»), куда вошли наброски и готовые рисунки, не использованные в финальной версии игры.

В *L'Amerzone* Бенуа Сокаль нашел тип игры, который будет развивать в дальнейшем. Основа сюжета – длительное путешествие по местам бесспорно вымышленным, но намекающим на некий реальный географический прообраз (в данном случае – бассейн реки Амазонки). Художник опирался как на собственные комиксы о Канардо, так и на литературных и игровых предшественников – романы Жюль Верна и Конан Дойля, серию игр *Myst* (Бенуа признавался, что мало играл в компьютерные игры, однако *Myst* является счастливым исключением).

То, что Бенуа Сокаль как художник проделал путь от комиксов к игре, видно непосредственно в самом ходе сюжета: в начале *L'Amerzone* мы обнаруживаем путевой дневник исследователя Александра Валембуа и основательно изучаем его, чтобы затем повторить маршрут ученого в игровой форме. Тем самым нам дана возможность сравнить, сопоставить описание путешествия и само путешествие в его виртуальной форме или – вместе с автором – совершить модуляцию от комиксов к игре.

Коротко остановимся на сюжетной линии игры.



Если в альбоме комиксов «L'Amerzone» инспектор Канардо спасает ученого Александра Валембуа из южноамериканской страны, находящейся под властью диктатора, то в игре главным героем становится молодой журналист, который по просьбе старого профессора отправляется в джунгли Америкона, чтобы вернуть яйцо священной птицы индейскому племени. Изучая архив профессора, герой узнает, что в 1932 году Валембуа вместе с двумя коллегами получил от Французской академии средства для научной экспедиции. Некоторое время ученые провели в америконской деревне Пуэбло, ведя различные натуралистические исследования. Здесь они впервые услышали легенду о странных белых птицах с огромными крыльями, которые рождались в кратерах вулканов, всю жизнь проводили в воздухе, никогда не приземляясь, и встречали свою смерть в небесах. Эта птица считалась у местных индейцев священной, следы ее культа ученые видели повсюду. Затем Валембуа тяжело заболел и оказался в деревне индейского племени Ововолахо, где его выходила местная девушка, с которой у него начался роман. Некоторое время Валембуа жил в этой деревне, он сумел облегчить существование индейцев, механизировав их труд с помощью собственных изобретений. Но идиллия длилась недолго. Однажды ученый стал свидетелем странного обряда, который убедил его в том, что белые птицы действительно существуют: молодой индеец принес в деревню огромное яйцо, и шаман, просверлив в нем отверстие, влил туда дымящуюся жидкость. Затем он велел юноше отнести яйцо на гору и поместить его в кратер вулкана, который использовался как природный инкубатор. Валембуа понял, что у него есть шанс доказать существование птицы, считавшейся легендарной. Он похитил яйцо и увез его в Европу. Но Валембуа, как и его коллегу профессора Челленджера, постигла неудача – в академии ему никто не поверил, яйцо сочли страусиным и поместили в запасник орнитологического музея, а затем, через много лет, вернули профессору. Исследовав яйцо, Валембуа к своему удивлению обнаружил, что зародыш все еще жив. Он решил, что необходимо вернуть яйцо индейцам и восстановить популяцию редких птиц, но сам Валембуа был уже слишком стар для этого, поэтому он умоляет журналиста предпринять новое путешествие на Америкон и исправить роковую ошибку его молодости.

Основной задачей Бенуа Сокаля в *L'Amerzone* стало создание визуальной среды игры. Видимо, его захватила возможность сотворения многогранного яркого мира как правдоподобной иллюзии реальности, мира, который можно исследовать «изнутри». То, что обычно выполняет роль фона, вышло здесь на первый план, основные же составляющие игрового

произведения выглядят довольно скромно: сюжет статичен, загадки просты и однообразны, главный герой – некий абстрактный журналист без имени и внешнего облика (игра идет от первого лица, поэтому на месте героя легко представить самого себя или, скажем, навеянного Конан Дойлем журналиста Эдуарда Мелоуна), персонажи второго плана маловыразительны и не особенно нужны автору, так как чаще всего умирают, едва успев поговорить с героем (здесь Бенуа выступает настоящим мизантропом). Подобная концепция вряд ли может понравиться большинству геймеров – ни занимательности, ни сложных загадок, ни юмора – сплошное погружение, медитативный транс, роскошная статика. Однако здесь есть и то, что всегда привлекает игроков – убедительный виртуальный мир, пусть безлюдный, но зато завораживающе красивый и атмосферный, с великолепной графикой и анимационными вставками, замечательно проработанным объемным звуковым фоном. Богатая фантазия художника населила Амерзон невиданными зверями. Путевой журнал Александра Валембуа пестрит впечатляющими зарисовками различных представителей флоры и фауны затерянного мира – свинопотамов, ринопотамов, пекозавров, трехрогих буйволов, перепончатых жирафов и прочих. Листая его дневник, невольно вспоминаешь Конан Дойля, кажется, будто видишь иллюстрации к известному литературному произведению:

«– Переверните страницу.

Я перевернул и не мог сдержать возгласа удивления. Со следующей страницы альбома на меня глянуло нечто необычайное. Такое чудовище могло возникнуть только в видениях курильщика опиума или в бреду горячечного больного» (А. Конан Дойль. «Затерянный мир»).



Бенуа Сокаль. *L'Amerzone*. Путевой журнал Александра Валембуа. 1998  
Рисунок

В *Syberia* Кейт тоже изучает книги о природе Амерзона, пытается отыскать необходимые ей сведения об амерзонской кукушке. Эта автоцитата создает впечатление, что мир Бенуа Сокаля обладает внутренним единством, скорее всего очевидным для ее автора. У него есть своя Сибирь, своя Африка и Южная Америка, нанесенные на единую фантастическую карту его воображения (существуют и другие переключки между

произведениями – например, фамилия Форальберг заимствована из графического романа «Vieil homme...»).

В *L'Amerzone* Бенуа также нашел свой фирменный игровой символ – непривычное транспортное средство, свидетельствующее о самой сути его квестовой концепции: есть обычная действительность, и есть какой-то другой, диковинный мир, в него надо попасть, а для этого годится только сверхъестественный, экзотичный способ. Транспорт, на котором путешествует герой *L'Amerzone*, представляет собой сконструированный Валембуа вездеходный аппарат – он может превращаться в самолет, вертолет или субмарину. И хотя экспедиция Валембуа имела место в начале 1930-х годов, на вездеходе есть бортовой компьютер, и для него используются 3,5" дискеты. Как только не издевались рецензенты и геймеры над этой дискетой! Ну откуда может появиться подобный носитель информации в 1932 году?! – с возмущением восклицали они. Здесь, как и в *Syberia*, мы имеем дело с областью игровых условностей, которые хорошо чувствует Бенуа (и почему-то не понимают игровые критики).

Игровое мышление обладает особой свободой, независимостью от обыденной логики. Довольно странно требовать от игры реалистического соответствия действительности. Для создания игрового мира берется все, что есть под рукой, или все, что душе угодно, что вам нравится. Так, для человека нашего времени естественно пользоваться носителями цифровой информации: например, захочет ребенок поиграть в путешествие – он построит корабль из любого подручного материала, возьмет со стола дискету – и вперед. При этом, с точки зрения законов игры, не так важно, кто играет – дети или взрослые.

Комбинаторика – один из главных принципов игры, окружающая действительность – просто материал для построения игрового мира, его можно использовать в любых произвольных сочетаниях. В игре легко перемешать времена и пространства, нарушить любую привычную логику – историческую, географическую, этнографическую, обыденную. Все это делает в своих играх Бенуа – он соединяет в одном пространстве предметы прошлого и будущего, архаику и супертехнику, он любит применять не соответствующие времени носители информации (дискета 3,5 еще не употреблялась, а звуковой валик уже не употреблялся); в *Syberia* он воскрешает и комбинирует эпохи и стили, объединяя их в гармоничную лоскутную ткань своих цифровых акварелей. Можно было бы сказать, что это особенности и приемы постмодернизма, но скорее сам постмодернизм позаимствовал свойства игры, а для игрового произведения подобные логика и эстетика являются имманентными.

Двойственная природа компьютерной игры порождает противоречия в ее восприятии – с точки зрения реалистического произведения искусства дискета, возможно, и будет выглядеть абсурдной. Но если принять ее за игровой предмет, эта кажущаяся абсурдность снимается. В игровой логике абсурда нет, есть лишь правила, которые надо неукоснительно соблюдать, договор об условностях – о том, что вот это будет тем-то, а это – чем-то другим. Любой реальный предмет силой воображения может стать чем угодно и выполнять любую отведенную ему роль в условном игровом мире.

Процитируем по этому поводу Михаила Эпштейна: «Игра – это деятельность в сфере возможного, где свойством возможного наделяется либо субъект, либо объект, либо само действие (“игрок”, “игрушка”, “игра”)... Игра происходит в разрыве между потенциальным и актуальным, как самоценное раскрытие потенций за пределом их актуализации... “Игра ума” предполагает возможность наивных, странных, абсурдных, дурашливых высказываний, обнаруживающих нечто отличное от “умности” как таковой. Игра есть конструирование возможных способов существования, которые так и не переходят в серьезность»<sup>1</sup>.

Видеоигра как виртуальный мир может стремиться к правдоподобию, к подражанию действительности, а видеоигре как игре это не нужно – излишне реалистичный антураж губит магию игры, разрушает необходимую игре условность.

В *LAmerzone* проявилось еще одно свойство игр Бенуа Сокаля – он создает не просто виртуальное пространство, но идеальный мир, своеобразный рай. Ни комиксы, ни графический роман, а именно игра становится для него способом бегства от действительности, формой эскапизма, дорогой в сферу совершенства и гармонии. Полуфантастическая реальность, создаваемая Бенуа (Амерзон, деревня юколов, остров Сибيريا, плавающие китовые острова) – это симбиоз нетронутой первозданной природы и укорененного в традиционной культуре архаичного малого социума, в жизнь которого входит обилие механизмов, появившихся не путем последовательного технического развития, а привнесенных извне одним-единственным гением (в этом сообществе между природой, техникой и человеком не возникает привычных противоречий, так как ничто не является инструментом корысти или политики). Модификацией этого образного типа является и Валадилена. Такова идиллия художника, таков

<sup>1</sup> Эпштейн М.Н. Парадоксы новизны: О литературном развитии XIX–XX веков. М.: Советский писатель, 1988. С. 298–303.

его рай, которым он нас одаривает, позволяя прожить в нем незабываемые часы. Это вечная тема – поиск утраченного рая за границами цивилизации и истории. Бенуа не хочет спасать мир, как это делают в своих сценариях многочисленные создатели видеоигр, он хочет уйти от него. Есть много способов для этого: болезнь и нежелание взрослеть, творчество и игра, искусство и наука, создание воображаемого виртуального мира или возможность острова. В *L'Amerzone* Валембуа и его возлюбленная подобны Адаму и Еве в раю, однако похищение яйца, спровоцированное научным честолюбием, становится синонимом грехопадения, за которым следует изгнание из рая.

Для концепции своей игры Бенуа Сокаль выбрал два главных символа – яйцо и птицу. В контексте основного сюжета они прочитываются как олицетворение жизни и души индейского племени. Яйцо символизирует таинство жизни, ее целостность и природное совершенство. Белая птица, придуманная Бенуа – наиболее поэтичный образ *L'Amerzone*. Проводя свою жизнь в небесах, эта птица вырашивает огромные крепкие крылья, которые позволяют ей вечно парить в воздухе и никогда не опускаться на землю. Это символ духовности, творческого полета, способности никогда не терять достигнутую высоту, никогда не опускаться до уровня приземленных целей и интересов.

Белые птицы дали название фирме Бенуа Сокаля и стали ее логотипом.

Когда Сокаль приступал к созданию *L'Amerzone*, он считал, что на ее создание потребуется год и 35 тысяч евро. Однако процесс производства игры оказался более длительным, сложным и дорогостоящим, чем предполагал автор. В итоге потребовалось четыре года работы и 250 тысяч евро. Проект был на грани краха. Однако игра оказалась весьма успешной, она окупилась все затраты и получила престижную премию «Pixel-INA Award» на фестивале «Imagina'99». Этот позитивный опыт вдохновил Бенуа и он приступил к воплощению своего следующего замысла – игры *Syberia*.

*L'Amerzone* был пробой пера, в *Syberia* Бенуа достиг значительно более высокого художественного результата. Примерно год он работал над сценарием, собирая материал и создавая образный мир своего произведения. Игра вышла в 2002 году и получила немедленное признание и множество наград по всему миру. Бенуа Сокаль выпустил в издательстве «Casterman» альбом набросков и эскизов под названием «*Syberia. Ésthétique du Jeu*», в альбом также включена серия диалогов с журналистом Жераром Лемарье о природе компьютерной игры и собственном творчестве.

*Syberia-2* была выполнена в стенах компании «Microïds» и выпущена в 2004 году. Параллельно с работой над сиквелом в 2003 году Бенуа Сокаль создает собственную фирму «White Birds Productions». Он привлекает к работе известных талантливых авторов – в том числе художников Паскаля Ренью (Pascal Raignaux), Франсуа Шюитена (François Schuiten), писателя и сценариста Бенуа Петерса (Benoît Peeters). По замыслу эта студия должна была производить не только компьютерные игры, но также альбомы BD и в перспективе – анимационные фильмы.

В мае 2004 года в Реймсе была организована первая персональная выставка Бенуа Сокаля, отразившая его творческий путь как художника.

В 2006 году «White Birds» выпустила свою первую игру *Paradise*. В ней Бенуа развивает близкую *Syberia* идею духовного пути, поиска себя. Но, в отличие от Кейт Уокер, Энн Смит не обретает, а теряет свой рай.

В начале игры Энн, страдающая амнезией, попадает в гарем. Эта герметичная локация представляется знаком изоляции, символом утробы, откуда героиня должна заново родиться в мир. Единственные проблески ее памяти связаны с видением черного леопарда. Миниигра с ночным пробегом этого зверя многим казалась ненужной. В этом, действительно, нет игрового смысла, только образный – едва Энн засыпает, она становится этим леопардом, отождествляет себя с ним. Может быть, это ее детские воспоминания, или ее тень, темная сущность, черный двойник.

Затем начинается путь Энн по африканской стране Маурания, путь к отцу – жестокому местному диктатору. В раннем возрасте мать Энн увезла ее в Швейцарию, она получила европейское воспитание, но образы райского детства живут в ее памяти. Раздвоение сознания отражено в двойном имени героини (она и Энн Смит, и Малкия Родон).

Ряд локаций, через которые пролегает путь Энн-Малкии – это поселение на деревьях (здесь нельзя касаться земли, даже покойников мумифицируют и хоронят, привязывая к шестам), затем подземелье, шахты и, наконец, корабль – героиня почти никогда не оказывается на земле, она находится то над, то под землей, то на воде, то есть не имеет устойчивой опоры, твердой почвы под ногами. Все это символизирует опыт потери, лиминального состояния, двойственности, промежуточности, возведенной в постоянный незаменимый статус.

Этот внятный замысел, выраженный в драматургии игры, не нашел отражения в образе главной героини – она получилась невыразительной, безжизненной, статичной. Мы не видим ее реакцию на происходящие

события, ее чувства, ее внутреннюю эволюцию – судя по сюжету, весьма драматичную.

*Paradise* не суждено было стать очередным явлением жанра квест, игра оказалась проходной, рецензии и отзывы на форумах выражали разочарование.

В следующей игре, после неудачи *Paradise*, Бенуа Сокаль решил отойти от типа серьезного квеста и сделать чисто развлекательную игру. Он вернулся к хорошо ему знакомому по комиксам об инспекторе Канардо жанру детектива. Квест *L'Île noyée* или *Sinking Island* («Тонущий остров») вышел в декабре 2007 года. Игрок в образе частного сыщика расследует убийство, совершенное в отеле на острове, который медленно тонет – место преступления вместе со всеми уликами постепенно исчезает под водой. Игра имеет ограничения по времени, связанные с этим сюжетным поворотом.

Игра *Sinking Island* во всех отношениях получилась безупречной. Поклонники Бенуа приветствовали его триумфальное возвращение. Игра отмечена хорошо узнаваемыми чертами индивидуального стиля Бенуа, в ней есть отличная графика и нежная атмосферная музыка, живые интересные персонажи, юмор, продуманная композиция. Хотя игра позиционировалась как развлекательная, она имеет второй план со своими серьезными идеями, смысловым подтекстом, символическим языком.

«Тонущий остров» был сознательно скроен по проверенным лекалам классического детектива, с соблюдением основных его законов. При этом, показывая совершенство идеи и формы герметического детектива, Бенуа Сокаль одновременно иронизирует над этим жанром.

Квест под названием *Aquarica* находился в производстве, но, к сожалению, так и не был создан. Его сюжет – еще одна вариация излюбленных тем и образов Бенуа: в сценарии речь шла о племени, живущем на маленьких тропических островах с уникальной экосистемой, которые на самом деле оказывались гигантскими мамонтовыми китами, дремлющими в океане. Раз в сто лет киты просыпались и дрейфовали на север, словно следуя странному зову; климат «островов» менялся, становился все холоднее, птицы улетали на юг. Другое место действия – американский портовый городок Рудхейвен (Roodhaven). В городскую гавань прибывал странный корабль, собранный из обломков китобойных судов, некогда потерпевших кораблекрушение. На борту находилась девушка Мэри, внучка капитана легендарной шхуны «*Aquarica*». Она рассказала предание о китах, что вызвало ажиотаж среди местных китобоев, решивших отправиться на охоту за этими мигрирующими животными.

## THE COMICS / LES BANDES DÉSSINÉES

Своей успешной модуляцией из одной сферы визуально-вербального нарратива в другую Бенуа Сокаль показал, насколько близки жанры видеоигры и комикса<sup>1</sup>. Однако на русском языке мало исследований о комиксах, чем и объясняется появление данного очерка. Его скромная задача – дать краткий исторический обзор развития комиксов, обозначить их важнейшие особенности как жанра искусства, понять, какое место занимает в истории BD наш герой Бенуа Сокаль. Анализ его графического романа даст наглядную возможность сравнить игры и комиксы в рамках творчества одного художника, оценить свободу самовыражения, допустимую в компьютерной игре.

В России комиксы малоизвестны, считаются чем-то упрощенным, приспособленным к легкому восприятию, не требующему умственных усилий. В европейских книжных магазинах посетители читают комиксы, сидя на полу – это обычно производит тягостное впечатление на наших соотечественников как свидетельство падения нравов и примитивизации культуры. Для нас переход от повествования в картинках к чисто текстовому знаменует переход от детской литературы к взрослой, от легкого и развлекательного чтения – к содержательному и серьезному. Для нас словесный текст абсолютно самодостаточен и не нуждается в визуальном дополнении. Таким образом мы оставляем комиксы в детстве и теряем способность адекватно их воспринимать. Однако если общаться с графическими текстами непрерывно, этот своеобразный язык никогда не будет забыт и потерян. Во всем мире графическая литература считается полноправным искусством, и произведения, созданные на языке комикса, читают люди всех возрастов и социальных групп. Обычно равнодушие России к комиксу объясняют литературоцентризмом русской культуры,

<sup>1</sup> Слово *комикс* (*комический*), укоренившееся в русском языке, давно не соответствует содержанию и смыслу обозначаемого им явления. Этот термин – *comic, comic strip, comic book, strip cartoon* – появился в Америке в начале XX века, когда комиксы действительно были смешными, но с тех пор они прошли вековую эволюцию, и забавные карикатурные картинки стали лишь периферийной частью серьезного искусства. Однако поскольку другой традиции у нас нет, мы будем пользоваться этим термином. В разных странах существуют свои названия: во Франции и Бельгии – *bande dessinée*, BD (рисованная полоса), в Италии – *fumetto* (облачко), в Германии – *bilderbogen* (листы с картинками), в испаноязычных странах – *historietas* (истории в картинках), в Японии – *манга* (спонтанные, веселые рисунки).



однако до революции у нас, как и в Европе, имели широкое хождение лубки, а в XX веке эта особенность не помешала развитию кинематографа, фотографии, мультимедиа. Более вероятно, что причиной стала культурная изоляция России в XX веке, воспрепятствовавшая приобщению к этому искусству (что, конечно, досадно, ведь видов искусства не так много, чтобы полностью пренебречь хотя бы одним из них).

Отношение к комиксу в России простирается от агрессивного неприятия (как в показательном эссе Виктора Ерофеева: «Ни одно искусство так точно не передает идущую деградацию и дебилизацию человечества, как комикс. Комикс отразил разрушение многомерного человека и переход к человеку одномерному, психически умещающемуся в несколько несложных желаний. Комикс – чисто помоечное явление. Комикс – зеркало человеческого распада...»<sup>1</sup>) до непонимания природы графического повествования – например, петербургский литературовед Анатолий Барзах считает, что комикс лишен подтекста, «... системы “лакун” и “просветов”, он принципиально “беспросветен”, принципиально полон: то, чего не хватает литературному тексту, дает картинка; то, чего не хватает изолированному изображению, дает текст и соседние картинки. Метафора – реализуется и лишается тем самым скрытой в ней энергии несопряженности; метонимия – упраздняется. Это иная эстетика, эстетика буквальности, однозначности, в центре которой стоит не то, чего нет, а то, что есть»<sup>2</sup>. Это иное – корректное, аналитическое – объяснение неполноценности комикса. Однако что такое «полнота текста»? Возможна ли она в принципе? Средства выразительности комикса, как и язык любого искусства, является условным, символичным и многозначным.

Обычно комиксы определяют как соединение графического и вербального текста. Но это лишь формальная сторона, не затрагивающая сущности этого искусства. Комиксы – не иллюстрации к литературному произведению, не дополнение словесного ряда, а рассказ картинками, между которыми существует повествовательная связь (есть комиксы, которые вообще обходятся без текста). Комикс разбит на короткие фрагменты, кадры, связанные по принципу домино (каждый содержит что-то от предыдущего и предвосхищает последующий), при этом всегда есть некоторая дискретность, пропуск отдельных этапов рассказа, которые должен дополнить в своем воображении читатель. Чередование кадров,

<sup>1</sup> Ерофеев В. В лабиринте проклятых вопросов. М.: Союз фотохудожников России, 1996. С. 430–447.

<sup>2</sup> Барзах А. О поэтике комикса // URL: <http://www.commentmag.ru/archive/17/5.htm> (дата обращения 27.09.2015).

их монтаж, сопоставление имеет свой ритм и смысл, композиция листа в целом также решает определенные художественные задачи. Американский художник и эссеист Скотт МакКлауд (Scott McCloud) в своем исследовании «Understanding Comics» говорит, что для него сущность комикса – в том пространстве, которое образуется между кадрами и которое требует определенной работы по восстановлению повествовательного единства. Читатель должен увидеть многозначность текста, игру смыслов, которую предлагает художник, но это возможно лишь при опыте общения с комиксами и понимании их символического языка, при наличии особого визуального мышления. Нетрудно заметить, что данное понимание природы комикса противоположно предложенному А. Барзахом.

Разбивка на кадры вызывает ассоциации с кино. Комиксы были предшественниками мультипликации и кинематографа, еще до появления кино в них применялись чисто кинематографические приемы построения кадра (например, общие и крупные планы, показ действия с разных точек зрения). Неудивительно, что среди западных режиссеров есть немало поклонников комиксов (в частности Фредерико Феллини, Ален Рене, Джордж Лукас и другие).

Одним из фирменных признаков комикса является филактер (*phylactère*) – пузырь или облачко, предназначенное для транскрипции диалогов персонажей истории. Известно, что филактеры существовали до комиксов, сходным образом они использовались в карикатурах XVIII века в Англии и Франции.

Особенностью комиковых диалогов нередко является их приближенность к стилистике разговорного языка, использование обыденных речевых оборотов, сниженной лексики, сленга. В комиксе были выработаны приемы передачи устной речи, такие как искажение норм правописания, разрушение графической формы слова. В наши дни такими же свойствами обладает язык интернета, по своей структуре и коммуникативным функциям напоминающий устную речь.

Другое свойство комиксов – употребление синкретических компонентов текста – пиктографических знаков, идеограмм. Например, дугообразные штрихи, окружающие лицо, условно передают его подвижность; прямые штрихи, сходящиеся к голове, – наоборот, неподвижность (это чисто конвенциональные элементы); или различные символы, изображающие последствия удара – звездочки, колокола, круги и прочее, – подобные идеограммы соединяют в себе функции рисунка и текста. Тесная взаимосвязь, интеграция вербального и визуального планов приводит к тому, что они начинают выполнять функции друг друга – текст превращается

в рисунок, а рисунок берет на себя роль текста<sup>1</sup>. В этом комикс близок визуальному языку интернета с его иконками, пиктограммами, аватарами, смайликами и прочим, а также символике графического интерфейса компьютерных игр.

Комиксы вписываются в общую тенденцию искусства XX века, названную визуальной революцией. После длительного исторического периода, отмеченного расцветом книжной культуры, произошел поворот к постоянному возрастанию роли зрительного образа как носителя информации. Особенно этому способствовало развитие техники, благодаря чему родилось кино, фотография, телевидение, мультимедиа. Комикс в этом ряду выглядит несколько обособленно, так как не зависит от технического прогресса и связан со старыми формами, пришедшими из эпохи Гуттенберга – газетой, журналом, книгой. Комикс стал первым в череде новых искусств XX века, он занимает как бы переходную, промежуточную позицию: по формальным признакам он более других связан с прошлым, однако визуально-вербальный язык комикса, рожденный на заре XX века, содержал в себе не только предпосылки развития киноискусства, но и интернета.

Как представители книжной цивилизации и науки, мы привыкли считать, что мышление более всего связано с вербальной деятельностью, с оперированием абстрактными словесными понятиями, однако сегодня исследователи обращают внимание на большой когнитивный потенциал визуального мышления<sup>2</sup>. При этом надо учитывать сложный современный контекст, включенность искусства в систему новых коммуникативных практик, масс-медиа. Тенденции искусств XX века связаны не только с доминированием зрительных образов, но с формированием двуязычия. Вербальный и визуальный языки в этой ситуации уже не развиваются параллельно, не стремятся доминировать друг над другом, но образуют новую бинарность – двойственность переходит в двоичность<sup>3</sup>.

Комикс вызывает множество исторических ассоциаций, начиная от архаики, иногда его возводят даже к наскальным изображениям (хотя

<sup>1</sup> Сонин А.Г. Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул: Изд-во Алтайского госуниверситета, 1999.

<sup>2</sup> См.: Арнхейм Р. В защиту визуального мышления // Арнхейм Р. Новые очерки по психологии искусства. М.: Прометей, 1994.

<sup>3</sup> Родькин П. Новое визуальное восприятие: Современное визуальное искусство в условиях нового перцептуального вызова. М.: Изд-во журнала «Юность», 2003.

подобная аналогия кажется сомнительной), сравнивают с древними видами письменности. Рисунок, в функцию которого входило установление магической связи между человеком и предметом, является одной из основ культуры. Примеров повествования в изображениях множество – фрески и барельефы Греции и Рима, соборные витражи, житийные иконы, средневековая книга, иллюстрированная миниатюрами, французские средневековые гобелены и т.д.

Среди прямых предшественников комикса – народные картинки, лубки. В Европе они появляются в XV веке. Наиболее известны эпинальские картинки (*L'image d'Épinal*) – гравюры на популярные сюжеты, которые начал выпускать Жан-Шарль Пеллерен (*Jean-Charles Pellerin*), житель французского города Эпиналь. В комиксах, особенно ранних, есть много общего с народными картинками – простота, доступность, лаконизм средств, пояснительные надписи, дополняющие изображение. Эта стилистика удачно использовалась в информационно-пропагандистских целях (например, в политической карикатуре, «летучих листках» во время Реформации в Германии или Французской революции).

В числе европейских художников XVIII и XIX веков, рассказывавших истории в изображениях, было несколько ярких фигур. Это англичанин Уильям Хогарт (*William Hogarth*, 1697–1764), который создавал серии сатирических и нравоучительных гравюр («Карьера распутницы», «Карьера мота», «Модный брак»), связанных общим сюжетом. Это женеvский художник Родольф Тёпфер (*Rodolphe Töpffer*, 1799–1846) – его произведения считаются первыми комиксами в современном значении термина. Будучи хозяином пансиона, он сначала придумывал рассказы в картинках для своих учеников, а затем, когда его творениянискали успех и даже удостоились лестной похвалы Гёте, стал издавать их. Его альбомы переводились, копировались, им подражали. Тёпфер был также первым теоретиком нового жанра, проанализированного им в «Эссе по физиогномике» (1845). Среди французских художников XIX века дань рассказам в картинках отдали Шам (*Cham*; собств. Амеде де Ноэ – *Amédée de Noé*), Гюстав Доре, Каран д'Аш (собств. Эммануэль Пуаре – *Emmanuel Poiré*) и знаменитый фотограф Надар (собств. Феликс Турнашон). Немецкий художник Вильгельм Буш (*Wilhelm Busch*, 1832–1908), произведения которого до сих пор популярны в Европе, опубликовал в мюнхенской газете приключения Макса и Морица – неслыханных хулиганов, терроризирующих окружающих (переводчиками детских книжек Буша на русский язык были Д. Хармс и С. Маршак). Его стиль широко имитировался, в частности англичанином Чарльзом Генри Россом (*Charles Henry Ross*), придумавшим в 1867 году персонажа Алли

Слопера (Ally Sloper) – ленивца и пройдоху, который стал звездой дешевого еженедельника «Джуди» («Judy»). В Великобритании эта серия считается одним из первых комиксов.

Современный комикс появился в конце XIX века (его столетие отмечалось в 1996 году), когда мини-истории в картинках стали регулярно публиковаться на последних страницах газет в виде нескольких полос (*comic strips*). Рождение американского комикса связывают с образом Желтого малыша (Yellow Kid), созданного художником Ричардом Аутколтом (Richard F. Outcault), – лысого мальчишки с оттопыренными ушами, одетого в широкую желтую рубашку, разрисованную смешными надписями. Популярны комиксы стали тяжелой артиллерией в войне тиражей двух газетных магнатов Нью-Йорка – Джозефа Пулитцера (Joseph Pulitzer) и Уильяма Рандольфа Херста (William Randolph Hearst), боровшихся за право их публикации – отсюда произошло выражение «желтая пресса».

Ранние комиксы полностью оправдывали свое название, так как были преимущественно развлекательными и смешными, их стиль напоминал карикатуру. Однако уже в это время появляются совершенно другие по стилистике и образному строю рисованные истории. Уинзор МакКей (Winsor McCay, 1871–1934) в 1905–1910-х годах печатает на страницах «New York Herald» серию о малыше Немо («Little Nemo in Slumberland») – сказку о путешествиях ребенка по миру снов<sup>1</sup>. Для МакКея характерна тонкая детализированная

<sup>1</sup> Немо – робкий мечтательный мальчик лет шести. Однажды король Сонной страны Морфей приглашает его в гости с целью представить своей дочери-принцессе. С тех пор, засыпая, Немо погружается в волшебный мир, стремясь найти дорогу в *Slumberland*. Ему приходится преодолевать разные препятствия и козни. Наконец он попадает в Сонную страну и вместе с принцессой переживает разные фантастические приключения, которые художник придумывает с изумительной, неистощимой изобретательностью. Каждый лист завершается финальной рифмой – пробуждением Немо в постели или на полу (после особенно бурных, драматичных сновидений). Большинство его снов кончаются какой-нибудь неприятностью, несчастным случаем и даже смертью – Немо часто падает, он может быть уничтожен гигантским грибом, превратиться в обезьяну или старика. В выпуске, опубликованном на День благодарения, дом Немо съедала гигантская индейка (фаршированная индейка с клюквенным вареньем, в котором искупался Немо, – традиционное праздничное блюдо). Показывая нам путешествие ребенка по своему подсознанию, художник отмечает темные, иррациональные стороны детской души, ее тревоги и страхи, выраженные

графика, осязаемое влияние модерна, живые сочные краски и сложная композиция листа, которая стала его открытием. Приведем в качестве примера компоновку кадров на одном из разворотов его комикса.

Здесь рассказано, как к заснувшему Немо приходит клоун, ведет его к краю обрыва и ставит на ходули. Малыш начинает передвигаться на них, постепенно его окружают странные, агрессивно настроенные разноцветные птицы, которые сталкивают его вниз. На этом развороте изменение размера кадра способствует передаче движения: когда Немо поднимается на ходулях в воздух – кадр растет, а когда он падает – уменьшается. Столь естественное для ребенка ощущение полета, окружающие его фантастические пейзажи, сюрреалистические повороты сюжета, ритм постепенно сгущающихся и запутывающихся линий, яркие, напоминающие витражи, цвета, столь отличные от блеклых красок реальности – все это удивительно точно передает состояние сна. Стремясь воспроизвести как можно более достоверно облик сновидения, МакКей продемонстрировал, что выразительные средства комикса имеют психоделическую природу, так как могут показывать постепенные изменения, метаморфозы среды и предметов, порой достаточно причудливые, подобные тем, которые происходят во сне. Одно из впечатляющих превращений претерпевает кровать Немо, оживая и становясь транспортным средством для путешествия, своеобразным верховым животным на нескончаемых ногах, перешагивающих через городские здания.

МакКей был одним из первых создателей анимационного фильма по мотивам своего комикса (1911), он нарисовал мультфильм на пари с коллегами, восхищавшимися невероятной скоростью его работы<sup>1</sup>.

У современников МакКей имел умеренный успех, его произведения

в жестоких сюжетах. Возможно, на МакКея оказала влияние современная ему психология («Толкование сновидений» З. Фрейда вышло в 1900 году). В «Little Nemo» МакКей разивает традицию европейской (в большей степени английской) детской литературы. Напрашиваются аналогии с *Wonderland* (страна чудес Алисы), *Neverland* (страна Питера Пэна) – самодельными странами детской души, куда ребенок убегает от мира взрослых. Немо не просто падает с кровати – он падает в реальность, в объятия взрослых, они сторожат его на границах сказочного сна, и при этом могут лишь упрекнуть ребенка за то, что он кричал во сне и помешал их отдыху.

<sup>1</sup> По этой ссылке можно посмотреть десятиминутный фильм на эту тему: <http://video.yandex.ru/search?text=%D0%A3%D0%B8%D0%BD%D0%B7%D0%BE%D1%80%20%D0%9C%D0%B0%D0%BA%D0%9A%D0%B5%D0%B9&where=all&filmId=Y1yWCXOiuW> (дата обращения 27.09.2015).

были заново открыты и превознесены лишь в последней трети XX века. К столетию выхода первого номера серии был выпущен мемориальный альбом «Малыш Немо. 1905–2005: Век сновидений» («Little Nemo, 1905–2005: Un siècle de rêves»), в котором многие признанные художники нарисовали свой сюжет про Немо.

В 1920-е годы американский комикс отходит от юмористической тематики, обращаясь к приключениям, детективу, фантастике. Одним из пионеров этого направления стал «Тарзан, приемыш обезьян» – адаптация романа о Тарзане Эдгара Райса Берроуза (Edgar Rice Burroughs. «Tarzan of the Apes»), созданная Халом Фостером (Hal Foster). Это произведение, печатавшееся в виде ежедневной газетной полосы, имело огромный успех и дало импульс большому количеству экранизаций, развивавших миф об этом персонаже.

1930-е годы – эра американских супергероев, подарившая миру полицейского Дика Трейси, Супермена, Бэтмена и других популярных персонажей. Считается, что эти образы рождены годами Великой депрессии, с ними связана подсознательная мечта о могучем защитнике.

Как сфера деятельности комиксы быстро стали прибыльным бизнесом, они процветали даже тогда, когда книжный рынок переживал кризис. Зарабатывали на правах, переданных другим изданиям, на создании игрушек и мультиков, лицензиях на реализацию продукции с изображениями популярных героев и проч. Дистрибьюторы комиксов, обладая большими средствами, могли развивать и экспортировать свою продукцию. Именно в эти годы американские комиксы оказали наиболее заметное влияние на художников некоторых стран Европы и Азии.

В 1930-е годы появляются первые не газетные издания комиксов самого разного вида. Предтечей альбома можно считать «comic book» – обычное воскресное приложение в восемь страниц, которое складывалось вдвое, затем еще раз вдвое, так, что получалась книжечка карманного формата из переплетенных страниц, к ней добавлялась обложка с броским рисунком. Именно в таком виде публиковались в 1930-е годы истории о супергероях, потерявшие значительную долю популярности после окончания войны.

Предшественники комикса связаны в нашем восприятии с чем-то детским или простонародным, с искусством для неграмотных, ярким и доходчивым, доставляющим непритязательное наивное удовольствие. В ранних американских комиксах, словно символизируя их юный возраст, героями часто были малыши или маленькие забавные человечки (в ряду уже упоминавшихся Yellow Kid и Little Nemo). Изобразительный язык *comic strips* был компактным, динамичным и экспрессивным, что наделяло

его хорошим коммуникативным и суггестивным потенциалом, поэтому комикс с успехом использовался в злободневных газетных сюжетах, карикатуре, рекламе, агитационно-массовом искусстве (классический пример последнего – «Окна РОСТА», они считаются частью мировой истории комикса), а также в образовании (на Западе существуют разные учебные пособия в комиксах, даже по философии и психологии).

Однако изначальное применение комикса принадлежит двум сферам – детской графической литературе и развлекательным рассказам в картинках, чаще всего – с продолжением. Комиксы для детей существовали даже в СССР (детские журналы 1930-х «Чиж» и «Еж»<sup>1</sup>, «Мурзилка», позже – «Веселые картинки» (с 1965). Художник Николай Радлов отмечал, что в комиксах ребенка привлекают «...те графические приемы, которыми он творит сам», он видит, что «теми же карандашами, которыми он работает, таким же пером, штрихами, достижимыми для его детской руки, могут быть созданы образы его волнующие или его веселящие» (статья «Рисунок в детском журнале», 1940).

Ранняя стадия развития нового вида искусства, как видно на примере комиксов, обнаруживает близость к фольклорно-мифологическому

<sup>1</sup> «Еж» («Ежемесячный Журнал» 1928–1935) и «Чиж» («Чрезвычайно Интересный Журнал» 1930–1941) были основаны поэтом Николаем Олейниковым, который привлек к сотрудничеству своих друзей-обэриутов Александра Введенского, Даниила Хармса и Николая Заболоцкого, а также Евгения Шварца, Лидию Чуковскую, Михаила Пришвина, художников Бориса Антоновского, Бронислава Малаховского, Николая Радлова, Евгения Чарушина, Владимира Конашевича, Николая Муратова и других. В этом замечательном авторском коллективе рождались первые оригинальные советские детские комиксы. Например, Б. Антоновский рисовал серию захватывающих репортажей о приключениях отважного путешественника Макара Свирепого (псевдоним Н. Олейникова), придав ему портретное сходство с автором, «единственным писателем, который сочиняет свои произведения, сидя верхом на лошади». Б. Антоновский создавал рисованные рассказы по произведениям Д. Хармса о профессоре Трубочкине, который мог ответить на любой вопрос, и умной Маше, находившей выход из самых сложных ситуаций, об Иване Торопышкине, который изобретал всякие хитроумные вещи – куртку с музыкальными пуговицами, не сдуваемую ветром шляпу и т.д. Смешные, причудливые, нестандартные образы «Ежа» и «Чижа», сама их стилистика не вписывалась в советскую систему мышления. Журналы подвергались суровой критике, многие авторы были репрессированы в 1930-е годы, сам Н. Олейников расстрелян в приснопамятном 1937-м.



мышлению. Эта особенность отмечалась и по отношению к раннему кинематографу<sup>1</sup>, присуща она и компьютерным играм. Опора на архетипы, наличие мифологической структуры как глубинного слоя произведения, делает его понятным и общедоступным. Само название *comics* отсылает к народной смеховой культуре, среди героев комиксов – узнаваемые типажы пройдохи-плута или веселого предприимчивого малого, а также образы мифических богатырей и волшебников, сказочных животных. Опираясь на жанровую природу и структуру мифа, сказки, анекдота, комиксы сами становятся мифопорождающим искусством. Герои популярных комиксов – как детских так и взрослых, – подобные Микки Маусу, Дональду Даку, Пифу, Супермену, Тинтину, Астериксу и многим другим, не меняются, не стареют и продолжают жить даже тогда, когда умирает создавший их автор. Это напоминает свойство традиционной культуры – сохранять на протяжении столетий образы фольклорных персонажей. *À suivre* (продолжение следует) – этими словами нередко заканчиваются рисованные истории, посвященные любимому герою, символизируя его способность к виртуальному и эстетическому бессмертию. Каждая страна создала в жанре комикса своих мифологизированных персонажей, выражающих дух нации. Такие герои, переступая границы своей культуры, никогда не обретают той популярности, которую имеют у себя на родине.

С народным творчеством комикс роднит и его разговорная стилистика. Отчасти в комиксе отражен синкретизм народной культуры: диалоги в комиксах, как и словесные жанры фольклора, тесно связаны с элементами театрализации – мимикой, жестом, драматизмом мизансцен.

Ранние комиксы, не стесненные высокими эстетическими требованиями, близки к низовому слою культуры, всеядны и небрезгливы. Комиксы и ранний кинематограф выглядели вульгарными, варварскими на фоне высоких искусств эпохи *fin de siècle*, достигших утонченной фазы декаданса (хотя и в жанре комиксов сразу появились такие примеры, как творчество МакКея, близкое духу модерна). Как противофаза искусству сложному и элитарному, новые формы творчества черпали свой материал в гуще жизни, чтобы затем переработать его в условные художественные формы. Ю.М. Лотман так писал об этой историко-культурной ситуации: «Когда в искусство ворвалась фотография и первые технические достижения кинематографа, то у людей искусства началась настоящая паника. Казалось, что искусство погибло, вместо подобия жизни ворвалась сама жизнь... Но жизнь мало технически внести, ее надо художественно освоить. И каждое новое открытие для искусства – болезнь

<sup>1</sup> См.: Зоркая Н.М. Фольклор. Лубок. Экран. М.: Искусство, 1994.

роста. Блок начал ходить в кино в революцию, когда он осваивал демократический образ жизни, когда он впервые слез с извозчика и вошел в трамвай. Он был поражен: это был другой мир, и он писал, что “как только войду в трамвай, да надену кепку – так хочется потолкаться”... Но откуда берется новое высокое искусство? Оно ведь не вырастает из старого высокого искусства. И искусство, как это ни странно, выбрасываясь в пошлость, в дешевку, в имитацию, в неискусство, в то, что портит вкус, – вдруг неожиданно оттуда начинает расти! Искусство редко вырастает из рафинированного, хорошего вкуса, обработанной формы, оно растет из сора. И так вдруг неожиданно вырос кинематограф, который из довольно низменного развлечения стал искусством номер один нашего века. А в конце прошлого века такую роль сыграла опера. Из периферии она вырвалась в эпоху Вагнера и Чайковского и, вместе с романом, стала искусством номер один»<sup>1</sup>.

Подобно тому, как на этапе становления новый вид искусства должен выучить язык мифов, он заимствует для успешной коммуникации обыденную речь. Возможно, именно опора на хорошо усвоенные разговорные модели легко позволяет речевым оборотам комиксов переходить в повседневное общение. Так, многие идиоматические выражение, которыми изобиловали выпуски «Yellow Kid», успешно прописались в американской речи.

Комиксы являются своеобразным резервуаром фоновых знаний, откуда каждый может черпать материал для шуток, афоризмов, намеков, ссылок, поговорок, названий. Образы комиксов – большой слой массового сознания, отраженный и растворенный как в других формах культуры, так и в быту. У нас подобные функции выполняли, например, популярные советские кинофильмы – они были разобраны на фразы, стали источником серий анекдотов. На Западе комиксы изучаются не только как искусство, но и как социальный феномен, как материал для анализа состояния общества, распространенных представлений, стереотипов поведения.

Жанр комикса отличает мобильность, быстрота социальной реакции, склонность к сатирическому изображению разных сторон общественной жизни (не случайно в его генезисе – политическая карикатура). Например, образ Дональда Дака, известный у нас по мультфильму, был создан известным диснеевским художником Карлом Барксом (Carl Barks) как карикатура на американского министра внутренних дел Гарольда Икеса (Harold L. Ickes). В рисованных историях про утиный город Даксбург

<sup>1</sup> Лотман Ю.М. О природе искусства // Ю.М. Лотман и тартуско-московская семиотическая школа. М.: Гнозис, 1994. С. 432–438.

высмеивалась американская политика. Однако в странах третьего мира образ богатого селезня, несмотря на его недостатки, воспринимался без иронии, как позитивный символ преуспевания. Чилийский художник Викар (Vicar, псевдоним Виктора Аррайада Риоса – Victor Arriagada Rios), вдохновившись творчеством К. Баркса, нарисовал более тысячи комиксов о приключении Дональда Дака.

Еще одна характерная черта комикса – его независимость, оппозиционность по отношению к официальным языковым и социальным ценностям. В тоталитарных странах, где власти не любят свободные, неуправляемые культурные феномены, есть те или иные запреты в отношении комиксов – они были «идейно чужды» не только нашей стране, но и фашистской Германии, Италии времен Муссолини. В Северной Корее до сих пор запрещена японская манга.

В романе Умберто Эко «Волшебное пламя царицы Лоаны» рассказано о миланском букинисте Джамбаттисте Бодони, потерявшем память в результате инсульта. Он забыл факты своей жизни, однако хорошо помнил все, что читал. В надежде оживить свои воспоминания, он перечитывает старые книги, газеты, комиксы. Детство героя пришлось на период войны, когда запрещенные американские комиксы ходили по рукам и зачитывались до дыр. Писатель считает, что истории о супергероях сыграли в тот период позитивную роль, так как формировали представление о свободе<sup>1</sup>.

Комикс подвергался преследованиям как по политическим, так и по моральным причинам, что вполне понятно. Этот жанр трудно себе представить благонадежным и законопослушным. Можно ли называть комиксом нечто благопристойное, чинное и чопорное? Может ли быть вполне серьезным жанр, именующий себя комиксом?

Переломный момент в судьбе американских комиксов наступил в середине 1950-х годов, в эпоху маккартизма, известную нагнетанием страха перед коммунистической угрозой, усилением роли спецслужб и их бесцеремонным вторжением в частную жизнь. Катализатором

<sup>1</sup> Умберто Эко неоднократно признавался в своей любви к комиксам, а также не раз выступал как их исследователь. «Я могу читать Библию, Гомера и Дилана Дога целыми днями, не отрываясь», – говорил он.

Образ любимого писателем Дилана Дога создал в 1986 году Тициано Склавви (Tiziano Sclavi). Художник придал своему герою сходство с английским актером Рупертом Эвереттом (Rupert Everett). Дилан – частный детектив, который расследует случаи, связанные с паранормальными и таинственными явлениями.

гонения на комиксы стала книга психиатра Фредерика Уэрдема (Fredric Wertham), получившего прозвище *Comics killer*, – «Искушение невинных» («Seduction of the innocent»); в ней автор обвинял комиксы в пропаганде жестокости и насилия, пытаясь доказать их влияние на рост преступности среди молодежи. В 1954 году американский Сенат принимает закон о цензуре в комиксах, создается «Comics Code Authority» (CCA) – организация, контролирующая соответствие содержания комиксов правилам «Comics Code». Отныне благонадежная продукция маркировалась знаком CCA. В «Comics Code» не разрешались изображения жестокости, насилия, проявлений сексуальности, сцен ужаса и персонажей жанра *horror* – вампиров, зомби, оборотней. Нельзя было показывать представителей властей в смешном неуважительном контексте, равно как и преступников, вызывающих сочувствие. Добро должно было всегда торжествовать над злом. Комикс был призван к целомудрию – запрещалась нагота, откровенные наряды и даже повсеместно распространенные в быту картинки в духе *pin-up*<sup>1</sup>. В диалогах запрещались непристойности, пошлость, богохульство, а также содержались призывы сократить до минимума разговорные обороты и сленг, употребляя правильные грамматические выражения.

Все это противоречило духу и природе жанра. Соблюсти подобные требования можно было разве что в области детских комиксов. В это время разоряется множество небольших издательств, исчезают целые жанры (в стране Эдгара По и Говарда Лавкрафта прекращает свое существование жанр *horror*).

«Comics Code» вызывает аналогии с советской цензурой, а также с современной критикой компьютерных игр, попытками найти в них столь же простую причину подростковой агрессивности.

Хотя, казалось, золотой век американского комикса закончился, однако жанр продолжал развиваться в русле молодежной контркультуры и искусства андеграунда 1960–1970-х годов. Создаются независимые комиксы, игнорирующие запреты кодекса, появляются

<sup>1</sup> *Pin-up* – изображение привлекательной сексапильной девушки в определенном стиле, свойственном американской поп-культуре, которое можно было встретить в журналах, газетах, специально издаваемых открытках или коллекционных марках. Эти картинки вырезались и пришивались на стену, на лобовое стекло автомобиля и т.д. (отсюда их название). Часто прообразами идеализированных красоток становились известные актрисы, певицы, фотомодели.

и альтернативные каналы их распространения. Это, например, магазины *head shops*<sup>1</sup>, владельцы которых не только были равнодушны к знаку США на обложке, но и считали его отсутствие хорошим коммерческим аргументом. В эти годы возникают специализированные магазины комиксов – *comics shops*, которые старались привлечь покупателя разнообразием тематики, в том числе не одобряемой США. 1960-е годы показательно появлением множества фанатов и коллекционеров комиксов, любительских объединений, проводивших разные мероприятия и выпускавших малотиражные журналы – *fanzine (fan magazine)*. Подпольные комиксы, игнорируя запреты цензуры, осуществляли ту же функцию, что и городской фольклор, который быстро заполняет любую нишу, существующую в официальной культуре (например процветавшие в СССР политические анекдоты).

Антиконформистское движение не только освободило комикс от некоторого числа табу, но и привнесло в него новые средства выражения, серьезную проблематику и особый психологизм. В основном это были произведения для взрослых. Появляются истории от первого лица, в том числе автобиографические. Например, художник Арт Шпигельман (Art Spiegelman) создает свое знаменитое произведение «*Maus: A Survivor's Tale*» («Мышь: рассказ выжившего»)² – горестное повествование о Холокосте и собственном отце, попавшем в нацистский концлагерь (напоминается параллель с тетрадями Ефросинии Керсновской, тоже созданными в форме комиксов, в них рассказано о сталинском ГУЛАГе).

Другой знаменитый пример автобиографического комикса – «Американское великопение» Харви Пикара (Harvey Pekar. «*American splendor*»). Кинофильм с одноименным названием, снятый по этому произведению в 2003 году, был не раз показан по нашему телевидению. Автор комиксов (и герой фильма) – скромный незаметный сотрудник регистратуры

<sup>1</sup> *Head shops (pothead* –любитель травки + *shop*) появились в середине 1960-х годов, в них продавались принадлежности для курильщиков марихуаны, а также журналы, комиксы, музыка, одежда и другие товары, связанные с контркультурой и образом жизни хиппи.

<sup>2</sup> В этих комиксах заключенные представлены мышами, немцы – кошками, американцы – собаками, французы – лягушками, британцы – рыбами. «*Maus*» создавалась в 1970-е годы, первый том вышел в 1986 году, комикс имел колоссальный успех и получил Пулитцеровскую премию 1991 года, ему также была посвящена выставка в нью-йоркском Музее современного искусства. На русском языке издан в 2013 году.

в госпитале для ветеранов в Кливленде. Он живет в своем маленьком мирке и жизнь его ничем не примечательна – он болтает с сослуживцами о всякой всячине, питается в фаст-фуде, держит кота, любит литературу и джаз, регулярно пополняя свою коллекцию записей на дешевых распродажах. На одной из барахолок он знакомится с художником Робертом Крамбом<sup>1</sup>. Из их дружеского общения и родился замысел «American splendor». Харви попросил проиллюстрировать его рассказы, а художнику понравилась идея сделать героем комиксов не очередного супергероя или забавную зверюшку, а рядового американца.

В своих комиксах Харви Пикар документально, в мельчайших подробностях, описывал все, что его окружало, его литературным материалом становились случайно услышанные незначительные разговоры, подсмотренные бытовые сценки, равно как и унылые будни собственной жизни. Герой «American splendor» производит впечатление неудачника, брюзги и зануды с отвратительным характером и желчным, лишенным всяких иллюзий, взглядом на жизнь. У него проблемы с внешностью, со здоровьем, с женщинами, с деньгами и прочим. Он описывает перипетии своей личной жизни, участие в телевизионном шоу, все стадии лечения от рака. Первый выпуск комиксов увидел свет в 1976 году и принес его авторам огромный успех, не угасавший все 18 лет выхода сериала. За этот период рассказы Пикара проиллюстрировало множество художников, среди которых был и знаменитый автор комиксов Алан Мур.

Казалось бы, «American splendor» – еще одно воплощение американской мечты. В определенной мере это действительно так – Харви стал одним из миллионов маленьких людей, который был услышан, сумел превратить повседневную рутину в бестселлер. Однако несмотря на славу и признание, он так и остался работать регистратором в своей клинике, и на него продолжали сваливаться различные беды, становящиеся новыми сюжетами бесконечного надрывного повествования.

Произведения, подобные «Американскому великолепию», отражают поток повседневной жизни и представляют своего рода противоположный полюс произведениям мифологического типа. Их популярность объясняется вниманием к проблемам и чувствам обычного человека. С подобным

<sup>1</sup> Роберт Крамб (Robert Crumb; р. 1943) – американский художник комиксов, один из ярких представителей движения андеграунда, его работы отличаются не только признанными художественными достоинствами, но также критической направленностью, оппозиционностью, стремлением нарушать все существующие запреты. Режиссер Терри Цвигофф (Terry Zwigoff) снял о нем в 1994 году полудокументальное, полуигровое кино «Crumb».

содержанием имеют дело телевизионные сериалы, романы с продолжением, реальные шоу, симуляторы жизни в компьютерных играх, дневники он-лайн. Последний жанр представляется наиболее близким комиксам Харви Пикара, ибо человек, которому пришла в голову идея сделать героем комиксов самого себя и создать из рассказов о своей жизни журнальный сериал, конечно, был предтечей ЖЖ (Живого Журнала). Сегодня каждый пользователь интернета, обладающий соответствующими способностями, может уподобиться Харви Пикару, сотворив из своей частной жизни повседневное шоу для тысяч зрителей. В иноязычном интернете встречается немало блогов, которые служат их авторам местом публикации собственных комиксов, еще интереснее, когда рисованные истории становятся основной формой повествования. Именно блоги позволяют понять, что на Западе комиксы – один из популярных способов общения и самовыражения, весьма обширная область любительского творчества.

В компьютерных играх, подобно комиксам, в ранний период их развития также преобладал героический антураж. Но и в играх произошел поворот к обыденным сюжетам, подобным «American splendor», появились игры – симуляторы жизни. Это, например, игра *The Sims*, снискавшая невероятную популярность. *The Sims* и ее аддоны год за годом упорно занимали первые места рейтингов, оттесняя более яркие игровые произведения, что возмущало игровых журналистов и хардкорных игроков. «Бесконечная виртуальная игра *Семья Симс* гениально соответствует нашему времени. Вы, наверное, заметили, как “Поколение прозак”<sup>1</sup> сменилось на “Поколение Симс”»<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Прозак – антидепрессант, был широко распространен в Америке 1980-х годов и считался безвредной панацеей от множества психологических расстройств. Однако позже обнаружилось, что он имеет побочные эффекты, например, вызывает вспышки немотивированной агрессии, суицидальный синдром (прозаку, как и компьютерным играм, тут же поспешили приписать известные случаи подростковой преступности в США). В 2001 году, на основе мемуаров американской писательницы Элизабет Вурцель (Elizabeth Wurtzel), был снят фильм «Нация прозака» («Prozac Nation»). Его героиня, талантливая студентка Гарварда, борется с творческим кризисом и хронической депрессией с помощью лекарств, главным образом прозака. Она проходит все этапы развития зависимости от этого препарата и постепенного внутреннего опустошения, примкнув к многочисленным представителям «нации прозака в соединенных штатах депрессии».

<sup>2</sup> Это высказывание принадлежит художнице Таус Махачевой. Прочитована ее неопубликованная рецензия на лондонскую фотовыставку 2002 года.

Обычному человеку, потребителю массовой культуры, хочется отвлечься от своей повседневной жизни, часто бесперспективной и беспросветной, и хотя бы в художественной или игровой форме представить себя в каком-то более благоприятном контексте, помечтать о красивой жизни или сверхъестественных способностях. Но люди столь же охотно читают об однообразной унылой действительности или, как это происходит в игре *The Sims*, с удовольствием воспроизводят в условном виде рутинную бытовую деятельность – например, бесконечно моют виртуальную посуду, выносят мусор, убирают жилище и прочее. При этом играют в виртуальный быт вовсе не дети, которым еще не приходится делать все это в жизни, а взрослые. Возможно, прозаичные домашние обязанности, представленные в условно игровой форме, теряют значительную долю своего отрицательного потенциала, может быть, потому, что снимается их физическая осязаемость, телесность, а также их неизбежность, неотменимость, обязательность.

Впрочем, бытовой антураж – не главное, это всего лишь достоверный, правдоподобный фон, на котором разворачиваются гораздо более важные события. Так, в игре *The Sims* игроку предоставлена возможность многократно творить гипотетическую модель своей жизни – построить любой дом, создать любую семью, сделать карьеру, почувствовать себя социально значительным и преуспевающим или наоборот. Человек получает возможность сыграть в некую иллюзию, где он – архитектор собственного жизненного проекта, творец своей судьбы, где неудачный вариант можно переиграть, любые ошибки – исправить, начав все заново. Подобные вариации на заданную тему – своего рода исследование самого себя, иногда позволяющее увидеть в себе неожиданные вещи.

Комиксы, наподобие «Американского великолепия», или игровые симуляторы жизни объединяет композиционная бесформенность и принципиальная незавершенность. Это произвольно выхваченный из житейского потока фрагмент, в котором, как кажется, нет ни завязки, ни достойного развития интриги, ни продуманной драматургии. Однако жизнь, положенная в основу такого *daily*-повествования, сама по себе драматургична, и почти любой ее эпизод, даже невыразительный на первый взгляд, выстраивается в правильный законченный сюжет. Такими сюжетами наполнены игры типа симсов, игры онлайн, из них сотканы автобиографические комиксы и блоги.

За внешней обыденностью подобных жанров скрыта их потенциальная мифологичность. Жизнь человека наполнена драматическими событиями и душевной борьбой, сравнимой с титаническими битвами мифов. В комиксах Харви Пикара подобное впечатление производит, например,



сюжет борьбы героя с раковым заболеванием. Полярность произведений про супергероев и обычных маленьких людей касается не сущности описываемых событий, а их масштаба и поля прилагаемых усилий (это может быть некий социум или «всего лишь» душа одного человека).

В XX веке сложились три наиболее влиятельных школы комикса – американская, франко-бельгийская и японская. Своего расцвета франко-бельгийская школа достигает позже американской – во второй половине XX века. Однако и на заре становления жанра появлялись заметные образы, например, нянюшка Бекассина (Bécassine) – добрая простоватая бретонка, ее похождения публиковались в журнале для девочек «La Semaine de Suzette» (столетие Бекассины отмечалось во Франции в 2005 году). В 1929 году был также создан один из самых знаменитых бельгийских персонажей – репортер Тинтин (Tintin). Его автор – художник Жорж Реми (Georges Remi), известный как Эрже (Hergé – от инициалов R.G.). Благодаря своей профессии Тинтин и его фокстерьер Милу (в английском варианте Snowy) путешествуют по всему миру, попадая в различные эксцентрические ситуации – опасные, смешные, порой абсурдные – и вступая в борьбу с преступниками, расхитителями гробниц, безжалостными мафиози и т.д. Первый альбом серии назывался «Тинтин в стране Советов» (1929) и имел антикоммунистическую направленность, например, в нем описывались «демократические» выборы в деревне под дулом пистолета (автор опирался на воспоминания бельгийского консула Жозефа Дуалле «Москва без покровов» (Joseph Douillet. «Moscou sans voiles»). Эрже стремился сделать свои истории детальными и правдоподобными. Для изучения стран, в которые попадал его герой, он использовал все доступные источники – книги, фотографии, музеи, поэтому нарисованные им пейзажи, костюмы, предметы быта, происходит ли действие в Конго, Таиланде, Америке или на Тибете, отличаются почти этнографической точностью. Приключения Тинтинанискали огромную популярность и были переведены более чем на 50 языков, в 1991 году несколько альбомов вышло даже на русском языке. Герой Эрже – бренд бельгийской столицы, памятник Тинтину и Милу – один из символов Брюсселя.



Франко-бельгийская школа интенсивно развивалась, начиная с середины 1940-х годов. Принято говорить об усилении

американского влияния на французскую культуру после Второй мировой войны, однако комикс здесь является противоположным примером. В 1949 году был принят закон об ограничении американских изданий для молодежи, что привело к появлению качественной национальной продукции. Особенности развития франко-бельгийского комикса связаны с появлением специализированных журналов, которые оказывали большое влияние на судьбы этого искусства. К наиболее значительным в период 1940–1950-х годов относится «Journal de Spirou», который начал выходить с 1938 года, и журнал «Tintin», основанный Эрже в 1946 году. Успех этих периодических изданий способствовал тому, что Бельгия стала центром франкоязычного комикса. Феномен «франко-бельгийского BD» приобрел в этот период подлинный смысл – формируется особое образное и стилистическое единство комиксов двух стран, обусловленное, в частности, взаимопроникновением творческих сил: например, талантливые французские художники Жак Мартен (Jacques Martin) и Жильбер Гаскар – Тибет (Gilbert Gascard, dit Tibet) работали в Бельгии и считались авторами бельгийских комиксов, в то же время известные бельгийские авторы Морис де Бевер (Maurice de Bevere) и Мишель Грег (Michel Greg) уехали во Францию, привлеченные возможностью работы в журнале «Pilote», созданном в 1959 году Рене Госинни (René Goscinny) и Альбером Удерзо (Albert Uderzo) – отцами самых знаменитых персонажей французского комикса – Астерикса и Обеликса (искаженные астериск и обелиск). Действие этих комиксов разворачивается в эпоху галло-римских войн (50-е годы до н.э.) в галльской деревушке, она становится маленьким очагом сопротивления римскому завоеванию. Главные герои – комически контрастная пара неразлучных друзей – маленького отважного Астерикса и могучего наивного Обеликса, толстяка и обжоры (напоминающего героев Рабле). Популярность этих комиксов сами французы объясняют удачным воплощением национального характера – с его свободолобием и духом сопротивления, храбростью и беззаботной веселостью, остроумием и неискоренимой любовью к радостям жизни. «Астерикс» стал этапом в истории франко-бельгийского комикса, так как позволил завоевать широкую публику, в том числе молодежь. В 1960-е годы в Европе комиксы для многих все еще ассоциировались с детской или развлекательной тематикой. Между тем именно молодежь, воспитанная на комиксах, повзрослев, изменила их судьбу, сделав серьезным искусством.

Андеграунд 1950–1960-х в Америке и аналогичные этому нонконформистские BD в Европе трансформировали облик комиксов. В первую очередь это касается тематики, которая, в определенной степени из-за

сопротивления цензурным запретам, становится совсем недетской (политическая сатира, эротика и проч.). Можно сказать, что к середине века комикс взрослеет, перестает быть наивным, дерзким и веселым. Выделяется особое направление этого искусства, которое получает наименование *graphic novel* (графический роман). Его жанровые признаки: это серьезное произведение, рассчитанное на взрослую аудиторию, нередко выполненное в черно-белой графике и изданное в твердом переплете, в виде альбома; как правило, в нем бывает представлена лишь одна история, а не серия коротких рассказов с продолжением. Существенно также то, что *graphic novel*, по примеру романа, является полностью авторским произведением (популярные комиксы часто бывают продуктом коллективного производства). Как жанр графический роман вырос, с одной стороны, из традиции выпускать в виде альбома коллекции комиксов, с другой – из комиковых переложений классической литературы (*Classic Comics*), которые появились в США с 1940-х годов. Тип повествования, переставший следовать логике обычной комиковой серии, получил развитие в движении андеграунда в конце 1960-х и 1970-е годы. Термин *graphic novel* был призван подчеркнуть культурную респектабельность, присущую литературной модели романа, и нейтрализовать уничижительные коннотации слова *комикс*. Во Франции 1970–1980-х годов издательство «Casterman» публиковало подобные произведения, называя их просто романами. Некоторые графические романы, чтобы продемонстрировать свое отличие от комикса, избегали его традиционных структур (например, раскадровки страницы, диалоговых «пузырей») и стремились усилить значение литературного текста. В целом употребление термина *graphic novel* обнаруживает большую гибкость, им может быть обозначена любая законченная история, изданная как единственная книга, не принадлежащая периодической серии (часто называемая также *one shot*). В Европе, США и Японии, где графический роман получил наиболее последовательное развитие, имеются свои особенности в понимании этого жанра, однако при всех различиях графический роман – это самобытное искусство, отмеченное созданием высокохудожественных произведений.

Среди авторов, творчество которых оказало решающее влияние на становление графического романа, обычно называют итальянского художника Уго Пратта (Hugo Pratt), особенно его «La Ballade de la mer salée» («Баллада соленого моря», 1967), и американца Уилла Айснера (Will Eisner), употребившего обозначение *graphic novel* для своего произведения о годах Великой депрессии «A Contract with God, and Other Tenement Stories» («Контракт с Богом и другие истории многоквартирного дома», 1978).

Появление графического романа также было подготовлено эволюцией формы издания комиксов. В Америке, уже начиная с 1940-х годов, происходит постепенное вытеснение сброшюрованных газетных *comic books* комиксом-книгой. В 1950-е годы усиление этой тенденции было связано с сокращением рынка комиксов из-за конкуренции телевидения. Этот процесс продолжился в последующие десятилетия, когда стали появляться сети специализированных книжных магазинов – по самой своей природе они ограничивали массовое развитие спроса, ориентируясь на удовлетворение вкусов разных, более узких категорий читателей. Постоянные посетители таких магазинов тратили большие суммы денег, чем покупатели обычных комиксов, и это привело к регулярному увеличению средней цены альбома, а также появлению дорогих, роскошных изданий.

В европейском комиксе шел примерно тот же процесс – сокращение удельного веса периодических изданий по отношению к книгам. Довольно долго роль журналов BD во Франции и Бельгии была весьма значительной. Каждое десятилетие было отмечено появлением нескольких журналов, печатавших произведения молодых талантливых авторов и оказывавших решающее влияние на прогресс BD. Так, в 1960-е годы таковыми были журналы «Hara-Kiri», «Charlie Mensuel», в 1970-е – «L'Écho des Savanes», «Fluide Glacial», «Métal Hurlant» и «À suivre», в котором сделал карьеру Бенуа Сокаль. Между тем в 1980-е годы интерес к периодическим изданиям постепенно утрачивается и значительная часть журналов к середине 1990-х прекращает свою деятельность. В то же время появляется много маленьких книжных издательств, специализирующихся на комиксах, часть из них опиралась на уже проверенные и успешные жанры, другие смогли продвинуть оригинальные произведения и создать свои локальные читательские аудитории в течение 1990-х годов. Таким, например, стало издательство «L'Association», которое открыло путь произведениям новых форматов. Бенуа Сокаль считает, что главное отличие продукции этого издательства заключается не столько в обновлении изобразительности, сколько в изменении самого типа повествования, более личного, лирического. В комиксах журнала «À suivre» существовала своего рода дистанция между автором и его рассказом, «L'Association», напротив, стремилась публиковать больше автобиографических произведений, сочинений от первого лица, сцен из частной жизни, сентиментальных историй.

Таким образом в 1990-е годы BD становится в большей степени книжно-издательским феноменом. Альбом как модель комикса начинает преобладать над первичной публикацией в еженедельных журналах. В конце 1980-х годов оригинальные авторские альбомы получили права

гражданства в отделах *graphic novel* – как в *comics shop*, так и книжных магазинах (в отличие от предшествующих десятилетий, когда они могли лежать в секции «Юмор»).

С жанром графического романа связано немало знаменитых ярких имен, таких как Уго Пратт, Мило Манара (Milo Manara), Фрэнк Миллер (Frank Miller), Уилл Айснер (Will Eisner), Алан Мур (Alan Moore), Нил Гейман (Neil Gaiman), Мёбиус (собств. Жан Жиро – Jean Giraud), Жак Тарди (Jacques Tardi), Энки Билал (Enki Bilal), Жан-Клод Серве (Jean-Claude Servais), Режи Луазель (Régis Loisel) и другие.

Официальное признание и институционализация комикса в Европе относится к 1960-м годам. Комикс начинают собирать, коллекционировать, исследовать, он становится учебным предметом и дипломированной профессией, появляются клубы любителей комикса, библиотеки и музеи, посвященные этому искусству. В 1967 году выставка «Комикс и повествовательная изобразительность» прошла в Лувре. В 1974 году состоялся первый международный фестиваль комиксов в Ангулеме, ставший традиционным. В этом же городе в 1990 году был создан национальный центр комиксов – Le Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image (CNBDI), который содержится на государственные средства. В последнее десятилетие оригинальные рисунки знаменитых художников комиксов, а также старые газеты и *comic books*, выставляются на престижных аукционах, и цены на них все время растут.

1980–1990-е годы как в Америке, так и в Европе отмечены огромной популярностью манги – японских комиксов, своеобразного и глубоко национального искусства (в самой Японии манга составляет до 40% печатной продукции). Во Франции в 2005 году появился термин *manfra*, который означает франкоязычные BD, опубликованные в формате манги, и/или находящиеся под ее влиянием.

Можно отметить влияние комикса на другие искусства. Этому отчасти благоприятствует синтетическая природа комикса, его создатели нередко бывают одарены сразу в нескольких областях. Ближе всего к комиксам, видимо, кино и анимация. Комикс кинематографичен сам по себе, он может восприниматься как рисованный фильм, как почти законченный сценарий – представлены место действия, система мизансцен, готовые диалоги. Большинство успешных комиксов экранизированы. Нередко сами художники могут выступать как соавторы фильма, в этой ситуации наиболее интересным становится влияние стилистики комикса на язык кино. Яркий пример – фильм «Sin City» («Город

грехов»)<sup>1</sup> по графическому роману Фрэнка Миллера (режиссеры Роберт Родригес, Квентин Тарантино и сам Фрэнк Миллер, 2005). Специфический язык и ритм фильма связаны с намерением как можно более точно отразить на экране своеобразие первоисточника – камера в несколько замедленном темпе фиксирует каждую мизансцену, действие словно разбивается на дискретные статичные моменты, как раскадрованный комикс. Фильм решен в стиле нуар, при этом в черно-белом кадре акцентировано раздражающе яркое цветовое пятно – красное платье, золотистые волосы, голубые глаза. Эта визуальная стилистика тиражируется, например, в рекламных роликах. В качестве другого примера можно привести упоминавшийся ранее фильм «Американское великолепие». В нем дан сплав игрового кино (в частности, роль главного героя великолепно исполняет Пол Джаматти), документального кино (на экране появляется Харви Пикар собственной персоной – даны фрагменты его участия в популярном ночном ток-шоу Дэвида Леттермана, его комментарии по поводу своей жизни и непохожести на него Пола Джаматти) и комикса – в виде анимационных фрагментов с разными художественными вариантами рисованного комиксового Пикара.

Много точек соприкосновения также между комиксом и литературой, комикс использует ее повествовательные формы и композиционные приемы, существует множество комикс-версий известных литературных произведений. Можно говорить о влиянии на комиксы отдельных литературных направлений и стилей, например, нового романа во Франции, что заметно в творчестве членов объединения OuBaPo («Ouvroir de Bande-dessinée Potentielle» – Мастерская потенциального BD), которое было создано в 1992 году при содействии «L'Association». Это сообщество заимствовало название и основные идеи известной литературной группы OuLiPo<sup>2</sup>. Так же, как и в литературном произведении, здесь добровольные

<sup>1</sup> На русском языке см.: Миллер Ф. Город грехов. СПб.: Амфора, 2005.

Фильм также был показан на широком экране.

<sup>2</sup> OuLiPo («Ouvroir de Litterature Potentielle» – мастерская потенциальной литературы) – литературная группа, основанная в 1960 году, объединила писателей и ученых. Ее деятельность была связана с практикой создания текстов, основанных на строгих, жестких ограничениях, на взаимодействии науки и литературы, на возвращении высокого статуса самой идее ремесла, виртуозного мастерства, которое должно приравняться к искусству, а не быть лишь его подножием. В группу входили известные писатели Раймон Кено, Жорж Перек, Хулио Картасар и другие. Примером произведения данного направления может служить роман Ж. Перека «Исчезновение», написанный как текст-липограмма без единой буквы «е».



Мартин Вон-Джеймс. Клетка  
Обложка. 2002



Мартин Вон-Джеймс  
Клетка

ограничения стали особым художественным условием (формальным, теоретическим, тематическим и проч.), осознанно использованным как творческий стимул, как принцип, генерирующий или трансформирующий текст. Это могло быть применение определенных графических форм или цветов, разные игры на основе амбивалентности рисунка – его смысл менялся при переворачивании страницы на 180°, при чтении справа налево, по диагонали, или полной замене диалогов при неизменном изображении. Играли также с комбинированием фрагментов разных авторов, расширением и сокращением уже существующих рисованных историй и прочим (это напоминает принципы фуги – при сочинении темы композитор закладывает в нее возможности дальнейшей трансформации – имитационных сдвигов, стретт, ракоходного движения, увеличений, уменьшений). Различные ограничения создавали как особые трудности, так и дополнительные стимулы для работы воображения художника, и далеко не всегда это были лишь формальные эксперименты и упражнения. Можно привести в пример «La Cage» («Клетка») английского художника Мартина Вон-Джеймса (Martin Vaughn-James) – 180-страничную книгу без единого персонажа и связанного сюжета. На первый взгляд, это больше похоже на альбом хорошей графики, кажется, что здесь нет ничего от привычного комикса, однако это не набор картинок, автора интересует

исследование природы рисованного повествования, это своего рода литературный рисунок, играющий со смыслами изображения, как писатель играет со смыслами слов. Художник ведет свой рассказ путем странных и сложных графических трансформаций мест и предметов: это может быть комната, которую постепенно захватывает и разрушает песок; буйная растительность, покрывающая руины; нагромождение картин и рам, словно образующих некий абсурдный музей. Сложность и оригинальность замысла «Клетки» сделали эту работу уникальной. Об альбоме написано несколько исследований, в них предприняты попытки расшифровать загадки этого графического лабиринта.

### «LE VIEIL HOMME QUI N'ÉCRIVAIT PLUS»

Один из первых прочитанных мною графических романов был «Le Vieil homme, qui n'écrivait plus» («Старик, который больше не пишет») Бенуа Сокаля. Он поразил меня и как образец совершенно нового типа повествования (затягивает не меньше, чем книга или фильм), и как неожиданный артефакт искусства самого Бенуа. Составив для себя образ этого художника прежде всего по его играм, я не представляла себе Бенуа Сокаля автором трагического произведения о войне. Правда, в *Syberia* есть несколько мимолетных упоминаний о войне – они всегда пронзительны и печальны. В контексте искусства Бенуа этот роман – не только *one shot* в жанровом смысле, но единственное произведение на военную тему. Творческий путь художника далеко не всегда соответствует сложившимся стереотипам, например, нам хотелось бы, чтобы серьезный автор всегда оставался на высоте своего таланта, чтобы он развивал и совершенствовал волнующие его/нас образы и темы. С Бенуа Сокалем это совсем не так. Он начинал с «Canardo» и хотя, по его словам, вкладывал в уста своего героя все, что приходило в голову ему самому, и это придавало его комиксам особый шарм, но рассказы о Канардо принадлежат к жанру развлекательному, юмористическому. Затем Бенуа создает несколько глубоких драматических произведений (*Syberia*, *Sanguine*, *Le Vieil homme...*), однако после них он вновь возвращается к легким занимательным историям, ведь по сути сам формат приключенческой игры располагает к этому. В одном из интервью Бенуа сказал примерно следующее: «Я, признаться, никогда не хотел, чтобы мои игры были философскими. Хотя иногда я действительно “попадаю” в игру, вкладываю в нее частичку себя, и игрок замечает это». Бенуа говорит о том, что он далеко не всегда имеет потребность «вкладывать» себя в свои произведения, чаще он хочет делать развлекательную



продукцию. Почему? На этот вопрос ответить сложно, можно лишь предположить, что если для художника существует необходимость зарабатывать своим ремеслом, то это может вступать в противоречие с его потребностью в личном высказывании. Возможно, что в жанре игры Бенуа Сокаль не получил того отклика, на который он мог бы рассчитывать. Успех, похвалы, награды – это одно, а понимание того, что хотел сказать художник, – другое. Игровая журналистика не ставит своей задачей анализировать игру, а другой аналитической традиции не существует. Напрашивается вывод, что игры, подобные *Syberia*, возникают не благодаря, а вопреки сложившимся условиям бытования и восприятия компьютерных игр. При этом Бенуа Сокаль абсолютно прав в том, что читатели, игроки чувствуют энергетику произведения, обусловленную душевными вложениями талантливого художника – трудно постичь и объяснить подобный феномен, но эти трепетные вибрации почти безошибочно считываются, у нас словно есть датчики, которые точно их улавливают.

Герой «Le Vieil homme...», известный писатель Огюстен Морель, прославился своим романом «Марианна». Это его единственное автобиографическое произведение, посвященное истории потерянной любви, пережитой Морелем в ранней молодости. Писатель существует благодаря авторским правам и небольшим случайным заработкам. Возможно, по причине материальных трудностей он соглашается на экранизацию своего шедевра.

Первые страницы DB: в парижской квартире писателя звонит телефон, просыпается его кот (нагловатая морда, напоминающая Распутина из «Canardo») и идет будить своего хозяина, который, изрядно приняв на грудь, крепко спит на диване. Проход кота по письменному столу позволяет нам во всей красе созерцать холостяцкий быт Мореля. С другой стороны телефонного провода мы видим даму – это Катрин Форальберг, режиссер будущего фильма. Она приглашает писателя присоединиться к съемочной группе, выезжающей в деревню Сент-Женевьев. Именно в этой деревне 50 лет назад происходили события, описанные в романе, и режиссер задумала снять свою ленту в натуральных декорациях. Хотя воспоминания, связанные с этим местом, все еще тяжелы для Мореля (на первом же развороте альбома изображена сцена гибели Марианны), он все-таки соглашается на поездку.

Писатель берет такси, но выходит за три километра до деревни, чтобы пройти пешком по местам своей молодости. Память его оживает: в детстве юный парижанин ежегодно приезжал сюда на лето с родителями –



Бенуа Сокаль. Старик, который больше не пишет. 1995  
Страница графического романа

его отец, заядлый рыбак, нашел в этих местах прекрасную реку с форелью (кстати, сам Бенуа тоже увлекается рыбалкой, поэтому он со знанием дела описывает все этапы этого занятия). Здесь Огюстен познакомился с девочкой Марианной, сиротой (ее родители погибли в авиакатастрофе). Марианна живет у бабушки, в домике в горах: пенсия старой женщины, небольшое хозяйство, коровы – основа их скромного существования. Дети дружат, а повзрослев, влюбляются друг в друга.

Пробираясь лесом к Сент-Женевьев, Морель становится свидетелем сцены охоты на кабанов (перед нами охотничье ружье, которое выстрелит в финале). Писатель приходит в деревню – и здесь начинается сложная многоголосная полифония его взаимоотношений с местными жителями и членами съемочной группы. Сначала обитатели деревни восхищены тем, что принимают команду создателей кино, мэр обещает любую поддержку. Никто не знает о романе, самого Огюстена Мореля тоже забыли. Это становится понятно, когда писатель видит свое имя на мемориальном военном памятнике. Однако атмосфера быстро меняется, когда жители знакомятся с произведением, описывающим их прошлое, а также узнают, что его автор жив. Каждый видит по-своему роковые события августа 1944 года, резко и навсегда изменивших судьбу этой деревни.

Главным эпизодом, который повлек за собой несчастья пятидесятилетней давности, стала ссора влюбленных – она кажется совершенно невинной, из жанра легких размолвок, словно созданных для того, чтобы испытать сладость примирения. Но на войне все прекрасное и мирное быстро исчезает под тяжестью обстоятельств. Огюстен, потерявший родителей, недоволен тем, что бойцы Сопротивления бездействует, он жаждет мести: «Я пришел сюда не для того, чтобы удить рыбу...» – говорит он главе партизанского отряда. А образ рыбалки символичен для этой пары, именно на рыбалке произошло их первое любовное сближение, и для Марианны эти слова звучат обидно и означают: «для меня война важнее любви».

Бенуа разнообразно и символично использует образы охоты и рыбной ловли как метафоры войны и любви (любовник, плотающий наживку, он/она на крючке). Мушки, на которые ловится форель, также используются как фоновый, декоративный элемент.

Любовники поссорились, Марианна уходит. Начальник партизанского отряда говорит Огюстену: «Найди ее, она может быть у плотины». Огюстен идет к реке, из засады он наблюдает, как Марианна купается обнаженной. Завораживающая сцена – теплая летняя ночь, тишина, река, прекрасная девушка, как русалка. Но сцена грубо



Бенуа Сокаль. Старик, который больше не пишет. 1995  
Страница графического романа

обрывается – заглядевшись на возлюбленную, Огюстен не заметил конного немецкого офицера, он тоже смотрит на девушку, а затем начинает ее преследовать. Огюстен бросается на помощь, но он безоружен, у него есть только удочка – он взмахивает леской, крючок вонзается в щеку немца, Огюстен дергает леску – офицер теряет равновесие и падает с лошади, запутавшись ногой в стремях; лошадь бежит в деревню, таща офицера за собой по земле (подчеркнута амбивалентность такой простой вещи как удочка – с одной стороны, она связана с безобидным мирным досугом, и к тому же символизирует любовь героев, с другой – это действительно орудие убийства).

Немец погиб, и его смерть нарушила баланс враждующих сторон. Все действия партизан строго согласовывались, не допускалось необдуманных поступков, мальчишеского героизма, игры в войну, главное – как можно меньше жертв. А теперь за эту смерть (погибший немец оказался важной



Бенуа Сокаль. Старик, который больше не пишет. 1995  
Страница графического романа

персоной) оккупанты намерены мстить – если не будет выдан убийца, гестапо начнет расстреливать каждый день по пять заложников из числа мирных жителей деревни. Из такой ситуации не могло быть простого выхода. Марианна и Огюстен потрясены. Марианна считает, что все произошло из-за нее, она не может допустить, чтобы по ее вине гибли люди, поэтому хочет признаться гестапо, но сдаваться не собирается, у нее есть револьвер – для самоубийства. Огюстен не может допустить такого, пойти должен он, ведь именно он убил офицера. Постепенно возникает идея совместно сдать гестапо, совершив двойное самоубийство. Марианна просит Огюстена убить сначала ее, а потом себя (вспоминается Майерлинг, или *синдзю* – ритуальное двойное харакири). Они проводят последнюю ночь любви – «так, как будто это – вся наша жизнь».

Утром они спускаются в деревню и по дороге становятся свидетелями страшной сцены – кто-то предал их: убежище партизан, которым служил

дом Марианны, обнаружено, немцы убили коров, на глазах молодых людей расстреливают бабушку.

Руководитель местного движения Сопротивления, узнав о решении гестапо, приходит в отряд партизан и просит его главу (отца нынешнего мэра Сент-Женевьев) что-то предпринять, он подозревает, что именно в его отряде – убийца офицера, ведь был найден рыболовный крючок с характерной для Огюстена насадкой живца. Предводитель отряда отказывается выдать подозреваемого, так как любит Огюстена и Марианну, он предлагает объединить усилия местных партизанских отрядов, напасть на немцев и освободить заложников. Найдя влюбленных около хижины, он уводит их в горы, препятствуя осуществлению их замысла.

Руководитель подполья понимает, что предложенный план ужасен, что он приведет к кровопролитию, эскалации военных действий. Тогда он, через подставное лицо, совершает предательство, открывая гестапо местонахождение отряда. По его мнению, лучше гибель нескольких человек, чем большинства партизан и невинных жителей. Так отряд погибает, в том числе – Марианна. Как удалось спастись Огюстену – неизвестно, его тоже считали погибшим. Но также – виновником трагедии. Раз он убил офицера – виноват именно он.

В «*Le Vieil homme...*» важным средством выразительности является компоновка материала. Композиция страницы становится одним из доминирующих способов повествования. Деление на кадры позволяет видеть одновременно несколько пластов рассказа, создавать эффект пространственного гипертекста. На развороте альбома можно охватить единым взором и тут же сопоставить:

- современное бытие писателя Мореля;
- прошлое, переданное через его воспоминания;
- его книгу, представленную в виде отдельных читабельных страниц (книжные странички могут быть расположены криво, наискосок – создается впечатление, что они небрежно брошены поверх нарисованного художником разворота, или же кто-то услужливо открыл для нас роман в нужном месте);
- мы также наблюдаем жителей деревни, их реакцию как на происходящее в данный момент, так и на события прошлого;
- в то же самое время мы видим съемку фильма и жизнь съемочной группы;
- наконец, становимся свидетелями регулярных допросов, которые проводит следователь с персонажами произведения (долгое время читатель не понимает, что собственно расследуется).

Судьбы людей, нити событий, уровни повествования смешиваются, раслаиваются, переплетаются друг с другом, образуя сложный клубок разных фрагментов прошлого, настоящего и будущего, который читатель должен постепенно распутать. Художник показывает многообразие взглядов на одно и то же событие; конгломерат образов, предстающих в воспоминаниях и умах непохожих людей – свидетелей прошлого, читателей книги, писателя, режиссера, актеров, следователя. Такой способ повествования дает возможность зримо ощутить, что в человеческой истории нет ничего однозначного, одномерного и даже реального, истинного, а есть сложная картина, полифония сотен мнений, чувств, страстей, памяти и ее искажений, отношений и их восприятия, фактов и их трактовок, обыденного и художественного видения.

Хотя сам Бенуа Сокаль создает легкие развлекательные произведения, но его герой этого не может – Морель пишет лишь о том, что он глубоко пережил. Фигура писателя – в центре повествования, она больше всего интересует Бенуа. Как создается великое произведение, чем оно оплачено и что значит для автора? В своем романе Морель идеализирует воспоминания о Марианне, придает им совершенный, почти сакральный характер, своей книгой он как бы «бальзамирует» эту трогательную первую любовь, исчезнувшую слишком рано в расцвете страсти. Наверное, писатель верил, что он сможет пережить прошлое, избавиться от болезненных чувств, описав их в книге. Однако рассказ Бенуа Сокаля доказывает несостоятельность подобной надежды. Напротив, кажется, будто Огюстен Морель приезжает в деревню, чтобы вновь встретиться с Марианной и закончить повествование, чтобы прожить, написать собственной жизнью еще один финал своего романа – погибнуть вместе с возлюбленной и в смерти навсегда соединиться с ней.

Бенуа также тщательно выписывает общий план, создавая историческую фреску, на фоне которой представлен внутренний мир писателя. Не только Огюстен отдается нахлынувшим воспоминаниям, но каждый житель маленькой деревни, на вид вполне мирной, позволяет демонам прошлого схватить себя. Война показана как сложная, смутная эпоха, когда все человеческие отношения были чрезвычайно обострены. Раны, нанесенные войной, никогда не заживают, их не лечит ни творчество, ни время, память о войне по-прежнему вызывает боль, смятение, страх и вспышки глубокой старой ненависти. Катрин Форальберг, увидевшая в Сент-Женевьев лишь удачную декорацию для своего фильма, играет с огнем. Бенуа Сокаль показывает трагическое несовершенство людей с определенной сдержанностью и деликатностью, но без прикрас. Кажется, нельзя никого осудить окончательно, ведь у каждого есть своя правда, но и каждый виноват – «даже сами жертвы, даже эта река»...

«Le Vieil homme...», возможно, останется для Бенуа тем же, чем явилась для Мореля его Марианна – единственной в своем роде, самой поразительной, трогательной и драматичной его книгой.

## SYBERIA-2

*Syberia-2* вышла через два года после оригинальной игры. Я ничего хорошего от нее не ожидала, мне казалось, что повторить успех первой части нельзя, его можно только испортить. Сиквел – это средство эксплуатации успешных сюжетов – есть по определению нечто вторичное, второсортное. Правда, сам Бенуа Сокаль говорил, что замысел с самого начала был целостным, просто на его выполнение не хватило времени и средств, поэтому вторая часть – не сиквел, а завершение дилогии. Так или иначе, *Syberia-1* получилась настолько законченной и по идее, и по исполнению, что не нуждалась в продолжении.

В процессе прохождения *Syberia-2* мои опасения подтвердились, я была разочарована. Образ героини, столь вдумчиво и тонко обрисованный в первой игре, потерял свое обаяние, стал статичным и плоским. В течение всей игры мы лишь видим, как Кейт с невозмутимостью и упорством движется к намеченной цели, причем ее мотивацию и энтузиазм объяснить трудно – ведь она стремится осуществить не свою, а чужую мечту, в которую даже не верит, считая остров мамонтов выдумкой Ганса.

Образ Ганса тоже поблек, нам приходится наблюдать этого героя либо тяжело больным, либо находящимся при смерти. Еще более неудачны образы второго плана, в этой игре мы не встретим ничего похожего на тех живых и запоминающихся персонажей, каковыми населена первая часть.

Но главное, что изменило облик игры и ее атмосферу – динамизация повествования, созданная при помощи таких расхожих приемов, как появление врагов, погоня, преследование, многочисленные эпизоды в стиле экшн (чаще всего демонстрируются как видеовставки): Кейт перелетает через пропасть на тарзанке, взбирается по отвесной ледяной скале, используя лишь топор, катапультируется из разбитого самолета, в последнюю секунду выпрыгивает из падающего вагона, совершает головокружительный спуск с горы в гробу и другие подвиги, достойные героини популярной компьютерной игры Лары Крофт.

Реакция журналистов и геймеров была весьма сдержанной, многие отметили, что продолжение значительно уступает оригиналу, и, как было сказано в одной из рецензий, «игра лишилось эфемерной субстанции под названием “душа”».



*Syberia-2* начинается там, где заканчивается первая часть: Кейт прыгает на подножку уходящего поезда и вместе с Гансом и Оскаром отправляется на поиски мифического острова. Как и в *Syberia-1*, нам предстоит посетить четыре локации. Сначала троика делает остановку в городе Романсбург, последнем оплоте цивилизации перед бескрайней сибирской тайгой; по воле случая герои попадают в расположенный неподалеку мужской монастырь, откуда им приходится совершить побег. У Кейт появляется новый спутник – симпатичный зверек юки (что-то среднее между собакой-самоедом, тюленем-бельком и медвежонком). Затем начинается длительная дорога по заснеженному лесу, которая приводит путешественников к подземной деревне юколов, откуда они, на древнем мамонтовом ковчеге, отплывают на остров Сибيريا. Всю дорогу Кейт преследует частный детектив, нанятый по настоянию ее мамы бывшим шефом в целях возвращения блудной дочери в Нью-Йорк. Герои также вступают в противостояние с двумя злодеями – браконьерами и охотниками за мамонтовой костью, которые даже захватывают их поезд. Помимо внешних препятствий, Кейт приходится постоянно лечить старого больного Ганса. Для этого она не раз прибегает к местным народным рецептам и содействию шаманов. Когда же ее возможности оказываются исчерпанными, на помощь приходит верный Оскар – он приносит себя в жертву, отдавая Гансу свое сердце, после чего воскресший и бодрый Ганс-киборг отправляется на Сиберию. В финале Кейт остается одна: Оскар погиб, юки заснул странным беспробудным сном. В последних кадрах игры мы видим, как Кейт со слезами умиления смотрит вслед Гансу, уезжающему верхом на мамонте.

Итак, Бенуа Сокаль продолжает развивать тип адвенче, восходящий к «Амерзону» – сюжетное сходство почти дословное: волшебное транспортное средство, специально созданное для данного путешествия; погружение в незнакомую природную среду и культуру малого традиционного сообщества; финальная задача, связанная с нахождением несуществующей или вымершей фауны (белые птицы/мамонты); протагонисты, выполняющие чужую миссию; открытый финал. Сходство дополняет наличие альбома предшественника, ранее уже освоившего наш маршрут: его записи и рисунки помогают решить некоторые задачи<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Этот альбом-дневник Кейт находит в монастыре, в тайнике покойного монаха Алексея Тукиянова, некогда хорошего знакомого Ганса. Дневник повествует о путешествиях брата Алексея по Крайнему Северу, о природе этого края, о подледных пещерах юколов, их обычаях и преданиях. Рассказана и легенда о живых мамонтах.

Бенуа не раз говорил, что не любит путешествовать, однако в виртуальной форме он делает это с явным удовольствием, давая простор своему воображению, придумывая замысловатые маршруты, полуфантастическую природу, необычные поселения и обитателей какого-нибудь потаенного племени, внося свою лепту в хорошо знакомую европейской культуре тему бегства от цивилизации. Динамичные приключенческие сюжеты с привкусом экшн – не в его духе. Бенуа Сокаль начал со спокойных безмятежных квестов, особенно созерцателен *L'Amerzone*, сделанный в русле серии *Myst*. В *Syberia* он нашел другой тип медитативной игры, где сами определения жанра обрели другой смысл: *adventure* как путешествие в прошлое, в историю; *quest* как поиск себя. Однако в *Syberia-2* Бенуа Сокаль и его команда решили оживить свою статичную сюжетную схему. Возможно, это было оправдано. Сюжет действительно не содержит никакой игровой интриги: уже в первом ролике Ганс и Кейт обо всем договариваются, а потом – едут и едут, пока не добираются до места назначения. Казалось бы, задачей может стать разыскивание острова, но и это не так: дорога к древне юколов, прямая и однозначная, уже проложена, и поездом управляет педантичный Оскар. Здесь явно не хватает увлекательности, препятствий, неожиданностей. Однако созданные для этих целей эпизоды выглядят надуманными и скучными. Например, побочная линия с сыщиком нигде не пересекается с основным сюжетом и никак на него не влияет, вызывая лишь недоумение своей ненужностью. Сыщик плетется по следам путешественников и время от времени сообщает начальству о своем продвижении, в конце концов, он вынужден повернуть обратно и объявить «Кейт Уокер мертва»<sup>1</sup>. Враги, нарисованные в несколько карикатурном, комиксовом стиле, не воспринимаются всерьез, эта линия тоже никак не драматизирует и не оживляет повествование. Кажется, что эпизоды нахлобичили поверх основного сюжета, приделаны к нему искусственно, а не выросли из его сути, не рождены органично в недрах самого замысла.

Таковы были в общих чертах мои непосредственно игровые впечатления.

Однако несмотря на это в целом негативное мнение *Syberia-2* не забывалась. Проходило время, а я продолжала думать о ней. Причем, если в процессе игры я постоянно отмечала какие-то недостатки, то впоследствии

<sup>1</sup> Гораздо удачнее этот сюжетный ход обыгран в альбоме Бенуа «*Esthétique du jeu*» – там американский детектив, идущий по следам Кейт, берет короткие интервью у персонажей обеих игр, с которыми несколько ранее общалась героиня, – так мы получаем ее портрет, составленный как мозаика разных мнений.

мои претензии начали постепенно исчезать, а позитивное послевкусие все более и более усиливаться. Словно *Syberia-2* была не игровым действием, а некоей программой, которая закладывается в ваше сознание по ходу игры, а работать начинает спустя какое-то время. Программой ощущений, воспоминаний, образов. Понемногу осыпалась, опадала ненужная экшн-шелуха, забывались неудачные сюжетные линии, и из брэнной игровой оболочки выделилось смысловое ядро, особая внутренняя игра. В памяти осталось несколько ярких эпизодов – они сложились в целостную законченную линию, которая резонировала с первой частью, завершала ее, давала ее мистическую расшифровку. Постигровое время произвело своего рода химическую реакцию – фракции игры распались (одни ингредиенты испарились, другие кристаллизовались). Передо мной вновь была медитативная адвенче Бенуа Сокаля: ее просто загримировали под экшн. Чтобы осмыслить *Syberia-2*, надо было дать отстояться своим впечатлениям, а чтобы написать о ней – основательно ее забыть (во всяком случае – суетную игровую деятельность).

Резкое оценочное расхождение, раздвоенность на внутри- и постигровое восприятие для меня – особый феномен компьютерных игр. Для искусства это нехарактерно. Конечно, можно представить разные ситуации, когда первоначальная оценка произведения будет существенно отличаться от последующей, например, можно прочесть книгу невнимательно, поверхностно, или иметь заранее сформированное предубеждение против нее, или столкнуться с необычным художественным языком и т.д. Однако даже в этих случаях нельзя совсем пройти мимо концепции автора, она усваивается по ходу чтения, с той или иной степенью глубины.

В квесте концептуальное восприятие авторского текста поглощается процессом игры. Конечно, данный эффект возникает не всегда, искусство и игра могут уживаться вполне гармонично, как, например, в *Syberia-1*. Однако чаще всего найти оптимальное сочетание художественного замысла и игрового процесса – задача труднодостижимая. По сути, она даже не всегда ставится: компоненты сопрягаются механически, будучи разделены в ходе создания игры. Например, в экшн или стратегии, где главное – придумать интересную игровую модель, сюжет является чем-то второстепенным, фоновым, и нередко сочиняется в последний момент. В адвенче, напротив, главное – придумать историю, поэтому игровые узоры вышиваются по готовой сюжетной канве.

В любом случае мы имеем дело с соединением компонентов, очень разных по своей природе. Игровая деятельность дискретна, она рассыпается на множество отдельных маленьких задач, подчас не связанных между собой. Это разрушает последовательность и непрерывность повествования,

противоречит усвоению целостности замысла, мешает его постижению как художественного (при общении с искусством нас обычно ничего похожего не отвлекает). Игровая психология отодвигает эстетическое, концептуальное мышление на задний план. У игрока другое восприятие, логика и цели, чем у реципиента искусства: игрок занимается имитацией эмпирической, практической деятельности, использует рефлекторные реакции, аргументы обыденного сознания, производит умственные операции, замкнутые в узких рамках игровых правил. Надо отвлечься от этих незамысловатых удовольствий, чтобы обратиться к другому типу восприятия.

*Syberia-2* может послужить примером того, сколь резко разошлись искусство и игра, как неудачно, неловко были соединены эти составляющие. Рассмотрим этот вопрос предметно на материале нашей игры.

В квесте нам приходится решать конкретные прикладные задачи, большинство из них достаточно просты; мы виртуально воспроизводим различные действия, причем даже самые невероятные из них вполне могут быть сопоставлены с реальными. Таким образом, логическая ясность и правдоподобие составляют эмоциональную основу нашего восприятия игры и способа ее объяснения.

Потребителю массовой культуры свойственно стремление истолковать произведение искусства реалистически, путем сравнения его с действительностью. С помощью обыденной логики пытаются объяснить все – даже сказки и фэнтези. Примеры подобных трактовок можно найти на фанатских сайтах, посвященных популярным играм, кино- и литературным произведениям (причем над нелепостью некоторых аналитических образцов такого рода смеются сами же фанаты, даже сочиняют на эту тему анекдоты).

Авторы *Syberia-2* дают игроку немало возможностей удовлетворить тягу к реализму. Не только игровые компоненты, но и само повествование со всеми его деталями пытается выглядеть реалистично. Мы чувствуем это уже в начале игры, когда Кейт достает уголь для поезда (если в первой части почти игрушечный поезд Оскара работал на заводной пружине, то во второй он приобретает подчеркнуто обыкновенный характер). В финале мамонтов ковчег размораживается с помощью специальной паровой установки, изобретенной Гансом, что позволяет ощутить физическую реальность этого мистического транспорта. Даже сказочный остров оформлен как некое подлинное пространство, которое, согласно легенде, некогда населяли люди.

Все фантазии Бенуа Сокаля опираются на реальные прообразы (он хорошо изучил свой материал). Например, деревня юколов, расположенная

под землей (или подо льдами), построена из костей и бивней мамонтов. Конечно, выглядит она фантастически, но у нее есть исторические прототипы: существуют археологические раскопки древних северных поселений, где в жилищах-землянках использован тот же строительный материал<sup>1</sup>.

Это в духе Бенуа: он создает мир, похожий на настоящий, но вносит небольшие фантазийные детали; есть и вовсе сказочные вещи, как то –

<sup>1</sup> В интернете можно без труда найти информацию по этому вопросу, приведем несколько примеров:

Современному человеку трудно представить себе «уютный интерьер» его непосредственного предка. Адрес: деревня Костенки на Дону, близ Воронежа. Внутреннее убранство жилища наших далеких предков в основном состояло из костей. Здесь имела и мебель – врытые вертикально в землю крупные трубчатые кости мамонта. Основная жилая площадка была окаймлена дополнительными помещениями-землянками. Крыша землянок имела каркас из крупных костей и бивней мамонта.

Больше такого в Московской области нет. Да и по всему миру стоянки охотников на мамонтов – редкость. Раскопки в Зарайске идут с 1980 года. Проводит их Институт археологии РАН. Раскопали этаким древний город. Вокруг улиц полукругом дома-землянки. Перекрытия – ребра и бивни мамонтов. Рядом ямы-хранилища, выполняющие роль погребов, и ямы-клады – в них держали оружие. Землянки топили не деревом, а тоже костями мамонтов.

Самые древние известные ученым поселения возникли в этом регионе 24–25 тысяч лет назад в эпоху палеолита. Археологи обнаружили их у деревень Мальта и Нижняя Буреть на Ангаре приблизительно в 100 км от Иркутска. Здесь обитали охотники за мамонтами. Главным строительным материалом для жилищ служили кости и бивни этих гигантов. А каркас для кровли делали из искусно переплетенных раскидистых рогов северного оленя.

Ачинская палеолитическая стоянка представляла собой долговременное поселение человека, который жил в жилищах, построенных из бивней и костей мамонта. Развалины одного из них и были раскопаны экспедицией. Это было округлое сооружение, полуземлянка, площадью около 18 квадратных метров, то есть на одну семью рода. Каркас жилища состоял из 14 опор, которыми служили бедренные кости мамонтов, от них в виде купола поставлены бивни мамонтов, сходящиеся в одной точке – к дымоходу. Промежутки между бивнями забиты дроблеными костями с глиной. Сверху строение было увенчано черепами пещерных медведей.

железная дорога через всю тайгу, ведущая прямо в подземелье юколов. Но ни обыденной, ни сказочной логикой нельзя объяснить некоторые абсурдные моменты этой игры, например мотивацию героини. С какой целью молодая девушка отваживается на столь опасное путешествие – в странной компании робота, диковинного зверя и умирающего сумасшедшего старика, которого она то и дело реанимирует? В финале этот вопрос встает даже перед теми, кто не задавался им по ходу игры. Ведь в итоге Кейт осталась одна на необитаемом острове.

«Внезапно обрывающийся финал оставляет в сердце легкую горечь разочарования. Быть может, действительно не стоит показывать, куда приводят мечты?»

«По окончанию игры остается больше вопросов, чем ответов, в том числе и самый главный из них, что будет с Кейт дальше и ради чего она бросила все, отправившись на самый край земли?»

«J'aurais préféré une fin claire et nette!» (я предпочел бы внятный, ясный финал)

Геймеры спотыкаются об этот финал (как видно из приведенных и многих подобных мнений), он провоцирует сбой в восприятии, вызывает непонимание, негативную реакцию. Игрок введен в заблуждение реалистичностью тона повествования и игрового поведения, возможностью quasi-материалистического обоснования происходящего. Финал же перечеркивает всякий реализм, не укладывается в обыденную логику. С точки зрения игрока, подобный итог истории Кейт абсурден. Однако исходя из самого финала, нелепой является попытка реалистической трактовки символического сюжета.

Подобное противоречие объясняется особенностями игрового восприятия, игровой психологии. То, к чему приходит игрок, есть итог суммы его виртуальных действий, совершенных от лица героини, и абсурд смысла легко преодолевается реализмом этих действий. Игровой слой заслоняет образный, ибо геймер видит перед собой конкретные задачи: он складывает паззлы, отгадывает загадки, от кого-то убегает и т.п., при этом символический подтекст произведения остается непрочитанным.

После окончания игры продолжаешь по инерции двигаться в том же направлении – конкретного домысливания финала (что будет делать Кейт, выберется ли она с этого безлюдного острова, возвратится ли домой и т.д.). На форумах предлагаются разные варианты объяснений и продолжений: например, игра прокручивается назад – ковчег цел, поезд тоже, дрезина стоит на другой стороне разрушенного моста, юки только спит – значит,

Кейт сможет вернуться обратно. Согласно другому мнению, Кейт могла бы присоединиться к цивилизации юколов. Некоторые считают, что судьба Кейт в этой игре вообще не имеет значения, так как она – лишь орудие для достижения мечты Ганса<sup>1</sup>.

Подобные рассуждения отрицают саму суть произведения. Так, в свете идеи возвращения в Нью-Йорк обе игры теряют всякий смысл, ведь их создатель хотел показать, почему Кейт отвергла прежнюю жизнь и покинула свой мир. Разочарованные финалом, участники игровых форумов стремятся восполнить его неопределенность. Но, проблуждав в поисках ответов и всякий раз попадая в реалистический тупик, они начинают настойчиво призывать автора к созданию очередного опуса.

Тем не менее сам Бенуа Сокаль считает свою дилогию завершенной<sup>2</sup>. С точки зрения игровой логики это действительно так: ведь задача квеста – нахождение острова мамонтов – выполнена. Но игроки чувствуют себя обманутыми, потому что игра закончена, а история героини – нет. Потребитель массовой культуры хочет полной определенности (*claire et nette!*), ему должно быть ясно все – сюжет, развязка, мораль. А форма свободного размытого финала призывает к размышлению и сотворчеству. Изящное многоточие, поставленное Бенуа в конце своего творения, должно побудить игрока, в поисках ответа на финальный вопрос, мысленно вернуться к игре и попробовать понять ее иначе.

<sup>1</sup> «В *Syberia 1* и *2* игрок воплощает Кейт Уокер. Однако Кейт в конечном счете – лишь второстепенный персонаж, средство для Ганса Форальберга, который действительно является главным героем, достигающим предмета своего поиска. Совершенно ясно: у игрока в виртуальном образе Кейт Уокер создается иллюзия, что он играет главную роль, но при этом он забывает, что тема *Syberia-2* – осуществление мечты Ганса. Однако Ганс не может достичь ее один, он нуждается в катализаторе, и этот катализатор – Кейт. Выбор Кейт не был простым: сначала она сама должна была измениться, чтобы понять и принять цель, которую поставил себе Ганс. Когда же Ганс попадает на остров *Syberia*, игра закончена, и будущее Кейт имеет мало значения» – URL: <http://www.atlantisamerzoneetcie.com/jeux-dossier1-5-reardon-extrapolationjeux.php> (дата обращения 27.09.2015).

<sup>2</sup> На игровых форумах давно циркулируют слухи о производстве игры *Syberia-3*. Однако Бенуа Сокаль в своих интервью неоднократно говорил, что *Syberia* – это дилогия. Так что, даже если проект сиквела реально существует, это ничего не меняет: две части *Syberia*, выпущенные фирмой «Microïds», составляют, согласно замыслу ее создателя, законченное авторское произведение.

Однако в среде бытования компьютерных игр не сложилось традиции их аналитической интерпретации. Существуют лишь поверхностные рецензии и обсуждения на форумах, посвященных в основном проблемам прохождения. Интерес к игре угасает, когда журналист отреагировал на ее выход в свет, а геймер ее прошел. Жанр *adventure* воспринимается как одноразовое развлечение, и большинство производителей стремятся удовлетворить именно эту потребность. Развлекательная игра может быть прекрасно сделана, но если она поверхностна, одномерна, она быстро забывается, и никакого желания ее обдумывать не возникает.

Но есть игры, оставляющие более глубокое впечатление, сходное с впечатлением от произведений искусства. Такие игры детально сохраняются в памяти – сначала в виде целостной картины, обобщенного образа, существующего в приятном мягком резонансе с вашим сознанием. Затем постепенно вырисовываются контуры идей и смыслов, ускользавших по ходу игры, начинают перевариваться впечатления, полученные мимоходом, подсознательно, как бэкграунд, запускается процесс постигровой рефлексии.

Рассуждая об отличии игры от искусства, М.М. Бахтин писал, что в игре отсутствуют автор и зрители. Игра в них не нуждается. Играющий не видит свою игру в целом, не имеет целостного эстетического образа. Произведение искусства всегда что-то изображает, а игра воображает. Игра начинает приближаться к искусству, к драматическому действию, когда появляется новый, безучастный участник – зритель (например, взрослый, наблюдающий за игрой детей). Для зрителя видна вся игра в целом, в его глазах она становится произведением. Но если зритель сам вступит в игру, она потеряет эстетическое измерение и перестанет быть произведением<sup>1</sup>.

В компьютерной игре эти разные типы деятельности разделить нельзя, они сосуществуют, тесно взаимодействуют: геймер одновременно воображает себя в определенной игровой роли и созерцает игру как зрелище, как сюжетное повествование. Но один тип деятельности подавляет другой. Пока вы игрок, именно игровое поведение определяет ваше восприятие и мышление, но когда игра пройдена, на первый план выступает ее целостный художественный образ, игрок превращается в зрителя и начинает осмысливать игру по законам искусства как творение художника.

Соотношение игрового и эстетического восприятия зависит от разных обстоятельств – качества игры, замысла ее создателей, но в значительной

<sup>1</sup> Бахтин М.М. Автор и герой в эстетической деятельности // Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1979.



степени – от самих геймеров, а большинство из них пребывает в сфере чисто игровых интересов и конкретного сюжетного мышления.

Между тем игра гораздо естественнее поддается метафорическому, символическому истолкованию, чем quasi-реалистическому. Игра сама по себе противопоставлена реальности – это иллюзорный мир, создающий пространственно-временную замкнутость, живущий по своим законам и придуманным правилам. Игра отражает действительность в предельно обобщенной символической форме. Будучи соединенной с художественным вымыслом, игра влияет на него, передает ему часть своих особенностей. Поэтому образы компьютерных игр обладают известной долей условности и даже схематизма, они не слишком многогранны и детализированы, характеры персонажей не получают подробной разработки, не имеют той психологической достоверности, какую можно ожидать от персонажей традиционных видов искусства. Баланс игры и художественного повествования часто складывается не в пользу последнего. Ведь создатели квеста должны учитывать интересы игрока, для которого важно не столько вжиться в образ героя игры, сколько вообразить себя на его месте (игра воображает, а не изображает).

Эти отличительные свойства художественного мира игры оставляют как простор для фантазии геймера, так и свободу для интерпретации. Прочтение смыслов и символов игры зависит от интерпретационного творчества игрока, он является важным участником процесса порождения текста игры в целом. Сама интерпретация тоже может восприниматься как своего рода игра, продолжение игры, *game after game*.

## GAME AFTER GAME

Вопреки тому, что игровой сюжет *Syberia-2* поддерживает реалистический настрой, смысл маршрута Кейт и Ганса – постепенный уход от реальности. Лишь самая первая локация – город Романсбург – еще допускает рациональное понимание. Затем реалистическая обстановка начинает истираться, и чем дальше, тем все более странными и необычными становятся локации игры: фантастическая подземная деревня, психоделическое путешествие в страну снов, мифический мамонтов ковчег, несуществующий остров *Syberia*. Все эти образы многомерны и допускают разное прочтение: они могут быть поняты как сказочные, как метафора духовного странствия, как символы иного мира, «того света».

Хотя Ганс и Кейт – удачные попутчики, однако каждый из них совершает свое путешествие.

Начнем с Ганса. Наиболее очевидный смысл его путешествия – дорога к смерти. Образами смерти пронизано все повествование: это и символика перехода (поезд, лес, река, ковчег), и подземная деревня, означающая путь вниз, в иной мир, и холодная, скованная морозом, природа Севера. Сам Ганс, немощный старик, постоянно находится на грани жизни и смерти, в монастыре его уже считают покойником, поэтому монахи копают для него могилу и сколачивают гроб. На остров мамонтов, куда он так стремится, живому человеку путь закрыт, так как это остров мертвых, мир предков, присылавших юколам подарки на мамонтовом ковчеге. Только на этом транспорте, символизирующем лодку Харона, можно пересечь границу миров и попасть туда, откуда никто не возвращается (ведь на ковчеге, согласно легенде, никогда не было людей).

По первой части *Syberia* мы знаем, что Ганс приглашал в путешествие свою сестру Анну. Она основательно подготовилась к поездке: создала специальный поезд и его машиниста Оскара, договорилась о продаже фабрики. Анна приводит в порядок все свои дела как человек, завершающий земной путь, собравшийся в свое последнее путешествие.

Метафора загробного странствия *Syberia* напоминает «Лист работы Мелкина» Р.Р. Толкина. В начале рассказа говорится, что художник Мелкин никак не мог заставить себя начать сборы в путешествие (в отличие от Ганса и Анны – они постарались все сделать вовремя, хотя рассчитать подобное трудно). Затем Мелкин (как и наши герои) совершает поездку на поезде и попадает в некое место загробного мира, представляющее его собственную ожившую картину, таким образом он поселяется в пространстве своего воображения (прекрасный вариант рая для художника!). Ганс также попадает на свой воображаемый остров, воплотивший его мечту.

Еще один «интертекстуальный фрейм»<sup>1</sup>, важный для моего понимания этой игры – фильм Джима Джармуша «Dead man» («Мертвец»). Фильм наложился на игру, как калька, совпали контуры фабулы – и это прояснило

<sup>1</sup> См.: «На создание данной гипотезы читатель был подвигнут множеством прежде прочитанных им повествовательных ситуаций (интертекстуальными фреймами) <...>. Чтобы найти эти фреймы, читатель должен «прогуляться» «сделать вылазку» за пределы текста – в поисках интертекстуальной поддержки (аналогичных топосов, тем или мотивов). Это не просто причуды читателя, это необходимые компоненты в процессе создания фабулы, подразумеваемые именно как таковые структурами дискурса и всей текстовой стратегией». (Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. СПб.: Симпозиум, 2005. С. 63).

некоторые смысловые акценты игры. Не вдаваясь в сравнительную оценку этих произведений и не останавливаясь подробно на самом фильме, отметим некоторые моменты, интересные для понимания игры.

Коротко сюжет фильма: главный герой, одинокий молодой человек, которому досталось имя английского поэта-мистика Уильяма Блейка, отправляется в захолустный городок на Диком Западе для того, чтобы устроиться на работу. По прибытии он обнаруживает, что обещанное место уже занято. Возвращаться ему некуда. Герою дает приют на ночь случайная знакомая. По воле обстоятельств, защищая свою жизнь, он участвует в перестрелке с любовником девушки, убивает его и сам получает пулю в сердце. Тяжело раненный, он вынужден спастись в лесах от посланных за ним наемных убийц. Там он встречает индейца по прозвищу Никто (Nobody). Услышав имя героя, индеец решает, что перед ним воплощение известного поэта, чьи стихи он знает наизусть. Никто решает достойно проводить Блейка в страну мертвых. Они добираются до деревушки индейцев, где Никто отправляет Блейка в погребальной пироге навстречу смерти.

Но сюжет, как бы его ни пересказывали, почти ни о чем не говорит. Главное в этом фильме – его атмосфера и подтекст, выраженные поэтическими цитатами, набором метафор, литературными и мифологическими аллюзиями, гитарным саундтреком Нила Янга, филигранной операторской работой. Фильм-загадка, фильм-ребус, существует множество его трактовок.

Оба произведения строятся на классической метафоре путешествия как жизненного пути. Его схема и основные вехи в игре и фильме совпадают. Первый фрагмент этого пути символически выражен длительной поездкой на поезде (Вилли Блейк долго трясется на допотопном люмьере) и прибытием в некую глушь, на край света. Экспозиция завершается конфликтом с социумом (неважно, становятся ли герои изгоями или добровольно покидают цивилизованный мир).

Второй этап связан с путешествием через лес. По смыслу это бегство в пустыню, исход, традиционное место инициации, отшельничества. Герои погружаются в метафизическое одиночество на фоне бесконечного однообразного ландшафта. Совпадает и мотив преследования: браконьеры, наемные убийцы, сыщики олицетворяют корыстный и жестокий мир, оставленный героями.

Следующий пункт маршрута – тайное поселение малого маргинального сообщества, где беглецы и изгнанники находят пристанище. В обоих произведениях есть определенная идеализация традиционной культуры и образа жизни, противопоставленных техногенной цивилизации.



Бенуа Сокаль. *Syberia-2*.  
Остров Сибيريا. 2004  
Рисунок

Наконец, финальная стадия – путешествие на ритуальном судне в иной мир, по «мосту, сделанному из воды».

Таким образом, перед нами обобщенная метафора важных составляющих человеческого опыта: социального, приводящего героев в тупик, духовного, мистического, и, наконец, опыта смерти и посмертного путешествия.

Как в фильме, так и в игре положение героев (Ганса и Блейка) воспринимается как медленное умирание, как растянувшаяся агония. Некоторые персонажи считают их уже умершими. Монахи собираются хоронить Ганса. Индеец Никто говорит Блейку: «Ты убил белого человека, который убил тебя». «Но я не мертв», – возражает Блейк.

В одной из сцен фильма Блейк ложится на землю рядом с подстреленным олененком, возможно, чувствуя себя близким к смерти, присоединяясь к умершему. В игре рифмой к этому кадру стал заснувший вечным сном юки.



Бенуа Сокаль. *Syberia-2*.  
Остров Сибيريا. 2004  
Рисунок

Человеку, находящемуся в опасном пограничном состоянии, нужен проводник. В фильме эту роль берет на себя индеец Никто, он спасает беспомощного Блейка, хотя знает, что его рана смертельна. Ту же функцию выполняет по отношению к Гансу Кейт. Это делается потому, что необходимо «правильно умереть». С позиции индейца как представителя традиционного мировоззрения человек должен избежать унижительной смерти и соблюсти необходимые ритуалы перехода в иной мир для того, чтобы его душа успокоилась.

В *Syberia* определена даже цель загробного маршрута. Весьма показательен эпизод в монастыре. Настоятель стремится похоронить Ганса согласно церковному канону, но Ганс этому сопротивляется, он хочет, чтобы его проводили в лучший из миров иначе, в соответствии с архаическими обрядами. Как в жизни он отличался ото всех, так и уйти он хочет по-своему и попасть на свой «тот свет» – в языческий рай предков.

Эпиграфом к фильму стала строка Анри Мишо «Не стоит путешествовать с мертвецом». Подобное путешествие опасно для живых, ибо они оказываются во власти сил смерти. Вилли Блейк пускает пулю за пулей, расстреливая своих преследователей, индеец Никто погибает в финале фильма. В игре засыпает юки, жертвует собой Оскар, гибнет преследующий Ганса браконьер, а Кейт попадает на остров мертвых – Ганс поглощает всех, даже робота.

Здесь проявился древний иррациональный страх перед мертвецом. В традиционной культуре существовало множество ритуалов и табу, дающих защиту от мертвеца. В работе «Первобытное мышление» К. Леви-Брюль писал, что архаические представления о мертвце чаще всего были негативными, считалось, что покойник, даже если при жизни это был добрый человек, способен причинить зло.

В финалах обоих произведений есть аналогичные по смыслу сцены перехода в иной мир – спокойные, умиротворяющие и торжественные. В фильме воды реки медленно уносят навстречу вечности пирогу с лежащим в ней Блейком, облаченным в ритуальную, расшитую бисером, индейскую одежду. В игре видеофрагмент показывает Ганса и Кейт, плывущих на ковчеге, и мы ясно видим, когда они пересекают границу миров: исчезают северные декорации, падает мистический розовый свет, звучит хоральная тема, а впереди виден остров – и от него исходит легкое сияние. В последних кадрах Ганс уезжает на мамонте, словно сливаясь с образом игрушки-тотема – и это воспринимается как символ его окончательного ухода, его смерти.

Ганс является фигурой, символизирующей завершение больших временных циклов: если в первой части *Syberia* он был для нас последним представителем угасшей династии, то во второй его мистический уход воспринимается как возвращение к архаическим предкам. Юколы принимают Ганса как своего, можно заметить и некоторое внешнее сходство Ганса с жителями деревни: маленький рост, возможно, не только символ детскости Ганса, но и знак его принадлежности к юколам. Таким образом путь, по которому он так упорно следовал, вел его к воссоединению со своим древним родом. Маршрут первой игры, одинаковый для Кейт и Ганса, наполнен для них разным содержанием: для Кейт это путешествие через время–пространство истории XX века, а для Ганса – повторение кочевого пути древних юколов.

В отличие от Ганса, смысл путешествия Кейт не является столь очевидным. Если в первой игре объяснялись и мотивация поступков героини, и эволюция ее характера, то во второй внутренний мир Кейт оказывается закрытым для нас. Мы не видим ее собственных целей, поскольку она действует лишь как помощница Ганса, не знаем, о чем она думает и что чувствует, ибо Кейт перестает общаться с близкими (прощай, мобильник!). Видимо то, что происходит с героиней, уже нельзя выразить посредством слов и действий, а надо расшифровывать через образы и символы.

Реалистическое прочтение игры тоже возможно, но оно малоинтересно, так как в своей сюжетно-игровой роли Кейт выглядит функционально-обезличенной.

Можно представить Кейт героиней сказки странствий. В игре есть сказочные мотивы и переклички с известными произведениями, например «Путешествием в страну Оз» Фрэнка Баума (или советской версией Александра Волкова): железная дорога подобна дороге из желтого кирпича, проложенной в определенное (главное – сакральное) место, куда стремятся герои (*Syberia* в роли Волшебной страны или Изумрудного города); похожа и группа путешественников: Кейт – Дороти, юки – Тото и лев в одной морде, Оскар – железный дровосек, сам Ганс – волшебник, великий и ужасный. Кейт получает юки по сказочной схеме: она спасает его от браконьеров, и он становится ее помощником. В деревне юколов также много сказочного: юколы напоминают хоббитов (они маленькие, уютно-хозяйственные, живут под землей), шаманка, содействующая Кейт, – сказочная колдунья.

Однако, в отличие от большинства сказок странствий, в *Syberia* отсутствует мотив возвращения, и это разрушает устойчивый архетип,

описывающий жизнь человека – путешествие туда и обратно: «Одиссея», корабль аргонатов, «Снежная королева», «Властелин колец», поток фэнтези, развивающий этот миф. Цель подобного мифологического странствия – в выполнении некой задачи, квеста, и одновременно – в преодолении трудностей, которые не должны сломить героя. Жизнь как испытание, закольцованная у порога своего дома.

*Syberia* – путь в один конец. Учитывая молодость героини, это выглядит несколько мрачно. Поэтому фанаты игры, в своих вариантах продолжений, стараются исправить финал и вернуть Кейт домой, согласно архетипической схеме.

Несмотря на фэнтезийные оттенки и сказочные блики, игра не воспринимается как сказка. У нашей героини, в отличие от сказочной, нет определенной задачи, смысл ее путешествия – не во внешней цели, а в нем самом. Отъезд с Гансом – бегство, вызванное стремлением Кейт уйти от унифицирующего, обезличивающего общества. Кейт выбирает свободный поиск своего «я» в виде рискованного и непредсказуемого путешествия. Уход от мира есть одно из условий внутренней трансформации. Путь героини – метафора духовных исканий, инициации, обретения мистического опыта.

Куда отправится человек, отвергший современную цивилизацию? Это может быть монастырь, отшельничество, жизнь на лоне природы, приобщение к традиционному сообществу, погружение в мистику или уход в мир иной – все эти варианты как вехи пути, как некие возможности обозначены в маршруте Кейт.

Серьезность намерений Кейт символически выражена тем, что за ней рушатся все мосты (мост через пропасть, мост через реку), она сжигает мосты в свое прошлое, понимая, что на выбранном ею пути нельзя оглядываться назад.

Однако оставленный мир все-таки преследует ее. В этом контексте побочные сюжетные линии, казавшиеся столь неудачными, тоже вписываются в общую картину. Например, сыщик – это олицетворение прошлого, которое гонится за Кейт и никак не может ее настигнуть. В первой игре мир Кейт был представлен яркими индивидуальными персонажами, их голоса сливались с ее собственным голосом, находились с ней в живом противоречивом диалоге. Во второй игре Кейт отдаляется от своего мира, и он становится безликим – тот, кто теперь пытается ее вернуть, превратился в постороннее лицо, никак с ней не связанное, в некоего абстрактного шпика. Шпионская линия, пронизывающая всю игру, вносит особый

шизофренический оттенок, воспринимается как навязчивая идея, обсессия, существующая, может быть, лишь в сознании самой Кейт.

Другое толкование функции сыщика можно связать с юнгианским понятием «тени»: «Тень – чрезвычайно опасная сущность, и герой правильно делает, стараясь освободиться от своей Тени, этой каверзной спутницы, от которой можно ждать столь многих неприятностей, которая будет тянуть его домой, к привычному очагу, потому что она не разделяет его стремления к освобождению»<sup>1</sup>.

Мягкая шизофреническая трактовка игры вполне возможна (наряду с «реалистической», сказочной, символической): с героем все очевидно, но и героиня не подвела. Симптоматично, что в финале первой части она приходит к разрыву со своими близкими, к бегству, в результате чего во второй части перед нами предстает человек, потерявший связь с миром, склонный к мании преследования (отказ, отрыв от реальности – один из типичных признаков шизофрении). Показательна и та готовность, с какой Кейт присоединяется к Гансу, видимо, ощущая в нем родственную душу<sup>2</sup>.

В монастыре монах рассказывает Кейт местную легенду о птице *Merula Alba*<sup>3</sup>: увидеть ее очень трудно, потому что она бела как снег, но даже у того,

<sup>1</sup> Руднев В. «Прочь отсюда!». Франц Кафка. «Отъезд»: Девять интерпретаций.

<sup>2</sup> «Для постшизофрении как постмодернистского культурного проекта не характерна та катастрофичность и болезненность, которой характеризовалось модернистское шизофреническое мышление. Отчаянные поиски границ реальности, отказ от которой знаменует шизофренический психоз, сменился тезисом о том, что все реальности равноправны – апофеозом этого в логике была так называемая семантика возможных миров, разновидность модальной логики, зародившаяся в конце 1960-х годов, основным тезисом которой был тезис, в соответствии с которым действительный мир это лишь один из возможных миров. Этим тезисом был снят болезненный поиск границ реального мира. Если миров много, то существовать в том или ином мире, психотическом или каком-то другом, не так страшно... В настоящее время широкое распространение концепта “виртуальные реальности” еще более усилило тенденцию к нестрашному, а то и увеселительному путешествию в психозоподобные миры. Распространение персональных компьютеров с виртуальными играми окончательно дезавуировало миф об ужасе психотического». (Руднев В.П. Шизофрения в культуре XX века // Руднев В.П. Философия языка и семиотика безумия: Избранные работы. М.: Территория будущего, 2007. С. 504–510).

<sup>3</sup> *Merula Alba* (лат.) – белая ворона, то есть редкость, диковина



кто услышит ее голос, очищается разум и возрастают ментальные способности. Поскольку белая птица – лейтмотив творчества Бенуа, восходящий к его первой игре, это своего рода авторская метка, маленький автограф. Но также образная подсказка. Белая ворона – это сама Кейт, не такая как все, особенная. Птица из «Амерзона» – символ души, пребывающей в вечном поиске, вечном полете. Белое на белом – мир души Кейт, невидимый для игрока.

Эпизод с *Merula Alba* интересен и тем, что он не соотнесен с квестом, является ненужным с точки зрения игровой деятельности (в отличие от амерзонской кукушки первой части). Избыточность второстепенных деталей не характерна для этой игровой дилогии, видимо, здесь подчеркнута важность эпизода для смыслового прочтения игры. Однако закон игровой памяти заставляет лишние подробности отбрасывать, игнорировать. Это пример того, как расходится, не совпадает игровое и художественное восприятие.

Драматургия игры чаще всего связана с неуклонным возрастанием напряжения, уровня сложности, разрешающихся в финальной кульминации. Подобная логика, хотя завуалировано, присутствует и в *Syberia-2*. Задачи, которые приходится решать Кейт, не просто усложняются, но модулируют от чисто ситуативных, игровых (где нужна сообразительность и ловкость) к, условно говоря, ментальным, требующим от героини неординарных мистических способностей. Самые значительные и драматичные эпизоды расположены в финальных локациях игры и посвящены пребыванию Кейт у юколов.

Знакомство Кейт с юколами идет путем постепенного приближения: на лекции профессора Понса она почерпнула академические представления об этой народности, затем освоила дневник миссионера – непосредственного свидетеля жизни племени, наконец, сама попала в скрытую от мира деревню. Здесь Кейт приобщается к тайным знаниям шаманов и ей удастся совершить странное путешествие: она снова оказывается в Валадилене.

Валадилена-2 стала для меня самым впечатляющим моментом игры. Реприза первой локации – удачное композиционное решение, объединившее обе части *Syberia* в одно целое. Мне было приятно вновь попасть в Валадилену. Однако совершить ностальгический променад по швейцарскому городку оказалось невозможно. Знакомые места были недоступны, они тонули в густом тумане, сквозь который проступали лишь общие очертания, бледные тени реального мира, лишенного красок и подробностей.

На фоне привычного для этой игры зимнего антуража и палитры холодных тонов Валадилена-2 выделяется теплой золотисто-коричневой гаммой. Мягкая монохромная стилизация под старые фотографии, радующее глаз ретро.

В Валадилене-2 для нас закрыты все старые двери, зато открывается одна новая – мы попадаем в особняк семьи Форальберг. Это респектабельный буржуазный дом, без излишеств, довольно чопорный и строгий. Время действия относится к детским годам Ганса.

Рассмотрим разные смысловые грани этого эпизода.

Благодаря действию галлюциногенов Кейт удается проникнуть в подсознание или сны Ганса, она бродит по лабиринту его полузабытых, стертых, расплывчатых детских воспоминаний. События, в общих чертах описанные в дневнике Анны, обрастают деталями, мы наблюдаем их в разных ракурсах. Кейт видит, что родные не понимали ни мира Ганса, ни его страданий. Даже для любящей и доброй Анны отъезд брата стал неожиданным (она считала, что Ганс не был несчастен, так как находил утешение в изобретении автоматов).

Валадилена-2 напоминает сеанс психоанализа, связанный с толкованием сновидений. Поступки Ганса объясняются его страхами, неприятием властного авторитарного отца. Однако истинная причина бегства вытесняется из сознания Ганса-ребенка, замещается идеей поиска мамонтов, превратившейся в идею фикс. В дальнейшем Ганс всегда избегал зависимости, противостоял любой тирании (в первой части он покинул советский промышленный комплекс, не желая работать на тоталитарную систему, во второй совершил побег от фанатичного настоятеля, по смыслу означающего фигуру деспотичного отца).

Эпизод можно истолковать как сказочный, он похож на сцену из «Синей птицы», когда Тильтиль и Митиль навещают умерших дедушку и бабушку. Появление Кейт, как и детей из пьесы Метерлинка, оживляет статичные фигуры мизансцены, и героине удается поговорить с Анной и мистером Форальбергом, отцом Ганса. В холле особняка Кейт заводит большие часы (ведь на том свете нет времени), и когда они бьют 7.15, пунктуальный мистер Форальберг встает и отправляется на завод. Как и у Метерлинка, здесь показано, что люди после смерти навсегда остаются неизменными. Подобный вариант «того света» кажется довольно унылым, у человека уже нет никаких шансов к развитию, никакого разнообразия, и он обречен бесконечно воспроизводить в монохромной вечности свой человеческий тип.

Шаманская версия эпизода представляется наиболее верной. Согласно сюжету, в деревне юколов Кейт должна в очередной раз спасти Ганса. Для этого, по совету шаманки, она находит плоды особого растения и затем участвует в ритуале, окуриваемая дымом сжигаемых плодов. Так Кейт попадает в «коридор снов». Это настоящее, очень опасное шаманское путешествие в мир предков, совершаемое с традиционной целью выведать способ исцеления больного или умирающего. В потусторонней Валадиле-не Кейт узнает о возможности использовать Оскара для помощи Гансу<sup>1</sup>.

Ритуал также соответствует схеме инициации: как известно, достигшего совершеннолетия юношу отправляли в лес, где он проходил через ряд испытаний, строго постился, поглощал галлюциногены, благодаря чему в какой-то момент сталкивался с мистической стороной бытия или небытием, переживал состояние символической смерти.

Кейт оказывается в том же месте, откуда началось ее путешествие (так подчеркивается пройденный ею путь), но это уже не реальная Валадилена, а страна духов, куда простому смертному не так легко попасть и откуда еще труднее вернуться. Тем, кому это удастся, обретают иной статус.

В начале игры Кейт не верит в остров мамонтов, но опыт общения с другой реальностью меняет ее сознание и для нее открывается дорога в *Syberia*: она делает пересадку с одного волшебного транспорта на другой, еще более необычный. Первый довозит ее до некоего предела, а затем начинается странствие запредельное.

Название *Syberia* имеет двойной смысл. В первой игре это цель путешествия, которая осознается не сразу и достигается в финале. Во второй – это определенное географическое пространство, место действия, однако теперь квестом становится некий баснословный остров Сибирия. Сибирь воспринимается в первой игре как «там», а во второй одновременно как «здесь» и «нигде». Сибирь/Сибирия раздваивается на что-то реальное и несуществующее, конкретное и воображаемое, безмерное и малое, живущее в историческом времени и пребывающее в вечности, это место испытаний и символ рая, путь и цель.

<sup>1</sup> Бенуа доводит линию очеловечивания робота до логического предела: Оскар, считая Ганса своим создателем, творцом, своего рода богом, принимает решение принести себя в жертву (в конце концов, любой бог требует жертвоприношений). Сам Ганс, уже воссоздававший себя однажды в виде механизированной игрушки, становится киборгом, подобным одному из своих созданий. Происходит гуманизация машины и машинизация человека.

Игровые идеи часто опираются на архетипические образы, самодостаточные «культурные константы», обладающие богатой семантикой. В игровом контексте идеальны мифологемы, связанные с пространством (лабиринт, остров, путь), так как они уже содержат принципы организации процесса игры, создания игрового поля.

Символика острова и дороги к нему – смысловой ключ нашей игры. Образ острова встречается во множестве мифов, легенд, художественных произведений, актуален он и в искусстве XX века. Обратимся к важным для *Syberia* значениям этой мифологемы.

Остров – метафора человека, его цельности, изолированности, одиночества. Путь к острову – символический путь к себе, поиск места, позволяющего обрести свое Я. На протяжении двух частей игры герои преодолевают огромное расстояние, но в итоге это бесконечное линейное пространство стремится свернуться в точку, разомкнутое – стать замкнутым, безмерность мира – соразмерным человеку островом. Долгое путешествие аккумулирует чувство усталости от истории, становится поэтапным отрицанием плодов цивилизации. Мотив бегства и робинзонады – знаковый в европейском искусстве<sup>1</sup>. Если первая игра погружает нас в историко-культурные миры, то вторая уводит от них. В *Syberia-2* мы движемся как бы в обратном направлении, повинувшись, согласно М. Элиаде, неизбывному человеческому стремлению вернуться к «началу времени», исчерпать временную протяженность, проходя ее в противоположную сторону, и выйти в отсутствие времени, чтобы начать новое существование, полное неизрасходованных сил<sup>2</sup>.

Пространство *Syberia-2* – это границы и переходы между ними: Романсбург – рубеж цивилизации, деревня юколов – рубеж реальности. У деревни железнодорожный путь обрывается – это конечная точка мира, здесь завершается земная территория. Чувство перехода в некое вневременное

<sup>1</sup> Рассуждая о романе Даниэля Дефо, Генри Миллер писал: «Цивилизованный мир не спит ночей, зачитывая его до дыр на девяносто семи существующих языках. Отныне из вольных океанских просторов уже никогда не вынырнет на поверхность необитаемый остров. Отныне, где бы ты ни родился, ты – на необитаемом острове. Отныне участь любого – бежать от самого себя в тщетной надежде обрести несуществующий необитаемый остров, пытаясь еще раз воплотить мечту Робинзона Крузо. Жители земли бегут от самих себя отчаянно, безоглядно, взыскав спасения в толще арктических льдов и тропических топах» (Г. Миллер. «Черная весна»).

<sup>2</sup> См.: *Элиаде М. Аспекты мифа*. М.: Инвест-ППП, 1995.

состояние вызывает сам момент попадания в деревню – Кейт проваливается под землю: «Различение пространства в сказке – это прежде всего различение пространства этого мира (горизонтальное измерение: герой передвигается, преодолевает равнины, леса, степи) и мира “иного” (вертикаль: герой или падает в пропасть, или взбирается в гору...)». По этой же логике сопоставляются развернутое и свернутое пространства, последнее выстроено по принципу «иного царства»<sup>1</sup>.

Остров Сиберия на карте не обозначен, ведь «настоящие места никогда не отмечаются на картах» (Г. Мелвилл). По смыслу это место сродни земле Санникова, Островам блаженных, потерянному раю. Путь к нему предполагает не только пространственное перемещение, но и внутреннее изменение самого путешественника, пилигрима. Чтобы достичь мистического острова, надо не только преодолеть большое расстояние, но и совершить трансгрессивный переход. Если на этом пути Кейт как проводник Ганса помогает ему справляться с внешними трудностями, то Ганс является для нее истинным, духовным проводником. Путь Ганса в Сиберию есть паломничество к сакральному месту. «Для того, чтобы паломничество стало возможным, нужно некое воспоминание о потерянном рае, без воспоминания об истоке не возникло бы и самого стремления к возвращению. Паломничество – попытка вернуться в рай, обрести благодать еще до конца света. В настоящем путешествии и удавшемся паломничестве происходит как бы малый Апокалипсис, личный Страшный Суд, персональное прощение грехов, единичное воскрешение, частное спасение»<sup>2</sup>.

Попадая на остров, человек меняется, остров – катализатор духовных процессов. Для наших героев, обретших свой остров, Сибيريا больше не воспринимается как край света, напротив, она становится центром мира, хранящим его изначальную память, точкой мирового равновесия, где замирает движение и останавливается время. Линейный, исторический хронотоп сменяется хронотопом вечности.

В игровом творчестве Бенуа Сокаля образ острова и рая все время повторяется, варьируется. Бенуа рассуждает о стремлении человека обрести райское состояние и находит разные способы его символического выражения.

<sup>1</sup> Домников С.Д. Мать-земля и Царь-город: Россия как традиционное общество. М.: Алетейя, 2002 (Глава «Семантика пространства в русской волшебной сказке»).

<sup>2</sup> Гурин С.П. Маргинальная антропология. Саратов: Изд. Центр СГЭА, 2000.



Бенуа Сокаль. *Syberia-2*. Романсбург. 2004

Рисунок

Север – другая важная мифологема, на которую опирается Бенуа Сокаль. Безрадостный имидж Сибири, доминирующий в западном сознании, повлиял на игру незначительно. Сибирь изображена как глубокая провинция, инертная периферия, как огромная неосвоенная первозданная территория, однако этот образ весьма условен, географическая или этнографическая достоверность не играют здесь особой роли. Скорее Сибирь – метафора Севера, великого северного пути, связанного с представлениями об аскезе, подвижничестве, мужестве, о безмолвии и одиночестве, о северной магии, о богатом специфическом воображении. Север в этом произведении – понятие не столько

географическое, сколько экзистенциальное, способное вызывать особого рода медитации:

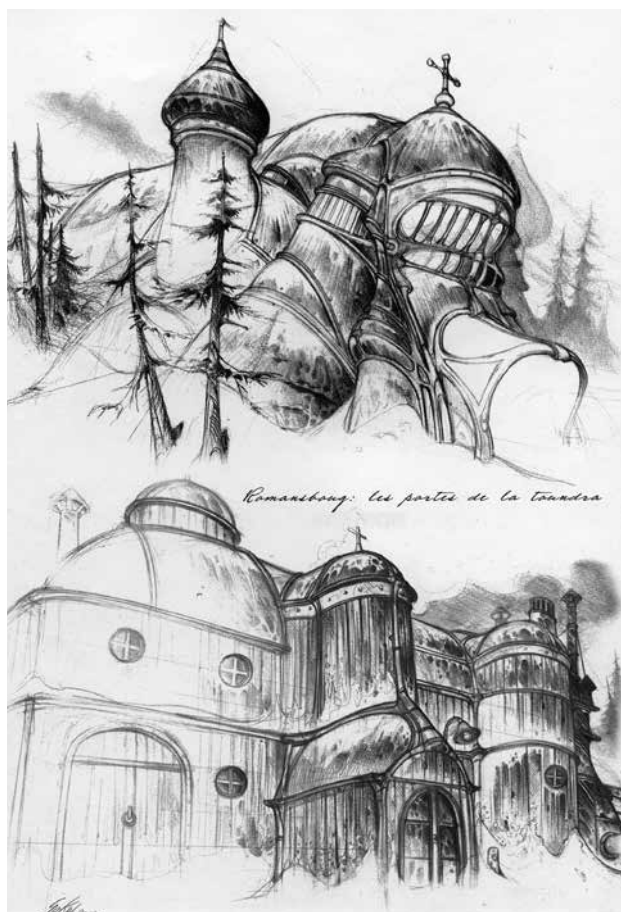
- « – Север представляет собой разрыв внутри сплошного бытия.
- Перед этим полюсом бытие останавливается и поворачивает вспять.
- Бытийные проблемы, возникающие в центре, лишены смысла на севере.
- Ибо север сам есть уникальная проблема, не признающая никаких других.
- Наличие севера в принципе не является объективным.
- Отношение к нему рождается из поворота субъективной воли в себя.
- Пребывая вне опыта, север не имеет общей меры с бытием.
- Поэтому он укоренен в абсурде.
- Точка севера совпадает с последним рубежом реальности.
- Путь на север это возврат к опыту потерянности, как к единственному ориентиру.
- Потерянность есть универсальная ситуация субъективного духа»<sup>1</sup>.

В мифологии, культуре, национальном самосознании Европы понятие «норд» – одно из важнейших. Легендарные земли, считавшиеся прародиной европейцев (и даже всего человечества) – Гиперборея, Гелиодея, Туле – расположены на Севере. Согласно воззрениям магической географии, «север рассматривается как средоточие и зенит интенсивной жизни, а юг как область смерти. Ориентация нарастающей жизни идет снизу вверх: юг, запад, восток, север – корни мирового древа Иггдрасиль тонут в бездонной ледяной мгле, крона расцветает в живых северных звездах. Гренландия названа “зеленой землей”, “страной вечной весны”». Эти мифические земли могут стать доступны «либо мореплавателю, очутившемуся в точке трансформации пространства, либо мистику, сумевшему преодолеть границы обычного восприятия»<sup>2</sup>.

Именно эти мифологизированные представления и образы отражены в финале дилогии *Syberia*. Героям игры удастся преодолеть магическую многомерность пространства и попасть в зону теплого благоприятного климата, подобного существовавшему в баснословные времена в Гиперборее. На острове Сибيريا, влажном и туманном, проливаются обильные дожди и щедро растет вечносыняя трава, которую едят ненасытные мамонты.

<sup>1</sup> Джемаль Г. Ориентация – Север // URL: <http://kitezh.onego.ru/nord/index.html> (дата обращения 27.09.2015)

<sup>2</sup> Головин Е.В. Лексикон [послесловие] // Майринк Г. Ангел Западного окна. СПб.: Terra Incognita, 1992.



Бенуа Сокаль. *Syberia-2*. Романсбург. Монастырь. 2004

Рисунок

В отличие от *Syberia-1*, в *Syberia-2* мне бы не хотелось сыграть вновь. Хотя мир второй игры тоже прекрасен, но попасть в него можно лишь с помощью определенного игрового процесса, противоречащего моему пониманию этого произведения. Восприятие и осмысление *Syberia-2* распалось на два этапа, и второй, постигровой, оказался гораздо увлекательнее.

Итак, Бенуа рассказывает нам свою историю в форме игры: игра придает ей вполне реалистический вид, однако сама история мистична; игра



делает историю действенной и активной, в то время как ее суть – в сосредоточенном спокойствии и созерцании; у игры есть цель, а у истории ее нет; игра линейна и логична, а история непоследовательна и абсурдна; в игре герои проходят путь приключений с препятствиями, однако для истории это путешествие – разновидность мистических духовных практик, способ внутренней трансформации. Соединены разные смысловые ряды: игра в экшн, в погоню и преследование, в браконьеров и шпиона, и повествование о духовном странствии, о «сомнамбулическом поиске неведомого Кадата».

Можно было бы истолковать данный тип текста как риторический, представляющий «структурное единство двух *подтекстов*, зашифрованных с помощью разных, взаимно непереводимых кодов. Подтексты представляют локальные упорядоченности, таким образом, текст в разных своих частях должен будет читаться с помощью разных языков или выступать в качестве разных *слов*, равномерных на всем протяжении текста. В этом втором случае текст предполагает двойное прочтение, например бытовое и символическое»<sup>1</sup>.

Если воспользоваться терминологией Умберто Эко, игру можно обозначить как закрытый текст (то есть полностью понятный, не нуждающийся в объяснениях, его авторы исходят из представления о среднестатистическом адресате, рассчитывают на запрограммированные реакции), а историю – как открытый текст (в нем содержатся возможности разных трактовок, заложен диапазон интерпретационных предложений)<sup>2</sup>. Бенуа Сокаль разводит игру и историю с помощью сюжетной незавершенности: открытый финал означает открытость для интерпретаций.

Если употребить категории фабулы и сюжета, то игру можно условно обозначить как фабулу, то есть базовую схему повествования, событийный каркас: поэтапно выполняя квесты и решая головоломки, мы продвигаемся по игровому сценарию, игровой фабуле. К сюжету относится то, что превосходит линейную событийную канву, «это история как она действительно повествуется, со всеми временными смещениями, описаниями, обсуждениями...»<sup>3</sup>.

Конечно, разделение на игру и историю (закрытый и открытый текст, фабулу и сюжет, риторические коды) является аналитической условностью,

<sup>1</sup> Лотман Ю.М. Семиосфера. СПб.: Искусство–СПБ, 2000. С. 197–198.

<sup>2</sup> См.: Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. М.: Симпозиум, 2005. С. 64–66.

<sup>3</sup> Там же. С. 54.

в живом произведении это не так легко сделать. Поиски подобных дефиниций вызваны желанием осмыслить впечатление раздвоенности содержательных пластов *Syberia-2*, несовпадения игры и повествования.

В виртуальных геймерских сообществах и игровой журналистике сложилась сумма позиций, по которым оценивается игра. Они тоже четко делятся на два типа: одни относятся к игровым, другие к художественным особенностям. Критериями игровых качеств является играбельность (реиграбельность), удобство интерфейса, быстрота освоения управления игрой, сложность/простота заданий и паззлов, их оригинальность, отсутствие багов. К другой категории принадлежит оценка качества графики, анимации, звука, музыки, увлекательности сценария, озвучивания ролей персонажей, а также общего стиля и атмосферы произведения.

Распространенный в игровой среде термин «атмосфера», «атмосферный», означает высокую оценку игры и передает неуловимое целостное впечатление погруженности в некое настроение или состояние. Достигается подобный эффект комплексным, совокупным воздействием художественных средств игры.

Атмосфера *Syberia-2* рождается из ее визуальных образов. Палитра холодных тонов и богатые деталями пейзажи зимнего леса; пожелтевшие страницы альбома – в рифму к теплым тонам Валадилены; свет факелов, отраженный сотнями ледяных сталактитов в пещерах юколов; проход на остров Сибيريا, образованный скрещенными бивнями мамонтов и разлинованный размытыми полосами света, похожий на неф католического собора...

Образы *Syberia* представляют нечто большее, чем игровой бэкграунд, они избыточны для фона незамысловатого приключения, они словно парят над игровой суетой, погружая сознание в совсем другое, не приключенческое, настроение. Зрительный ряд – не фон для экшна, это средство для медитации. Поэтому игровая активность периодически замирает, нить повествования рвется, и начинаются бесцельно-созерцательные блуждания по локации. В эти минуты можно проникнуться внутренней жизнью главной героини.

Все же большую часть времени графические образы существуют на втором плане, воспринимаются как фон для игровой деятельности. Но в итоге оказывается наоборот: игра – это фон для постепенного, незаметного, чувственного поглощения визуальной информации, во всех ее деталях. Игровые действия, подробности сюжета забываются, а художественные образы Бенуа остаются в памяти.

Игра и история... В *Syberia-2* они оказались генетически несовместимы, кажется, их сочетание неудачно. Или удачно?

Противоречие между пластами игры отменяет повторное прохождение, но квест и так жанр одноразовый. Двухслойная организация, подобная *Syberia-2*, воспроизводит естественный ход восприятия, который, как и в реальной жизни, идет от набора текущих повседневных сиюминутных задач и действий – к ретроспективному, более обобщенному их осмыслению.

Устройство игрового текста учитывает особенности памяти, в нем специально заложена информация для забывания: большое число незначительных, рутинных игровых задач – фон, на котором память производит отбор в пользу более ярких и впечатляющих игровых событий и образов. Они становятся основой для постигрового анализа, а неинтересные квесты быстро забываются, поэтому в итоге не могут повредить авторскому замыслу (если, конечно, он будет воспринят).

Семантическая многослойность компьютерной игры дает возможность совместить в одном произведении легкое и серьезное, массовое и авторское. Это удобный способ, готовый рецепт для воплощения риторического текста, обыденного и сложного одновременного. Глубокий символический замысел можно подать в развлекательной игровой упаковке. Наивный геймер проглотит такой продукт, не разжевывая, а искушенный распробует начинку. Но много ли найдется любителей подобных опусов? И как распознать, что в дешевый фантик завернут дорогой шоколад?

Кроме того, анализ компьютерной игры имеет свою специфику: здесь предлагается двойная игровая доза – одна в ее непосредственном смысле, другая – как постигровая интерпретация произведения в соответствии с предложенными автором правилами. Но к моменту финального квеста игровой инстинкт уже насыщен, игровая потребность удовлетворена и исчерпана. Быть может в этом одна из причин отсутствия *game after game*, анализа игр как художественных произведений...

## ГЛАВА IV

### РОЛЕВАЯ ИГРА *PLANESCAPE: TORMENT*

Игра *Planescape: Torment* относится к жанру RPG – компьютерных ролевых игр. Образный мир и игровая система компьютерных RPG восходит к настольным ролевым играм, которые существуют на Западе более 40 лет и пользуются большой популярностью.

Настольную ролевую игру можно определить как коллективное литературно-игровое творчество (в некоторой степени это можно уподобить совместному придумыванию историй – модному в конце XIX века салонному развлечению).

Игра состоит из некоего мира, подробно описанного в литературной форме, и системы правил, математической модели игры. Первые игровые миры были созданы в стиле героической фэнтези. Возможно, решающее влияние на это оказали книги Толкина. Их волшебный мир, о котором повествуется как о чем-то совершенно реальном, оказался настолько завораживающим, полнокровным, правдоподобным и превосходящим по своей привлекательности повседневную действительность, что его не хотелось покидать. Продолжить свое пребывание в этом сказочном мире можно было, например, в форме игры.

Первой настольной игровой системой стала *Dungeons and Dragons* («Подземелья и драконы») – D@D. Ее ждал успех, и затем развитие ролевых игр приобрело лавинообразный характер. Были разработаны разные игровые системы и жанры, обжиты многочисленные миры. Популярными стали киберпанк, путешествие во времени, звездные войны, мир после ядерной катастрофы и др. Вышли настольные игры по мотивам известных литературных произведений и кинофильмов. В свою очередь, удачно сыгранная ролевая игра могла стать основой для литературного произведения.

Игровые миры отличает детальная разработка – в каждом существуют десятки рас и тысячи персонажей, нарисованы подробные карты, придуманы многочисленные сценарии, написаны история, география, мифология, космогония, описаны предметы материальной культуры.

Обычно в настольной ролевой игре принимает участие несколько человек. Они составляют партию, в которой каждый участник представляет один персонаж. Игру можно сравнить с рассказом, содержащим большую долю импровизации. Участникам дана значительная свобода – например, по сравнению с театральным представлением, где сюжет известен и все роли написаны заранее, в игре каждый решает по ходу действия, что будет говорить и делать его персонаж. Способности и личные качества героев могут полностью определяться участниками игры. Сценарий намечает лишь узловые события, и игроки не обязаны дословно следовать ему. Они создают свою историю, попадая в не предусмотренные заранее и порой неожиданные ситуации.

В игре возможны элементы театрализации: игрок может внешне перевоплотиться в своего героя – надеть костюм, изготовить реквизит и даже изменить свой голос в соответствии с ролью.

Один из участников не имеет роли, он ведет игру, координируя отношения игроков-персонажей с игровым миром и друг с другом. Это мастер игры (*game master*). Мастер должен прекрасно знать игровую вселенную и иметь заготовки сценария. Обычно он описывает обстановку и происходящие события, затем игроки повествуют о действиях своих героев, мастер корректирует сказанное и продолжает повествование. Результаты неочевидных, вероятностных событий, а также разрешение игровых конфликтов достигается с помощью серии бросков игровых костей по определенным правилам.

Компьютерные ролевые игры многое взяли у настольных. Однако они имеют значительные отличия. Настольная игра – это в первую очередь посиделки в хорошей компании и общение на основе совместного сочинения историй, в компьютерной игре вы остаетесь наедине с экраном монитора и общаетесь только с неодушевленными графическими персонажами (они могут управляться либо вами, либо компьютером, либо – если это игра *online* – другими пользователями сети). Роль ведущего и координатора правил ролевой системы также берет на себя компьютерная программа. В значительной степени пропадает и свобода творческого самовыражения – вам уже не нужно представлять место действия – оно изображено художником, не нужно также придумывать своего героя, его можно выбрать из предложенного репертуара,

сценарий и литературный текст также полностью запрограммированы (хотя сюжет не линейный).

Утрачивая одни возможности, компьютерная игра приобретает другие – она может глубоко погрузить человека в нереальный мир и дать ему иллюзию свободного поведения в этом мире.

Перейдем к анализу выбранной нами игры. Ее события происходят во вселенной *Planescape*, подробно разработанной для настольных ролевых игр.

*Planes* (Планы) – общее название миров, составляющих *Planescape* (конгломерат Планов). *Planescape* имеет много общего с традиционным мифологическим устройством мироздания с его делением на средний, верхний и нижний миры. Средний мир – тот, в котором происходят основные события, – называется *Prime Material Plane* (Прайм – первичный материальный мир). Он делится на множество миров, каждый из которых имеет свою эволюцию, культуру и небесную топографию. Прайм окружен Эфирным и Астральным Планами, через которые он связан с Внутренними Планами (*Inner Planes*) энергий и элементов (это строительный материал Прайма) и Внешними Планами (*Outer Planes*) верований и мировоззрений, являющихся местом обитания богов разных пантеонов и последним пристанищем для душ смертных. В центре Внешних планов расположена нейтральная территория – так называемые Внешние Земли (*The Outlands*). Они выполняют связующую роль между мирами вселенной. Отсюда можно попасть на любой План, найдя соответствующий ему *gate-town* – небольшой город-портал.

Миры *Outer Planes* – это духовная подоплека материального мира, невидимая и недоступная восприятию простого смертного. *Outer Planes* не просто поляризованы как Верхний и Нижний, но представлены множественными мирами. Каждый План относительно прост, непротиворечив и связан с тем или иным мировоззрением, той или иной сферой деятельности. Дается как бы анатомия мира, карта ноосферы, созданной и поддерживаемой духовными усилиями разумных обитателей вселенной. В то же время события, происходящие на Прайме, являются проекцией, отражением грандиозного противостояния божественных и демонических сил (это напоминает концепцию метаистории Даниила Андреева). Душа обитателя Планов после смерти может попасть в один из многочисленных миров, наиболее соответствующий его индивидуальным наклонностям, таким образом выбор места вечного обитания значительно шире двух полярных возможностей – ада или рая.

В каждой ролевой системе есть своя сверхзадача – это либо эпические битвы добра и зла, либо готические ужасы, либо борьба за выживание и т.д. В *Planescape* главное – борьба идей и мировоззрений, которая является образом жизни и реальной силой, способной изменить мир. В компьютерной игре отражена лишь небольшая часть этой вселенной. Однако игра наполнена многочисленными упоминаниями о реалиях *Planescape*, выходящих за рамки игры, словно подразумевается предварительная подготовка и знание соответствующей литературы. Смысл такого положения вещей понятен – игроку предлагается воспринимать этот мир всерьез, поверить в его реальность.

Основательное изучение игровой вселенной и ее правил имеет большое значение для игрока настольной RPG. Этого нельзя сказать об игроке компьютерном, особенно российском, так как необходимая литература по ролевым играм существует в основном на иностранных языках, она малодоступна и стоит дорого.

Правил тоже нет (поскольку диски в основном пиратские) и постигать их приходится прямо по ходу игры. Почти как у М. Бубера, который сказал, что жизнь – это игра по неизвестным правилам с неизвестным страшным противником.

Начинающего геймера все это ставит в тупик. Особенно если учесть, что современный компьютер позволяет сделать игру беспрецедентно сложной по количеству артефактов, персонажей и правил. Символический игровой язык, обширное поле закодированных значений и смыслов, непривычная система управления и т.д. – все это весьма затрудняет первые игровые опыты, оставляющие неприятное чувство собственной тупости и бессилия.

Проникнуть в герметичные виртуальные вселенные, особенно начинающим геймерам, возможно лишь ценой больших усилий и терпения.

Первые шаги в игре имеют буквальное, а не только метафорическое значение. Вы действительно учитесь ходить, точнее – управлять движениями своих персонажей. Сначала это кажется чем-то механическим – словно дергаешь за ниточки марионетку, куклу, отдаешь команды роботу, который автоматически отвечает: «сделано», «я иду» и т.п. Однако от кукольного театра постепенно переходишь к драматическому, от функции кукловода – к исполнению роли и, наконец, чувству реальной жизни в мире игры.

Систему управления игрой – интерфейс – можно сравнить с пультом машины. Интерфейс включает символические обозначения команд,

систему жизнеобеспечения героев, так называемые «горячие клавиши» (которые можно запрограммировать самому), различные меню, дневник текущих заданий, систематизированную информацию разного рода, статистические таблицы, карты, *inventory* героя и его «куклу» (условный манекен персонажа, который можно одевать, снаряжать, наряжать, вооружать и т.д.). Дизайн интерфейса – существенная часть художественно-графического языка игры. Интерфейс – пограничное знаковое пространство между игрой и игроком. Оно и соединяет, и разделяет их. Пока вы еще ничего не умеете, интерфейс отвлекает на себя слишком много внимания и мешает сосредоточиться на игре, но постепенно он становится незаметным: вырабатывается техника управления, запоминаются клавиши и команды – и вы начинаете ловко манипулировать мышкой и клавиатурой. Как отдельные слова иностранного языка складываются в текст – и вдруг возникает чудо понимания, так же отдельные реалии игры, освоенные вами, станут словами языка и откроют вам смысл нового мира.

Если войти в игру трудно, то выйти из нее почти невозможно. Стоит только переступить этот порог – и вы попадаете в плен к таинственным, магическим силам игры. Через какое-то время играете уже не вы, а играют вами, играют в вас. Субъект – игра, она вовлекает игрока, держит его, обольщает. Я в полной мере испытала эту наркотическую зависимость: три недели игры в *Planescape* были полным выпадением из реальной жизни (догадываюсь, что игровая действительность была нереальной, но поверить в это трудно). Нечувствительно выполнялся необходимый минимум служебных и бытовых обязанностей. Были забыты все любимые занятия и увлечения, общение с друзьями, книги, сон, еда, работа и личная жизнь (вспоминаются лозунги игровой журналистики: «Мы верим – этот мир реален», «Мы пришли не с миром, мы пришли вместо него», или высказывание по случаю выхода игры *Unreal* – «Реальность? А что это за игра? И зачем она нужна, когда уже вышла “Нереальность”?»).

Невозможно до конца раскрыть тайну игры. Игра – чистый феномен, целостность, которую нельзя разложить на элементы и свести к чему-то простому. Игра самодостаточна, и при возвращении в реальный мир может не найти в нем подтверждения своим ценностям. Но игра и не нуждается в оправдании с точки зрения здравого смысла, хотя нередко происходит ее «унижение до статуса функции... функциональная деградация игры» – как остроумно выразился Жан Бодрийяр. «Игра-терапия, игра-обучение, игра-творчество, игра как необходимая ступень развития... игра как сновидение, спорт, отдых, труд, как объект перенесения – всего лишь



гигиеническая функция, необходимая для поддержания биологического и психологического равновесия... Нечто прямо противоположное страстному наваждению игры»<sup>1</sup>.

В начале игры надо решить, кем будет ваш герой, какова его основная специализация и соответствующие ей черты характера. Например, ум, обаяние, мудрость, харизматичность необходимы для волшебника; сила и ловкость – для воина.

Все эти характеристики выражаются в игре числом. Персонаж имеет свою статистику, которая постоянно изменяется. Это обычный принцип определения игровых успехов. Очки, игровой счет – способ награды или наказания за вашу ловкость или неумение, сообразительность или глупость, доброту или коварство. Ни один поступок не проходит бесследно для развития вашего героя и всего игрового мира в целом.

С точки зрения игровой логики операции с числом очень удобны. Например, на основе сравнительных статистических выкладок можно рассчитать стратегические возможности и исход сражения. Некоторые свойства персонажа также логично выразить числом – например силу или какие-нибудь умения, навыки, а интеллект и вне игры связывают с пресловутым коэффициентом IQ. Сам компьютер, в недрах которого существует игра, это оцифрованное пространство, где информация закодирована с помощью двоичного кода, поэтому здесь так легко за образом и словом увидеть число, «поверить алгеброй гармонию». Это заставляет вспомнить об изначальном единстве образа и числа, об эстетике пифагорейцев, для которых сущность красоты была определена внутренними числовыми отношениям. Герман Гессе также соединил художественную и математическую логику в «Игре в бисер».

Взаимодействие образа и числа, числа и слова – одна из интересных проблем игры. Образное и статистическое развитие персонажа столь тесно взаимосвязаны, что в нашем восприятии быстро становятся неразрывными и совершенно не мешают, даже в чем-то дополняют друг друга. В соответствии с числовыми характеристиками строится поведение героя, определяются его возможности, а само число постепенно наполняется образным содержанием, семантизируется. Правда, после окончания игры это забывается, а собственные достижения, выраженные числом и некогда с такой гордостью зафиксированные, подчеркнутые, окруженные восклицательными знаками, воспринимаются равнодушно.

<sup>1</sup> Бодрийяр Ж. Соблазн. М.: Ad Margineum, 2000. С. 273.

Компьютерная игра имеет две стороны – это игровая вселенная, которая создается усилиями многих людей творческих специальностей как некое синтетическое мультимедийное произведение. В этом качестве игра может быть оценена и интерпретирована как художественный текст. Вторая сторона – сам игровой процесс. И если описывать произведение искусства весьма сложно, ибо оно создано для созерцания, то пересказывать игру – занятие еще более неблагоприятное, а порой и бессмысленное. Игра – не константное, а становящееся бытие, нечто текучее, неуловимое, ускользающее от описания.

Как бы ни был порой схематичен и даже убог ваш компьютерный персонаж, как бы ни была несовершенна и грубовата компьютерная графика, это воспринимается как игровая условность, абрис, контуры той картинки, которую вы сами раскрашиваете, наполняете жизнью и смыслом. Со стороны, вне игровых переживаний, сюжет может показаться банальным, персонажи – скучными, игровое поведение – странным, неуместным и аморальным. Сложно избавиться от подобных соображений, приступая к описанию игры.

Действие игры начинается в Мортуарии – огромном трехэтажном морге тяжеловесной архитектуры. Гулкими звуками и металлическим скрежетом наполнено это печальное пространство. Вдоль залов проложены рельсы, по которым рабочая нежить толкает железные плиты с мертвецами. Эта мрачная обстановка пронизана ужасом, который любой человек испытывает перед моргом и чувством незащитности своего тела после смерти. (Впрочем, подобные страшилки так распространены в играх, что вряд ли произведут большое впечатление на игрока со стажем. Бывалого геймера не так-то легко испугать!)

С одной из плит поднимается человек. «Я проснулся, не зная, где я нахожусь, на холодной, залитой кровью, плите Мортуария. Мое тело провоняло составом для бальзамирования, но даже сквозь него ощущался медный запах запекшейся крови вокруг меня. Десятки тел, выпотрошенных, освежеванных, лежали на окровавленных плитах – таких же, как та, с которой я поднялся...»

Это мой герой, *Nameless One* (Безымянный). Он имеет могучее атлетическое телосложение; густые волосы со скрученными прядями, похожими на дреды, схвачены разноцветными колечками. Его лицо напоминает высохшие, потрескавшиеся пласты земли, словно образовавшиеся в результате тектонических сдвигов, или древесную кору, или горные породы. Это лицо очень древнего человека. Его тело покрыто шрамами. Телесные раны (некоторые из них могли бы быть смертельными) – символ бесчисленных

душевных страданий, а многообразные татуировки – таинственное повествование о его жизни, открытая книга для тех, кто понимает этот символический язык. Доминанта портрета – взгляд – самоуглубленно-отсутствующий и пустой, одновременно печальный и жесткий.

У *Nameless One* есть спутник – летающий череп с живыми глазами по имени *Morte*. Это классический напарник героя, комический персонаж – шут, плут и дразнила. Единственным его орудием является рот – он может или кусаться, или насмехаться.

Теперь надо внимательно оглядеться вокруг, проявив максимум наблюдательности. Один из основополагающих принципов игры – тщательное исследование всего, что вас окружает. Необходимо осмотреть каждый участок данного помещения или местности, изучить разнообразные предметы, понять принцип их действия и назначение. Предметный мир игры огромен – это сотни и сотни артефактов. Хотя они виртуальны – их нельзя потрогать, понюхать, тем не менее вы испытываете вполне реальные впечатления, ведь при виртуальных манипуляциях с предметами происходит одновременное воздействие на многие органы чувств.

Развитие игрового мира идет по пути возрастания правдоподобия. Если вы можете не только взять предмет, но бросить его, разорвать, разбить, смять и т.д. – и при этом он будет соответствующим образом анимирован и еще издавать грохот, хруст, шелест и т.п., то ваше воображение легко построит впечатление до целостного, придав ему недостающие обонятельные и осязательные ощущения. Между прочим некоторые из виртуальных предметов вряд ли захочешь взять в реальной жизни – какие-нибудь крысиные хвосты, кишки или отрубленную руку.

Однако проблемы реализма касаются лишь части предметного мира. Многое в нем имеет фантастический или условный характер – например капелька крови, символизирующая некую волшебную таблетку здоровья, которая восстанавливает несколько пунктов вашей витальной статистики.

Вместе с *Morte* я обхожу все три этажа морга и детально изучаю это малоприятное заведение, а также общаюсь со всеми населяющими его персонажами. От них я получаю весьма обрывочную, загадочную, порой бессвязную информацию, на основании которой начинаю строить первые догадки.

Мой герой *Nameless One* скорее всего проклят бессмертием (вариация на тему Вечного Жида, Каина, Летучего Голландца). Однако бессмертие это довольно странное, так как оно сочетается с возможностью умирать и с потерей памяти – и то, и другое противоречит смыслу бессмертия. Ведь именно память неразрывно связана с бессмертием, а забвение – синоним

смерти. Прошлое умерло в той мере, в какой оно забыто. Самая безнадёжная, окончательная форма забвения – потеря имени как утрата себя, своей сущности. *Nameless One* кажется не столько бессмертным, сколько приговорённым к жизни; в бесконечном круговороте смертей и воскрешений разум его неуклонно утасует. Пока еще не поздно, пока рассудок *Nameless One* не изменил ему окончательно, он должен вспомнить свое прошлое и найти разгадку своего бессмертия. Проклятие бессмертием традиционно связано с участием скитальца, лишённого как земного дома, так и загробного пристанища.

Сюжет *Planescape* – один из наиболее распространенных и архетипических, это сказка странствий, сотканная из традиционных сказочно-мифологических мотивов поиска и пути, исполненного трудностей и испытаний (в данном случае пути не только тяжелого, но и бесконечного, безблагодатного). Как и в сказке, отправляются в путь в любом произвольном направлении, надеясь на провидение (по принципу «пойди туда, не знаю куда»).

Игра – универсальное пространство, в которое могут быть включены любые элементы, разные по своей стилистике и художественной природе. В *Planescape* наряду с расами и существами, специально придуманными для этой вселенной, мы можем встретить известных мифологических персонажей, например богов греческого Олимпа или скандинавского пантеона.

Игру, подобную *Planescape*, можно было бы прокомментировать как книгу, наполненную мифологическими и литературными ассоциациями. Но в играх это не принято. Впрочем может быть игры с комментариями появятся в будущем.

После тишины Мортуария я попадаю на шумные улицы Сигила, в район под названием *The Hive* (Улей). Сигил расположен на Внешних Землях (*Outlands*) – это уникальный город, единственный в своем роде, в нем можно найти порталы, ведущие в любые уголки Вселенной, на все Планы (портал – один из способов мгновенного перемещения в пространстве).

Гигантское кольцо города условно разделено на шесть районов (*Wards*). *Hive* из них самый убогий. Его название происходит от плотного и хаотического скопления всевозможных строений. Горожане Хайва злы и подозрительны. Это наиболее жалкие люди в Сигиле, они пытаются выжить на самой грани существования. Воры, бандиты, проститутки, сборщики трупов... Эти последние самые отвратительные. Они подбирают мертвых на улицах Сигила, и, предварительно обчистив их карманы, тащат в Мортуарий для получения небольшой платы.

Управление Сигилом поделено между фракциями. Это политико-философские объединения, играющие важную роль в жизни большинства обитателей Сигила и других планаров.

Фракция Хайва – *The Dustmen* (Служители праха). Это угрюмые необщительные люди, одетые в длинные серые балахоны. Главное в их философии и деятельности – поклонение смерти. Существование человека пусто, бессмысленно, полно боли и печали. Избавиться от страстей, осознать иллюзорность бытия – вот путь к освобождению, забвению и покою.

Главная правительница Сигила – могущественная *The Lady of Pain* (Госпожа Боль). Иногда можно видеть ее тень, беззвучно проплывающую над городом, но реально ее никто не видел, она никогда ни с кем не говорила. Присутствие Госпожи обеспечивает безопасность города, делая невозможным проникновение в Сигил других богов и сил. Жителям города она тоже не дает наносить вред Сигилу. На дерзких и непокорных она накладывает свою тень, и они бывают истерзаны невидимыми лезвиями. Некоторых она заточает в лабиринты – межпространственные тюрьмы, откуда нет спасенья.

*Lady of Pain* не любит, когда ей поклоняются – эти попытки также караются смертью. Этим она нарушает закон силы, ибо любая власть – земная или небесная – нуждается в поклонении, из него она черпает энергию. Правитель, которому перестали поклоняться, обречен на забвение, забытый бог умирает. Однако загадочной Леди забвение не угрожает. Ее таинственность интригует, о ней ходят тысячи легенд.

Изображение, символизирующее *The Lady*, встречается в некоторых элементах интерфейса. Это маленькое личико, в котором есть что-то звериное, обезьянье, окруженное как нимбом острыми лезвиями. Из мифологических персонажей она больше всего напоминает Горгону, только вместо змей – смертоносное оружие. Смотреть на Госпожу тоже нельзя – говорят тот, кто видел ее, сходит с ума.

Атмосфера игры во многом определяется архитектурным обликом Сигила: жесткие металлические конструкции, неровные очертания, изломанные линии, острые углы, обломки железных колонн, ржавеющие трубы, причудливые арки; монохромно-серые, зеленовато-серебристые, песочные, рыжеватые, охристые тона, резкие светотени. Агрессивность архитектурных форм подчеркивается лейтмотивом острых зазубренных лезвий (символа *The Lady*) и шипов, которыми словно прорастают здания.

Присутствует барочная избыточность деталей, характерные декоративные мотивы – сети, паутина, тряпье. Городской ландшафт лишен

каких-либо природных мотивов, встречаются лишь отдельные силуэты засохших деревьев.

Картинки интерфейса дополняют эти впечатления – они решены как внутренности фантастических механизмов с переплетением проводов и труб, шестеренками и неизменными лезвиями.

Когда вы попадаете в новую локацию, она обычно бывает затемнена, освещается лишь небольшая часть территории, окружающая героя (кажется, что это соответствует естественному объему зрения). Как только ваш герой начинает двигаться, световое пятно расползается вокруг него – и перед вами предстают новые фрагменты общей картины (они так и остаются освещенными). Ограниченность пространства – одно из свойств и условий игры. Бегущее, расширяющееся световое пятно создает иллюзию разомкнутости, бесконечности.

Этот прием, применяемый во многих играх, надо признать очень удачным, он подогревает ваш интерес к изучению окружающего виртуального мира. Вы с удовольствием чувствуете себя открывателем и исследователем новых земель. Это также удобно с точки зрения игрового процесса, так как любое место связано с определенными задачами, и разумно сначала выполнить их, а затем переходить к следующей территории и следующим заданиям – так легче ничего не упустить.

В игре важно уметь хорошо ориентироваться – и не только правильно определить и пройти свой путь, но и нарисовать карту города или схему лабиринта.

Игровая деятельность многообразна. Ее основой является квест – игровое поручение, задание (оно может быть простым и развиваться по сказочной логике – принести что-то в обмен на другое, или же достаточно сложным и многоэтапным). Вся игра – это процесс решения маленьких и больших, легких и трудных загадок, задач и проблем. Успешное выполнение заданий увеличивает умения героя и следующий этап становится чуть легче. Многие квесты не являются обязательными, и игроку представляется относительная свобода в решении того, что он будет делать. Есть и принципиально важные задания, имеющие сюжетообразующий смысл, их выполнение обязательно.

Любая игра – это в первую очередь модель конфликтной ситуации, и в большинстве компьютерных игр конфликт решается с помощью силы, сражения, поединка. В *Planescape* герою дается не столь частая в играх возможность почти все проблемы разрешать миролюбиво. Но даже при самом дипломатичном поведении не удастся избежать столкновений с врагами и монстрами. Поэтому необходимо научиться разбираться в оружии и его

свойствах, приобрести военные навыки. Сражение в игре складывается из большого количества правил и разных тактических и стратегических тонкостей. Их так много, что изучить все практически невозможно, и игра представляет вам бесконечные возможности разнообразия и совершенствования. Проведение сражения, предварительное продумывание его стратегии и тактики – один из наиболее интересных и захватывающих моментов игры.

С одной стороны, вы получаете удовольствие от своей умственной деятельности, воображая себя непревзойденным полководцем, с другой – в компьютерной игре моделируются условия реальной битвы, поэтому вы испытываете подлинное волнение, наблюдая за разворачивающимися событиями. Поскольку никого не надо убивать по-настоящему, можно насладиться безопасным страхом, бескровным кровопролитием, реанимировать в своей душе древний культ силы и храбрости, выпустить на волю воинственный дух предков и безо всяких издержек и неприятностей испытать радость борьбы и победы.

Мир современных экономически процветающих стран с его ценностями покоя, стабильности, сведением к минимуму любых опасностей сам создает для себя чудовищ, ибо человеческая психика нуждается во встрясках, в переживании экстремальных ситуаций. В игре благополучный обыватель эпохи потребления может поместить самого себя в героические обстоятельства, которых нет в жизни.

Помимо боевых надо изучать также магические искусства. В каждой игре существует своя магическая система, иногда очень развитая и сложная, включающая сотни заклинаний, и порой стоит немалого труда стать магом высокого уровня. Но быть волшебником, хотя бы только в игре, так приятно, что ради этого стоит потрудиться, а магические битвы бывают изумительно красивы! В *Planescape* наиболее сложные заклинания показываются в виде небольших анимационных фрагментов.

Помимо решения разнообразных задач, помимо героических подвигов в ролевой игре вы еще просто живете: в условных игровых формах в ней смоделировано то, что происходит в обыденной жизни.

Первостепенная задача игрока – освоить систему жизнеобеспечения героев и неустанно заботиться об их пропитании, одежде, здоровье, вооружении, лечении, отдыхе и т.д. Персонаж ролевой игры – это одновременно и герой некоего повествования, и ваш подопечный, с которым надо нянчиться. Опекая своих персонажей, вы постепенно привыкаете и даже привязываетесь к ним.

Начинающего игрока должна поразить игровая рутина. Она напоминает реальную жизнь, которая почти сплошь состоит из бесконечных

повторений. В игре они необходимы, с одной стороны, для приобретения игровых умений. Игра и упражнение, игра и тренировка неразрывны (игра на музыкальном инструменте, спортивная игра). Навыки компьютерного игрока, кажущиеся почти незаметными (манипуляции с мышкой, клавиатурой, джойстиком), тоже требуют ловкости и хорошей реакции.

С другой стороны, это один из способов погрузить человека в мир игры. От выполнения многочисленных однотипных действий остается ощущение больших усилий, затраченных на освоение игрового мира, выживания в нем, приобретения опыта.

Некоторую аналогию можно провести с телесериалом, также сопоставимым с игрой по временным параметрам – повседневное возвращение в некий параллельный мир (одинаковое время просмотра придает этому ритуальный характер), встреча с одними и теми же персонажами, привыкание к ним, погружение в мелкие бытовые перипетии их жизни. Постепенно появляется чувство личной приобщенности, бессознательное вовлечение в процесс идентификации с любимым героем. Его гибель может вызвать настоящее потрясение, шок. Продолжение, подражание, бесконечное варьирование одного и того же – это свойство популярных жанров. Публика хочет повторений. Дети тоже не любят новых героев, но обожают повторение и продолжение.

Сериал обнаруживает интерес к обыденной жизни. В игре обыденное соединяется с героическим и сказочным, повествование наполнено такими бытовыми подробностями, которых эпос и сказка всегда избегали.

В отличие от телесериала, в игре дается возможность действовать. В интерактивной среде игрок сам получает некий опыт, в то время как телесериалы позволяют лишь наблюдать за тем, как этот опыт получают другие. Процесс игровой деятельности активизирует и объединяет чувственное восприятие и образное мышление, эмоции и интеллект, волю и воображение.

В реальной жизни большинство людей востребованы лишь утилитарно, их свобода ограничена, деятельность весьма однообразна и диктуется социальной и физиологической необходимостью. Однако у любого человека гораздо больше способностей, возможностей и желаний, чем ему позволяет реализовать общественное устройство.

Игра дает чувство более полной самореализации – можно прожить множество жизней, попробовав себя в разных ролях, образах, видах деятельности, характерах, профессиях.

Игра обращается к глубинным, тайным, неудовлетворенным или социально подавляемым сторонам психики – это агрессия, жестокость, борьба, желание властвовать, доминировать. То, что запрещено в жизни, разрешено в игре.



Компьютерная игра представляет собой достаточно жесткий и жестокий мужской мир, языческий по преимуществу. Христианское мироощущение с его культом любви, аскезы, послушания, смирения, любви к ближнему, заповедями «не убий», «не укради» не может быть положено в основу игры, так как противоречит главному игровому (и не только игровому) принципу борьбы; языческое мировоззрение в известных отношениях открывает гораздо более широкие возможности для реализации мужской психологии.

Человек ограничен не только обществом, но и своей физической природой. В жизни надо знать меру своим силам и примириться с этим. Наш мозг и мышцы гораздо слабее, чем сжигающие их желания и стремления. Мы живем в условиях необратимости времени, невозможности что-либо изменить и поправить.

На протяжении всей истории человека мучала мысль о несовершенстве и ущербности его природы, им владела жажда трансценденции и бессмертия. Игра дает возможность пережить иллюзию сверхфизических возможностей – преодолеть линейность жизни, необратимость времени и событий – к этой необычной логике быстро привыкаешь. Сохранение игры в произвольном месте и ее перезагрузка дают возможность переиграть любой фрагмент. Это позволяет наблюдать большое число вариаций в развитии одного эпизода. В определенных моментах игры можно, ничего не предпринимая, просто несколько раз перезагрузиться, добиваясь улучшения результатов спасброска (спасбросок – невидимое для игрока вычисление успешности его действий, носящих вероятностный характер; оно соответствует выбрасыванию игровых костей в настольной игре).

Логику компьютерной игры, перенесенную на киноэкран, мы наблюдаем в культовом фильме немецкого режиссера Тома Тыквера «Беги, Лола, беги»: здесь действие фильма «перезагружается» трижды. Прохождение одного и того же пути с разным итогом позволяет рассмотреть, как из отдельных незначительных происшествий складывается событие. Мы видим, сколь велико количество неиспользованных возможностей, которые таит в себе любая житейская ситуация. Жизнь предстает как цепь огромного количества случайностей, которые накапливаются и, подобно снежной лавине, сдвигают целые пласты бытия. Жизнь, словно рассматриваемая и исследованная под микроскопом, кажется броуновским движением, иррациональным хаосом случайностей, через которые прокладывает свой путь событие. Общая игровая логика фильма позволяет сравнить героев с азартными игроками, делающими крупные ставки и отданными на волю случая, – по капризу судьбы они могут быть либо вознесены, либо

уничтожены. Именно такие финалы предложены – в одном случае герои гибнут, в другом – неожиданно обогащаются.

Случай в игре имеет особый мистический характер, он символизирует неизвестность будущего, с которым человек вступает в таинственные отношения. Гадание – пример диалога с судьбой на основе игровой случайности, которую воспринимают как выражение закономерности. В азартных играх игрок всегда будет искать способ приручить случай. Согласно Достоевскому, игрок в глубине души уверен, что существует возможность нащупать внутреннюю логику случая и посредством игры обольстить судьбу.

Близка к логике перезагрузки теория мультивселенной. Согласно этой теории, может существовать бесконечное количество копий вселенной. Если преодолеть скорость света, то можно создать машину времени и с ее помощью попасть в прошлое. Однако возникает проблема – как увязать деятельность человека, попавшего в это прошлое, с уже существующим будущим. Например, что будет, если этот человек убьет своего дедушку? Тогда он попадает в ловушку и уже никогда не сможет вернуться обратно. Так возникает копия вселенной, где исторические события в каких-то иных, непривычных для нас пространственно-временных условиях, могут множиться и варьироваться.

Мультивселенная – как божий компьютер, как компьютерная игра для бога.

В начале странствия по Хайву мне хотелось как можно скорее узнать что-нибудь о своем герое, о городе Сигил, о Планах. У меня были первые ориентиры – найти некоего Фарода, а также свой дневник. На улицах Хайва довольно многолюдно, и я вступала в общение со всеми, кто встречался на моем пути, стараясь даже по незначительным намекам что-нибудь понять.

Здесь меня постигли первые разочарования. Граждане Сигила не могли или не хотели сообщать мне что-либо интересное, зато они обращались ко мне со своими многочисленными просьбами и проблемами. *Nameless One* притягивал, как магнитом, страдающих и обездоленных жителей Хайва. Это обстоятельство позволило мне составить первоначальную концепцию его образа: в прошлом *Nameless One* был великим грешником и злодеем (иначе за что он получил такое проклятие?), ныне же он раскаялся и отказался от зла. Во искупление своих грехов мой герой должен нести некое послушание, безропотно помогая несчастным.

Количество задач, которые мне приходилось решать, было огромно. Держать все это в голове невозможно – и постепенно я обростала

бумажками с записями, колонками цифр, именами сохраненных фрагментов игры, планами, схемами, картами и т.д. Это довольно неудобно и является ошибкой начинающего игрока – лучше купить общую тетрадь и вести в ней записи по определенной системе.

По ходу своего путешествия я приобретаю новых спутников, так что постепенно вокруг меня складывается довольно странная и причудливая компания. В Хайве ко мне присоединяются *Dak'kon* и *Annah*.

*Dak'kon* принадлежит к народу *Githzerai*, обитающему на *Limbo* – Плани хаоса, где порядок можно создать лишь усилием ума и воли, соединяя разрозненные элементы в стабильную материю. Как только человек перестает концентрироваться на поддержании пригодной для обитания среды, все созданное им немедленно превращается в хаос. Гитцераи сдержанны и молчаливы, они любят объясняться с помощью образов и легенд и ведут себя со спокойным благородством.

Даккон – истинный рыцарь, ко всему он подходит с позиций строгого порядка. Это благочестивый и надежный союзник. Из моих спутников он самый необщительный. У него закрученная борода, эльфийские заостренные уши. Он стар, в его маленьких черных глазах можно прочесть тайную боль.

Даккон никогда не расстается с магическим предметом – кругом Зертимона, который имеет для него религиозное значение. Этот небольшого размера круглый камень содержит письмена и нравоучения, оставленные Зертимом, основателем народа гитцераи. В развернутом эпическом повествовании рассказано об истории этого народа, его порабощении и длительной борьбе против рабства, его героях и вождях. Сложные коллизии этого эпоса содержат извечные противоречия между высокими целями свободы и не всегда благородными способами ее достижения. Это заставило Даккона усомниться в непогрешимости Учителя, что привело его к трагедии. Мысли его стали двоиться, вера потеряла твердость, поэтому он не смог больше жить на Лимбо, требующем исключительной цельности ума и воли.

Анна относится к *tieflings* – так называют метисов, потомков людей и всевозможных обитателей Планов. Нет двух тифлингов, похожих друг на друга. Возможно, ее происхождение имеет отношение к Нижним планам, населенным демонами. Они распространяют зло на весь космос. Ребенок, душу которого тронули Нижние планы, угрюм и злобен, любопытство окружающих ранит его. Анна – беспризорная, она выросла на улицах Хайва. Это юная красивая рыжеволосая девушка. Она имеет длинный гладкий хвост, которым, как кошка, виляет в гневе. Плохое настроение вообще весьма для нее свойственно. Характер у нее дерзкий,

наглый, импульсивный и бесшабашный, она разговаривает на бесцеремонно-грубоватом уличном наречии. Анна – натура цельная и глубокая, невероятной внутренней силы, она одержима страстями и ревнива. Анна обладает свойством невидимости. Она профессиональная воровка, а также неплохо дерется. Эта ловкая и умелая девушка оказалась бесценной находкой в моих приключениях.

Разузнать все о моих друзьях-спутниках – одна из основных задач.

Главным источником информации в этой игре является общение.

Я должна поговорить с сотнями персонажей – от одних я получаю конкретные сведения, другие обращаются ко мне с просьбами, с третьими я вступаю в интересные продолжительные беседы и т.д. *Planescape* – уникальный, детально проработанный диалоговый симулятор. С первых моментов игры и до самого ее окончания вы погружаетесь в лабиринты диалогов, кажущиеся бесконечными.

Пассивные литературные формы довольно сложно адаптировать к интерактивной среде. Однако авторы игры постарались максимально компенсировать это, предложив большое количество вариантов. Диалоговое древо построено по принципу выбора пути. На символических развилках нужно решить, куда двигаться дальше, каждый следующий поворот отсекает какие-то возможности и ограничивает общее количество потенциальных путей.

В диалогах заложено несколько моделей поведения: ваш герой может быть вежлив и дипломатичен со своими многочисленными собеседниками, а может быть нетерпелив, агрессивен и груб, может быть многословен или косноязычен, говорить правду или лгать, может убеждать, спорить, угрожать. Можно неуклонно придерживаться одного стиля общения, облегчив для себя проблему выбора, можно, не задумываясь, действовать хаотично и бессистемно. Интересно несколько раз переиграть один и тот же диалог, наблюдая разнообразие его возможностей.

Использование литературного текста в *Planescape* многообразно и не ограничивается только диалогами. Любое изменение на экране монитора, будь то новая локация, персонаж или предмет, сопровождается описанием «от автора». Вот несколько примеров:

Вы подходите к магазину:

«Сотни кусочков светящегося зеленого стекла, из которого состоит запятнанное окно, как будто ничем не прикреплены друг к другу. Они переворачиваются и двигаются медленными волнами, заставляя появляться разноликие рисунки. Небольшая табличка гласит: «Аркадийские витражные окна».

Монстр:

«Ты видишь черного абишя – эта рептилия возвышается на шесть футов, однако ее огромная высота кажется меньше из-за тонкого, как у змеи, тела. Длинный хвост болтается сзади, крылья собраны за спиной. Сильный неприятный запах и жар исходит от этого существа».

На хайвском рынке:

«Беззубая старуха воняет морской водой и рыбой. Следя, как вы приближаетесь, она одаривает вас широкой улыбкой: “Рыба, дитя мое? Рыбы головы, может быть?”».

«Эта привлекательная молодая женщина улыбается и кивает всем проходящим, одновременно показывая свой товар: “Тарелки! Пивные кружки! Отпейте из кубков знатнейших господ!” Заметив вас, она машет вам рукой, как будто вы хорошо знакомы».

Предметы:

«Вот браслет из чистого золота, на нем нет ни украшений, ни гравировки. Несмотря на простоту, наверняка купец даст за него немало».

«Это тяжелый клинок, чуть теплый на ощупь, на его поверхности пляшут язычки огня. Узор насечки такой красивый и сложный, что захватывает дух. Этому мечу, возможно, уже несколько тысячелетий. Легкое бормотание ощущается внутри меча, и его вибрация усиливается при прикосновении к человеческой плоти. В бою меч распространяет яркое сияние, которое сжигает врагов».

«Похоже, листы этой примечательной книги выполнены из тончайших пластин серебра. На обложке изображено погребение женщины, а листы скрепляет небольшой замок, который ты, как не бьешься, не можешь открыть».

Подобные описания компенсируют довольно условные изображения. Картинка нуждается в некотором словесном дополнении – и в свою очередь становится обобщением литературного текста.

Игра также включает в себя развернутые повествовательные формы рассказа, сказки, лекции, малые формы загадки, дневника, сна, притчи. Стилистически литературные фрагменты решены по-разному – некоторые диалоги информационного направления довольно схематичны, они призваны ориентировать игрока в игровом процессе, наталкивать его на определенные решения, напоминать ему о необходимости каких-то действий (порой отдельные повторы бывают даже навязчивы). Язык главных персонажей достаточно живой и удачно отражает своеобразие

каждого характера. Отдельные эпизоды воспринимаются как небольшие, но вполне законченные художественные произведения, выступающие из общей рамки непритязательных бытовых разговоров. Однако четкого разделения нет. Существует некая невидимая, размытая граница между житейским и художественным словесным пространством, перетекающими одно в другое.

Конечно, в полной мере оценить литературную сторону игры можно только на языке оригинала. Тем более, что вселенная *Planescape*, тщательно проработанная для настольных игр, обладает собственным сленгом, по которому существуют специальные справочники.

Поиски Фарода приводят меня в самый криминальный район Хайва – на *Ragpicker's Square* (Площадь мусорщиков). Отсюда начинается неуклонный спуск вниз, где меня ждет традиционное сказочно-мифологическое испытание – путешествие в подземный мир мертвых.

В районе мусора мне встретила старая женщина *Old Mebbeth* – местная акушерка и колдунья. Ее домик, наполненный снадобьями, травами, разными магическими предметами, стал для меня лучшим местом лечения и отдыха. Меббет помогает мне пройти путь посвящения в маги.

Далее я попадаю в городские трущобы под площадью (*Trash Warrens*) – притон воров и бандитов Сигила, еще ниже этих трущоб расположена так называемая *Buried Village* (Погребенная деревня) – странное место, оно производит угнетающее впечатление. В результате какого-то природного катаклизма это поселение провалилось под землю и оказалось похороненным под улицами Сигила. Его безучастные ко всему обитатели словно живут в переходном состоянии от живого к мертвому.

Здесь наконец я нахожу Фарода. Этот гнусный старик – предводитель хайвских бандитов и сборщиков трупов, король помойки, хозяин Погребенной деревни. Некогда это был один из аристократов Сигила, но он нарушал законы, используя свое положение. Деяния Фарода были столь мерзкими, что его душа была обречена на вечное проклятие в Нижних планах. В конце жизни он стал искать способ избежать своей посмертной участи. Некоторые провидцы посоветовали ему поселиться среди мусора Сигила и там искать некий магический предмет, способный освободить его душу. На его поиски он безрезультатно посылает свою хайвскую банду.

Моя команда была вынуждена отправиться в Катакомбы – на поиски волшебной сферы для Фарода.

Катакомбы были прорыты для погребения городских мертвецов, которые не хотели услуг *Dustmen*. Они стали городским отстойником, где

проживают редкие монстры, где рыщут мусорщики. Серые, тускло освещенные тоннели, обезображенные, оскверненные могилы... Бормотание, стоны, шорохи, плач, падающие капли воды, легкое завывание ветра, невнятный шум голосов, зауспокойное пение – все эти звуки сливаются в единый непрерывный гул...

Смерть не дает покоя, за гранью существования нет ни забвения, ни очищения. Катакомбы – это целый мир, и в нем идет жестокая борьба. Мертвые народы воюют с омерзительными тварями – черепокрысами (*Wererats*). По одиночке это обыкновенные помоечные крысы, но их объединение создает общий разум, и с добавлением каждой новой крысы этот разум возрастает. Коллективный интеллект черепокрыс обнаруживает столь мощные магические способности, что победить их почти невозможно. Только убив множество крыс по отдельности, можно ослабить их силу. Предводитель *Wererats* носит имя *Many-as-One* (Многие-как-один).

Пройдя через разнообразные приключения и приобретая некоторый боевой опыт, я смогла добыть нужный предмет. Но когда я вернулась, Фарод был уже мертв. Я оставила драгоценную сферу себе.

К моменту моего возвращения из Катакомб была пройдена добрая половина игры (по композиции – ее первая часть).

К этому времени я полностью освоилась в Сигиле, но главная задача – собирание сюжета, который представляет собой огромный текстовой, литературный puzzle, продвигалась очень медленно.

Игрок настойчиво старается найти информацию, но она словно ускользает от него. Кажется, что текст тонким слоем распылен по огромному пространству первой части – мы находим лишь обрывочные сведения, неясные намеки, загадочные умолчания; ничего не дает и встреча с Фародом, ради которой было потрачено так много усилий. С трудом, по крохам, собирается материал о Сигиле, Планах, *Lady of Pain*, моих героях. Фрагментарность, разорванность информации напоминает бред, сновидение. Возможно, это отражает состояние моего героя – *Nameless One* долго погружен в беспамятство и мрак, чувствует, что осилить, вспомнить прошлое для него мучительно тяжело. Может быть, подобный прием призван заинтриговать игрока, подогреть его интерес к развитию сюжета, обострить ожидание разгадок.

Мы можем представить, что первоначально сценарий *Planescape: Tormenet* был изложен в традиционно последовательном виде, но затем авторы разобрали его, рассыпали, превратили в паззл – и теперь игрок должен его собрать. Кажется, что порядок сборки случайный, произвольный, хаотичный. Читать все необязательно и даже при наличии интереса

к литературной стороне игры достаточно велика возможность упустить важные в смысловом отношении части текста.

Общая сюжетная основа обозначена в нескольких узловых точках, через которые игрок неминуемо должен пройти. Этот драматургический каркас позволяет выстроить определенную последовательность событий почти как в обычном, заранее заданном сюжете. Однако прохождение между опорными точками сюжета предоставляет значительную свободу выбора. У основной фабулы может быть бесчисленное множество вариантов, прекрасно уживающихся с общей темой.

Традиционное литературное произведение представляет целостный и неприкосновенный авторский мир, выстроенный как художественно целесообразная последовательность. Но не всегда хочется читать, а особенно перечитывать все подряд; произвольный порядок чтения – имитация некоторой свободы внутри любимого и знакомого литературного текста (кстати, в игре как раз невозможно нарушить общую последовательность – нельзя заглянуть в середину игры, или в ее конец).

В ролевой игре рассказ ведется не только (и чаще не столько) словесными средствами. Повествование складывается как из литературных фрагментов, так и из наших действий и впечатлений. Мы испытываем волнующее чувство непосредственного участия в происходящем, переживаем настоящие приключения, и это превращается в ретроспективный нарративный опыт.

Соотношение игрового процесса и сюжетной заданности – одна из основных и довольно сложных проблем в создании игрового произведения. Логика сюжетного и игрового развития различна, кажется, что драматизм сюжета гасит игровой драматизм и наоборот. В *Planescape* решение этой проблемы продуманно и кажется даже близким к идеальному: в первой части игровой процесс преобладает, сюжет полностью оттеснен игрой, вы погружены в игровую рутину. Сюжет собирается по крупицам и его окружает разнообразное и плодотворное пространство ваших действий. Темп развертывания событий замедлен. По смыслу это соответствует экспозиции произведения – в игре мир экспонируется методом погружения. Вы сами исследуете этот мир в произвольном порядке и с произвольной степенью углубленности в детали, сущности и смыслы.

В дальнейшем, когда события начинают развиваться более активно, это уравнивается игровыми интермедиями, где сюжет может временно останавливаться для того, чтобы можно было поиграть, при этом общий драматизм повествования не ослабевает.

Экспозиция дает возможность погрузиться в подробности, детали, а затем наступает время воспарить над частностями к некоему итогу – создается иллюзия, будто вы сами прошли путь творца – от растворения



в повседневной суете до извлечения из этого сора чего-то значительного и осмысленного. Кажется, процесс отбора и обобщения производит сам игрок, очищая от множественных наслоений (от ила, от многовековой пыли) некое произведение. Так, в игровой форме воссоздается подобие творческого опыта.

По окончании игры многие квесты, задания, действия забываются. Но они придают другой «вкус» интерактивно рассказанной истории – конечно, не мы ее придумали, но мы сделали большие эмоциональные, энергетические вложения в ее прочтение и проживание, поэтому возникает впечатление, что мы тоже принимали участие в ее создании.

Остаются открытыми многие вопросы – как далеко простираются границы свободы и как работает незыблемая часть художественного замысла в таких условиях, выигрывает она или проигрывает; может ли автор «заставить» нас поступить согласно своему замыслу, достаточно ясно выразив логику образа, может ли возникать недопустимый произвол со стороны игрока?..

Другие районы Сигила, которые мне предстояло изучить, были намного пристойнее трущоб Хайва. Но едва я попала в *Lower Ward* (Нижний район), как у меня украли Мортэ – моего веселого болтливого спутника, бедного Йорика. В поисках Мортэ я попадаю к волшебнику Лотару. Он имеет своеобразную библиотеку – в его доме на полках расставлены многочисленные черепа, с которыми он умеет беседовать. Они рассказывают о давно забытых секретах, их шепот наполняет его древними знаниями.

*Nameless One* узнает, что главный виновник его бессмертия – страшная колдунья по имени *Ravel* (Рейвел). Разыскать ее – моя следующая задача.

*Ravel* – таинственная ночная ведьма, некоторые считают ее огромным злом. *Ravel* известна как великий мастер загадок и puzzles, она играет в игры, недоступные пониманию окружающих, она хотела весь Сигил превратить в большую головоломку. *The Lady of Pain* заточила ее в свой лабиринт несколько столетий назад. Рейвел всем задавала вопрос: «Что может изменить природу человека?». Скорее всего, она сама не знала ответа...

Благополучие Нижнего района определяется развитием промышленности, центр его жизни – Великая кузница. Напротив нее расположена *Siege Tower* (Осадная башня). Внутри нее вмурован гигантский Голем, созданный из железных атрибутов войны. Он кует оружие для разрушения макровселенной. С ним можно пофилософствовать о мироздании, об энтропии, о хаосе. Когда речь заходит о бессмертии, он соглашается создать *The Blade of Immortal* (Лезвие Бессмертного) – оружие, которым можно убить *Nameless One*. По форме оно напоминает татуировку на

руке героя, которая называется «руной пытки». Лезвие будет действовать только в месте, отрезанном от Планов.

*Clerk's Ward* (Район клерков) – наиболее фешенебельная часть города. Здесь живут чиновники, адвокаты, ученые, сосредоточены управленческие органы Сигила, есть *Civic Festhall* (что-то вроде культурного центра), музеев. Управляет Районом клерков *The Sensates* (от *sense* – чувство, ощущение) – самая большая и влиятельная фракция Сигила. Согласно этой фракции, вселенная познаваема только через чувства – это единственное доказательство ее существования и путь постижения истины. Сенсаты посвятили себя накоплению опыта и с этой целью путешествуют по вселенной. Они также нашли способ сохранять и распространять свой опыт – они заносят впечатления в специальные камни (так называемые камни чувств или камни памяти) и создают их библиотеки – Сенсориумы.

В центре Сенсориума под прозрачным куполом расположен круглый холл, от которого лучами расходятся уютные комнатки. В каждой на постаменте стоит переливающийся камень. На него надо положить руки и погрузиться в переживание. Посетители элегантно одеты. Утонченная декадентская обстановка, далеким фоном – нежная барочная музыка...

Район клерков более других мест связан с прошлым моего героя. Некогда он принадлежал к партии сенсатов. В гостинице *Festhall* ему, как старому знакомому, сразу вручают ключ от его номера.

Естественно, что здесь он находит гораздо больше сведений о себе, чем в Хайве – районе городской бедноты. Период недостатка информации сменяется информационным изобилием. Например, я смогла побеседовать с ученым, имеющим высокий статус консультанта по научным вопросам, который упорядочил и дополнил собранную мною ранее довольно хаотическую и бессистемную информацию об истории Сигила, его политической жизни, законодательстве и философских партиях. Затем я прослушала цикл лекций в *Festhall* о космогонии Планов, о психологических типах планаров и их судьбе после смерти, о *Blood War* (Война крови).

*Blood War* – эту войну с незапамятных времен ведут демоны с Нижних планов. Изверги сражаются против извергов за правильный характер зла в мире. Этот конфликт имеет в своей основе проблему борьбы Хаоса и Порядка, и он так же неразрешим, как эта проблема.

*Tanar'ri* отстаивают хаотическое зло, они обитают в *Abyss* – на ядовитом Плани Бездны, где питаются собственной яростью. Жителей *Planescape* они совращают и втягивают в преступления, основанные на страсти и пороке.

*Baatezu* живут в *Baator'e* (это местный ад). *Baatezu* – злобные, высокоорганизованные и законопослушные дьяволы. Их объединяет крайне жесткая иерархическая структура. В войне они опираются на отлично продуманную стратегию и тактику.

В *Blood War* сражаются также наемники. Если кто-то умирает со злобой в душе, он может возродиться на Нижних планах и попасть на кровавую войну. Оба типа демонов сеют зло в сердца, так как им нужны новые воины.

Этот конфликт затрагивает жизнь каждого планара, и однако кровавая война считается благом для смертных – было бы намного хуже, если бы демоны, вместо того чтобы истреблять друг друга, объединились в целях завоевания Планов.

Коллизия борьбы зла со злом, лежащая в основе *Planescape*, далеко не столь распространена, как борьба добра и зла.

Зло хаотическое связано с эмоциями, страстями, оно в большей степени принадлежит человеческой душе и частным отношениям. Зло упорядоченное – это общественные и государственные структуры, поставленные над человеком.

Индивид и общество могут противостоять друг другу как носители двух видов зла. Пример – убийство и смертная казнь. Первое совершается человеком в аффекте или отчаянии, второе – государством как деяние организованное, рассудочное, холодное, для которого человек – только средство (об этом повествует кинофильм Ларса фон Триера «Танцующая в темноте»).

Капитализм и социализм (если употребить термины, принятые во времена СССР) как две системы социально-экономического устройства всегда противопоставляли себя друг другу как благо и зло; однако, с точки зрения метафоры *Planescape*, – это два вида зла: одно хаотическое, базирующееся на стихийных рыночных отношениях, другое – упорядоченное, основанное на планировании и бюрократической власти чиновников.

Знания о Сигиле весьма существенны для *Nameless One*, но гораздо важнее восстановить его личную историю. Здесь ему помогают удивительные библиотеки Сигила. Почти все камни Сенсориума, которые изучает *Nameless One*, содержат информацию о его прошлых жизнях. Конечно, он был крупным историческим деятелем (правителем, полководцем), принимавшим участие в самых значительных событиях Сигила и Планов. Велики преступления того, кто обладал безграничной властью.

В одном из камней оживает разговор *Nameless One* с влюбленной в него Деионаррой. Но так как в камне записаны ее чувства, то он воспринимает знакомую сцену с ее позиции, в ее понимании и восприятии. *Nameless One* приходит в ужас от своей бесчувственности и жестокосердия, у него возникает непроизвольное желание предостеречь девушку от самого себя, он кричит, отнимая ладони от камня, слезы раскаяния текут из его глаз.

В Великой кузнице для *Nameless One* строят машину снов (*Dream Builder*) – это и механизм, и ритуал, и состояние разума. Она создается из пара и крови и дарит сны тому, кто входит внутрь нее.

На улицах Района Клерков *Nameless One* начинают преследовать странные тени, стремящиеся его убить.

В центре *Clerk's Ward* находится заведение под громким названием *The Brothel of Intellectual Lusts* (Бордель интеллектуальных страстей). Его хозяйка – *Fall-from-Grace* (падшая Грейс), *tanar'ri, succubus*. Это молодая женщина с золотыми волосами и элегантными крыльями. Ее дивная красота – великолепный образец демонического соблазна и искушения для мужчин. Но Грейс не искустельница. Ее характер скорее соответствует ее имени: *Grace* – это грация, благосклонность, милосердие, молитва. Главная ее специализация – клерическая магия. Книга заклинаний Грейс называется «свиток молитв», для нее характерен жест молитвенного складывания рук. Грейс станет настоящим ангелом-хранителем команды *Nameless One*, она будет залечивать физические и душевные раны его спутников. Но у Грейс есть и оружие – это смертельный поцелуй суккуба.

По словам Грейс, большинство ее соплеменников ловят в свои сети смертных и отнимают у них души. Мать Грейс – злой суккуб, погубившая многих мужчин. Она продала дочь в рабство баатезу. Грейс освободилась благодаря тому, что выиграла соревнование в словесной импровизации (баатезу более строги и шаблонны, а хаотичные танарри ближе к стихии творчества и импровизации).

В своем «борделе» она стремится передать девушкам Сигила свои словесные навыки и подготовить их к вступлению в партию сенсатов.

В игре не раз подчеркивается равнодушие главного героя к женщинам. Как бессмертный, он не может любить, хотя его любят многие. Сочетание в *Nameless One* могущества и беспомощности, мужества и глубокого страдания оказывается поразительно притягательным для женщин, давая им повод как для любви и восхищения, так и для преданного служения. Грейс – первая, затронувшая чувства *Nameless One*. Узнав про поцелуй

суккуба, он испытывает странное волнение – вождение смерти сливается с вождением любви.

Все характеристики Грейс – перевертыши: термин «падшая» означает – отпавшая от расы танарри, будучи по происхождению демоном, она оказывается ангелом, а ее публичный дом – чем-то вроде пансиона благородных девиц.

Грейс окружает так много иронии, как никого из героев. Возможно, это связано с тем, что она – самая лирическая героиня. Мир игры избегает пафоса и сентиментальности, трогательная сцена, мелодраматическая ситуация снижаются иронией.

Игра вообще использует любой повод для того, чтобы посмеяться (ироническая интонация также неотъемлемое свойство игровой журналистики). Например, комически обыгрывается бессмертие *Nameless One*: его очередная кончина сопровождается насмешливо-издевательскими возгласами Морте: *Encore! Encore!* (Опять! Опять!). В *Festhall* некая дама-сенсатка просит *Nameless One* позволить убить его как бессмертного за приличное вознаграждение в целях получения нового опыта. В другой раз мне пришлось прибегнуть к самоубийству как неопровержимому аргументу в теологическом споре с проповедником.

Одна из девушек борделя *Yves* сообщила мне, что охотится за историями, так как некий оракул предсказал, что в них она найдет правду о своей жизни. Происходит обмен историями между *Yves* и членами моей команды. В этом эпизоде мы видим новый жанровый поворот: если первые сведения о Сигиле мы почерпнули из сумбурных бытовых разговоров, затем они были преподнесены нам в форме «научных лекций», то теперь мы наблюдаем, как знакомые «исторические» события принимают абстрагированную форму местного предания, превращаются в афористичную сказку-притчу, свод «народных» представлений.

Притча в тексте игры уместна и хороша – она многозначна и является одновременно загадкой и подсказкой.

Вот несколько примеров:

У *Lady of Pain* был ухажер. Он был убит ею, но в момент смерти на губах его сияла триумфальная улыбка.

На Плате *Ysgard* (здесь живут Боги скандинавского пантеона) существует *Gilded Hall* (позолоченный зал), где сенсаты охотятся за удовольствиями, но они не подозревают, что для них нет дороги назад в *Festhall*, так как их наслаждения становятся самоцелью.

Один человек получил восхитительное бесценное впечатление, но он не захотел отдать его на хранение камню, боясь, что оно потускнеет. Пока

он старел, это впечатление тоже старело и постепенно стало изношенным и избитым.

Один Модрон (это механическое существо) починил прекрасные старинные часы и так полюбил их, что остался в Сигиле, чтобы никогда с ними не расставаться.

Одна девушка-гитцераи была слишком болтлива и задавала много ненужных и бесполезных вопросов. Ее силы истощились и она утонула в хаосе Лимбо.

Такое же художественно-обобщающее значение имеют произведения местного музея. Вот некоторых из них:

Скульптура *Dark of Birds Ocanthus* (Темные птицы Окантуса): несколько бритвенной остроты лезвий из черного хрусталя и льда вращаются вокруг общей оси. Прикасаться к ним крайне опасно (так может быть изображена *The Lady of Pain*)

Рубиновая статуэтка: это прекрасное произведение искусства без названия. То ли ангел, то ли демон – неясно, так как фигурка по-разному отражает свет, падающий из галереи. Кажется, что в этой статуэтке проявляется связь между самыми грешными и самыми чистыми существами (это произведение вызывает ассоциацию и с *Nameless One*, и с Грейс, и с падшим ангелом *Trias* (он появится в следующей части игры).

В богатом районе Клерков было множество соблазнов, например *Curiosity Shop* (Магазинчик странностей), где продавались экзотические предметы с разных Планов. Но денег не хватало. Тогда я решила воспользоваться ремеслом Анны и попробовать облегчить карманы нескольких жителей этого района. Дело пошло успешно, и я провела за этим увлекательным занятием два реальных (а не виртуальных) дня – и это были не худшие дни! Я воровала с увлечением, мое мастерство за короткий срок достигло высокого профессионального уровня. Наметанным глазом я мгновенно вычисляла свои жертвы и набивала *inventory* кольцами, браслетами, прочими ювелирными изделиями, ценным оружием, свитками заклинаний и т.д. Потом я шла продавать награбленное добро, и вскоре мое состояние исчислялось внушительной суммой. Теперь я могла купить продвинутую боевую челюсть Морте и магические шмотки девочкам, эксклюзивное оружие у великого Голема и почти весь «Магазинчик странностей», а также улучшить собственную магическую оснащенность, приобретя дорогостоящие свитки заклинаний высокой степени сложности.

Игра все время провоцирует на нарушение моральных норм, словно предлагая вам провести над собой эксперимент и измерить глубину грехопадения, которую может позволить себе законопослушный обыватель, когда за ним никто не наблюдает и над ним не довлеет страх расплаты и наказания. Но у любого человека есть внутренние запреты, через которые он не сможет переступить даже в игре. Вот один пример: в катакомбах мне удалось завладеть ценной магической книгой, обучающей мощным заклинаниям. Но все имеет цену – за первое заклинание требуется пролить свою кровь на страницы, за второе – убить близкого друга. Конечно, сделать это невозможно, и я постаралась поскорее избавиться от этого артефакта зла. В Бааторе для продолжения игры надо было оставить Мортю в аду, и если бы я не нашла выход, то готова была прекратить игру (что совершенно нелепо!), но только не предать Мортю.

В «Магазинчике странностей» я приобрела игрушечного Модрона, вспомнив притчу Yves. Это механические существа, маленькие часовые жучки, они во все вносят порядок. Некоторые считают, что Модрон – это получеловек-полумашина.

Модроны живут на Плане *Mechanus* или *The Clockwork Universe* (Механическая вселенная) – здесь гигантские зубчатые колеса и маленькие шестеренки, сцепленные друг с другом, вращаются в такт абсолютной и безучастной ко всему космической гармонии.

Механус – План образцового порядка, а населяющие его Модроны – воплощение совершенства. Они аккуратны, педантичны, могут собрать и починить любой механизм. Модроны обладают разновидностью коллективного разума и не воспринимают самих себя как индивидуальность.

Но Модрон может идентифицироваться и стать личностью (здесь это называется «бродяга»). Это представляет опасность для механического сообщества, так как бродяга получает частицу общей сущности. Для того чтобы вернуть эту часть в общее целое, модроны бродягу убивают.

Я активизировала свой игрушечный Модрон – и неожиданно оказалась в подземном лабиринте, сплошь состоящем из шестеренок. Лабиринт не работал. Инженер-модрон объяснил мне, что необходима генерация подземелья, но директор проекта стерт и требуется его замена. Наш разговор сопровождал характерный для компьютера шум, гуденье, жужжание и пощелкивание. Инженер предложил мне стать директором подземелья и перезагрузить его на высшем уровне сложности.

В этом эпизоде, пародирующем распространенные в ролевых играх лабиринты (*the dungeons*), содержится очень точная метафора компьютерной

игры: мы попадаем внутрь сложного механизма (виртуальный мир игры), созданного неким демиургом, но его создатель ушел, лабиринтом никто не управляет, – и эту функцию поручают нам (то есть игроку). Хотя этот мир подчиняется определенным законам, его новому хозяину предоставлена значительная свобода.

Лабиринт, один из наиболее глубоких и распространенных архетипов культуры, в ролевых играх чаще всего представлен подземным миром – пещерами, шахтами, катакомбами. Иногда вся игра проходит в блуждании по лабиринту. Образ подземелья ассоциируется с древними обрядами инициации, погребения, бракосочетания. Глубинный смысл этой традиции – мистическое возвращение в лоно матери-земли.

Лабиринт – символ пути, связанный с тяжелыми, порой смертельными испытаниями. Но лабиринт может никуда не вести и оказаться тупиком – то есть чем-то, по смыслу противоположным пути. В лабиринт легко войти, но порой из него невозможно выйти.

Лабиринт может символизировать низший мир, по которому душа блуждает в поисках истины. В центре лабиринта таится, поджидая своего гостя, главный монстр, злой волшебник, своего рода Минотавр, который хочет уничтожить заблудшую душу.

Лабиринт, представляющий низший мир, соответствует верхнему миру – космосу, солнечной системе, где бык (Апис) – символ солнца, обитает в мистическом лабиринте планет. Ухо человека – тоже лабиринт, поэтому оно способно внимать лабиринту мироздания.

Лабиринт – метафора жизни с ее неожиданными поворотами и таящейся за ними неизвестностью и опасностями, с ее тупиками, запутанностью и безвыходностью, перекрестками, развилками дорог и мраком... «Зайти в тупик», «оказаться в безвыходном положении», «безысходность», «беспросветность», «страх неизвестности» и т.п. – все это «лабиринтные» термины, которые рисуют жизненный путь человека как огромный бесконечный лабиринт.

Лабиринт – символ подсознания, связанного с безотчетными страхами (например клаустрофобией), снами, ночными кошмарами, бредом (рисунок извилин коры головного мозга тоже похож на лабиринт).

Впрочем, то, что связано с ужасами, оказывается особенно привлекательным и может обретать противоположный смысл. Как развлечение и аттракцион, как элемент ландшафтного дизайна, лабиринт был распространен в разные эпохи. Прогулки по лабиринту считаются полезными, укрепляющими душевное здоровье.

Лабиринт – метафора игры, которую можно представить самой простенькой детской картинкой, похожей на спутанный клубок линий, среди которых надо найти одну правильную.



Лабиринт может быть несимметричным (*Labyrinth*), а может иметь несколько осей симметрии, сходящихся в центре (*Maze*). В *Planescape Maze* – символ тюрьмы.

Путешествуя по лабиринту из шестеренок, я встречаю бродягу Модрона – и он становится моим новым спутником. Это робот кубической формы с четырьмя руками и множеством сочленений, с огромными эллиптическими глазами на забавной мордочке. Это безобидное и трогательное существо. Он постоянно жаждет общения, приставая ко всем членам моей группы, и по болтливости превосходит Морте. Он напоминает ребенка, удивленно и восхищенно познающего мир, задающего свои бесконечные наивные вопросы.

В определенный момент игры мои спутники начинают активно общаться, жить своей, независимой от меня, жизнью. Они болтают друг с другом, препираются, ссорятся, ревнуют, ухаживают, философствуют и т.д. Морте не только насмехается, он проявляет внимание к обеим девушкам. Анна дерзит и ревнует Грейс к *Nameless One*, а миролюбивая Грейс безуспешно пытается наладить с ней добрые отношения. Грейс восхищается Дакконом, делает шуточные комплименты Морте. Я могла лишь с удовольствием наблюдать за всем этим, иногда подбодрить или приструнить моих героев, чтобы не допускать конфликтов внутри коллектива.

Кульминацией второй части игры становится лесной лабиринт Рейвел (*Ravel's Maze*) – еще одно традиционное сказочное испытание. Легенды Сигила об этой ведьме очень страшные, но мы застали ее в довольно жалком состоянии. Это древняя убогая старушка, баба-яга, уже почти потерявшая свою былую силу. Хотя *Nameless One* долго искал ее, оказывается, она постоянно помогала ему, принимая то облик *Old Mebbeth* с Площади мусорщиков, то Марты из Погребенной деревни. Ее рассказ раскрывает загадки судьбы главного героя: *Nameless One*, обладая огромной властью, причинил в своей жизни много зла. Раскаяние и желание искупить содеянное, а также страх расплаты в аду заставили его просить помощи у могущественной ведьмы.

Рейвел решила, что бессмертие, даже с его пороками, будет лучшим выходом. Она провела сложный магический ритуал, отделив от *Nameless One* его смертность, как удаляют какой-нибудь внутренний орган. «Когда я забрала твою смертность, – вспоминает Рейвел, – ты стал разделенным надвое, и многое было нарушено этим разделением. Я уже не помню, как это сделала, но я никогда не стала бы делать этого вновь. Никогда не

забуду того момента, когда я видела потоки боли, струящиеся в твоих венах, ты плакал, как ребенок, каждая частица твоего тела была наполнена пустотой. Это было ужасно даже для моих глаз. Ты перешел огромную пропасть между человеком и нечеловеком. Смертные слишком порочны, чтобы достичь вечности. Но когда они ее достигают, они кричат и мечутся в этой новой нездоровой форме».

Результат оказался совершенно иным, чем ожидала ведьма. Ей удалось даровать *Nameless One* только физическое бессмертие, но его разум, как субстанция более хрупкая и тонкая, не выдерживал бесконечных реинкарнаций тела и распадался, угасал.

Жизнь *Nameless One* поддерживалась благодаря бесчисленным жертвам – каждое его воскрешение оплачивалось чьей-то жизнью, кто-то умирал для того, чтобы он продолжал жить. Эти жертвы превращались в тени, которые ненавидели и преследовали *Nameless One*. Таким образом, задача, ради которой он получил бессмертие, не могла быть решена, так как продолжали совершаться все новые и новые преступления. Более того, этим противоестественным бессмертием было нарушено глобальное равновесие – страдало само мироздание, искажалась жизнь Планов.

Теперь становился понятен хотя бы один возможный ответ на вопрос Рейвел «Что может изменить природу человека?». «Изменить» для нее означало испортить, изуродовать, исказить. С маниакальной настойчивостью ведьма задавала этот вопрос как одну из своих загадок и убивала тех, кто не смог ей ответить. Так она выражала ужас и отчаяние роковым злом, которое ненамеренно причинила *Nameless One*.

Рейвел любила *Nameless One*, он один был дорог ей, она восхищалась его могуществом и высоким магическим даром, считая, что все Планы могли бы покориться ему. Чтобы прельстить его собой, она принимает облик Грейс – и *Nameless One* целует ее. Обе героини болезненно реагируют на это, Анна яростно хлещет себя хвостом.

Поцелуй в сказках – драматургически важное место (принц будит девушку от смертельного сна или Снежная Королева замораживает сердце Кая). Здесь тоже происходит что-то значительное, но эпизод остается нерасшифрованным. Возможно, событие касается только чувств героев, их внутренних отношений. Может быть, Рейвел хотела таким образом заставить *Nameless One* что-то вспомнить, или это просто ее любовный порыв? Кого целует сам *Nameless One* – колдунью, которую он, возможно, когда-то любил, или Грейс, или же имеет значение только взволновавшая его идея смертельного поцелуя суккуба?

Таких неясных многозначных мест в игре много, и это показательно, так как возможность строить свои догадки – одна из форм продолжения игры. Сцена в *Ravel's Maze* вызывает ассоциации с известными мифологическими темами: герой получает бессмертие при посредстве темных магических сил, как, например, Фауст (вполне вероятно, что имел место и некий договор, может быть связанный с любовью ведьмы к герою).

Мотив потери памяти, распространенный в сказках и мифах, нередко соединяется с мотивом любви и влияния на героя могущественной женщины (миф о Тангейзере, сказка о Снежной Королеве, или многочисленные примеры сказочного героя, который забывает свою избранницу и женится или собирается жениться на приворожившей его злодейке).

Попытки богов даровать бессмертие герою описаны в греческой мифологии, например Фетида закаляла Ахилла в огне, выжигая в нем все смертное. При этом нарушался закон равновесия сил смерти и бессмертия, что приводило к дисгармонии мира. Поэтому подобные действия карались Зевсом.

Рейвел обратила свое ревнивое внимание на партнеров *Nameless One*. О каждом она высказала нелицеприятное мнение и затем спросила, как сам *Nameless One* относится к своим спутникам. Для меня этот вопрос был провокационным, так как, не задумываясь о мнении своего героя, я выразила собственное отношение к главным персонажам. Это один из многих примеров подмены героя и игрока, «я» и «он». В игре есть выбор – играть роль или играть себя; пытаться понять замысел автора или не думать об этом и самовыражаться.

Вероятно, большинство предпочитает второе, и в известной степени это справедливо. Ведь игра создается прежде всего для удовольствия, она всячески потакает страстям, слабостям и самолюбию человека.

Скорее всего, в игре осуществляется сложный синтез авторского замысла и того, что привносят в него действия и восприятие игрока.

Отношение к персонажам игры может проявляться не только в ответах, но и в поступках – если кто-то из главных героев вам не симпатичен, вы можете уволить его из команды. Или, например, игрок может решить – будет *Nameless One* равнодушен к девушкам или же он влюбится в одну из них. Во втором случае игрок может предпочесть ту героиню, которая понравится ему самому. Предположим, «крутая», темпераментная и сексапильная Анна произвела более благоприятное впечатление на современного молодого человека, чем ханжа и тихоня Грейс, и устами главного героя он объяснился ей в любви. Тогда Рейвел, желая привлечь *Nameless One*, примет облик Анны. Но это будет уже другая игра.

Рейвел не может ответить на все вопросы *Nameless One*. Она посылает его к ангелу *Trias*, который томится в тюрьме города *Curst*; в его знаниях есть то, что ищет герой.

В процессе прохождения игра кажется длинной, хаотичной и бесформенной. Но постепенно из нагромождения квестов, загадок, диалогов, сражений и т.д. начинает вырисовываться четырехчастная композиция. В ее основе лежат четыре главные встречи – с Фародом, ведьмой Рейвел, падшим ангелом Триасом и собственной Смертью. Действие каждой части сопряжено с освоением нового пространства и разворачивается вокруг главной локации – это *The Hive* в первой части; *Lower and Clerk's Wards* во второй; город *Curst* в третьей и *Fortress of Regrets* (Крепость сожаления) в четвертой. В каждой части есть также кульминационная зона, главное испытание, связанное с посещением какого-нибудь страшного экстремального места – нижнего мира мертвых, лабиринта ведьмы, ада и башни смерти.

В сюжете просматривается традиционная сказочная схема – перед героем стоит сложная задача, поиск ее решения пролегает через Иной мир; по ходу путешествия герой встречает ведьму, за службу у которой получает награду (посвящение в маги у Меббет – Рейвел), у него появляются волшебные помощники и постепенно он достигает могущества, пред-решающего финал.

Динамика игры – это постоянное *crescendo*. Каждая следующая часть меньше предыдущей, приблизительное соотношение пропорционально 9: 6: 3: 1. Сужающиеся круги композиции напоминают воронку, и этот путь стремительно повторяет в финале низвергнутый в ад герой.

Образно-символический контекст выстроен вокруг фигуры *Nameless One* как главной загадки игры. Объединяющее значение в композиции имеет также сложная система сквозных тем-лейтмотивов.

*Avernus*, первый слой *Baator'a* – это скалистая каменистая пустыня под темно-красным беззвездным небом, она освещается огненными вспышками взрывающихся небесных тел, река Стикс несет здесь свои темные воды.

Моя цель в Авернусе – *Pillar of Skulls* (Колонна черепов). На небольшом участке земли, окруженном неприступными скалами, одиноко возвышается огромный столп, состоящий из бесчисленного множества черепов. Это живая пульсирующая масса – новые головы постоянно появляются на ее поверхности, другие затягивает в глубину. И все они что-то говорят, орут, шепчут, визжат, выкрикивают изо всех сил. Считается, что это

наказание достается мудрецам, ученым, магам, которые использовали свой ум и знания для злых дел.

Колонна черепов переключается с библиотекой Лотара и так же, как последняя, хранит древние знания. Столп черепов знает ответ на многие вопросы, но добиться нужных сведений от него очень трудно. Этот ужасающий многоликий организм завистлив и жаден, за каждый ответ он требует слишком большую плату – почти как книга черной магии. Больше всего он хотел получить назад Мorte.

Оказывается, некогда Мorte уже находился в Колонне черепов. Его освободил *Nameless One*. Они заключили договор, по которому Мorte должен был сопровождать *Nameless One* и помогать ему. Но, будучи извлечен из Колонны, Мorte потерял большую часть своих знаний, поэтому оказался не столь полезен своему хозяину, как обещал.

Мне удалось договориться с Колонной черепов и при этом не лишиться своих друзей. Теперь я знала, где находится конечная цель моего пути. Описав эпический круг, я возвратилась в Мортуарий, в тот зал, где началось наше путешествие.

Мой путь лежал в самое угрюмое, мрачное место вселенной – *The Negative Energy Plane* (План отрицательной энергии). Это План запустения, отчаяния и одиночества. Здесь нет света и воздуха, это почти полное ничто. Отрицательная энергия вытягивает жизнь и душу из живого существа.

Там находится недоступный таинственный замок. Магический путь открывается посвященному, умеющему поименовать вход. Станный пароль к этому входу: «Когда окажешься около портала, наполни свой разум сожалением, и портал отзовется волной смертельного холода. Пока холод омывает тебя, ты должен написать слова раскаяния. Портал откроется – и ты сможешь встретиться с хранителем крепости».

В *Fortress of Regrets* обитают *Transcendent One* (Трансцендентное существо – так названа Смерть нашего героя) и многочисленные тени тех, кто умер вместо него. Это подлинный мир теней и царство Смерти. Крепость создана из печали, сожалений и раскаяния *Nameless One*. Она тянется на многие мили.

При входе в нее *Nameless One* остается один: природа Крепости такова, что она разделяет живых существ. Каждый из моих спутников поодиночке вступает в борьбу с хозяином *Fortress*, стараясь защитить *Nameless One*. Все они погибают, проявляя подлинный героизм и преданность. Финальные сцены выдержаны в патетических тонах, без малейшей иронии, сопровождавшей моих друзей всю игру.

Первая задача, которую предстоит решить герою на пути к Смерти, – вернуть утраченную цельность своей личности, распавшейся на многочисленные воплощения. В крепости *Nameless One* встречает несколько копий самого себя – это его инкарнации, разные стороны его существа, названные как «практичная», «добрая» «параноидальная». Мой герой должен убедить их слиться с ним и вновь стать одним человеком. Только обретя единство, *Nameless One* может воспользоваться волшебной сферой, которую некогда добыл в катакомбах. Это камень воспоминаний, относящийся к его самому первому воплощению, который позволяет герою обрести свое имя. При этом руна пытки исчезает с его руки.

Смерть – главная тема игры, *Planescape* – это песни и пляски смерти. Смерть получает разные воплощения, предстает перед нами во множестве образов, мы все время путешествуем по местам, помеченным словом «смерть». Диапазон темы очерчен началом и концом игры: в первых кадрах смерть разрушительна и безлика: зомби Мортуария символизируют умершее тело, которое более не управляется разумом и становится убогим, беспомощным и жутким; символ души – сам *Nameless One*, который находится в полном беспамятстве. В финале игры – это индивидуальная Смерть, умный и сильный противник, с которым герою предстоит вести сложную словесную дуэль.

Визуальное воплощение *Transcendent One* – одна из удач этой игры (его не хватает в теме-коллекции «образ смерти в искусстве» Михаила Шемякина). Он естественный и неожиданный одновременно: отдаленно он напоминает скелет, но сконструированный не из костей, а из ветвей. Художник оттолкнулся от лесной магии Рейвел: Смерть как будто создана из подручных для колдуньи природных материалов, словно какая-нибудь подделка из древесины или оленьих рогов («я его слепила из того, что было»). Ритм причудливого переплетения ветвей создает образ величественный и загадочный, но более мягкий, лишенный страшного зловещего оттенка, обычно присущего символу смерти.

Два главных героя игры – Смерть и сверхчеловек – противостоят друг другу как враги. Их диалог происходит на крыше крепости, вокруг которой – пропасть, абсолютная пустота, мрак, Ничто.

«Я был освобожден из темницы твоей плоти, – говорит Смерть *Nameless One*. – В этот момент я познал свободу и не отдам ее тебе. Когда ты бился в черной десятилетней войне, все твои военные знания сохранились в моей голове, когда ты колдовал, я учился вместе с тобой. Все, что забыл ты, не забыл я».

*Transcendent One* считает, что стал чем-то большим, чем просто смертность *Nameless One*. Эмансипированная Смерть относится к нему

неприятно: она вынуждена его терпеть, так как без него не может существовать, но слишком сильный *Nameless One* ей опасен. Она делает все, чтобы ослабить его, сделать жалкой бессмысленной куклой. С презрительным удовольствием Смерть называет героя *Broken One* (сломленный). Гордыня *Transcendent One* естественна, ибо что может быть могущественнее смерти, власть которой на земле абсолютна.

«Разделение» на Бессмертного и его Смерть, произведенное Рейвел, оказалось не в пользу человека. Если понятие бессмертия души традиционно связано с утратой тела, то телесное бессмертие, наоборот, лишает человека души. Расставание со смертью трактуется как духовная смерть. Человек, наделенный физическим бессмертием, на самом деле мертв, так как мертвы его душа и память, действительно бессмертной оказывается Смерть. Продлить только физическую жизнь человека, значит продлить его агонию, заставив умирать множество раз. Отсутствие смертности становится глубокой и неизлечимой болезнью разума.

Между *Nameless One* и *Transcendent One* разделены два бессмертия – физическое и духовное. Первое хуже смерти – это лишь пустая форма, жалкий призрак существования. Воссоединение со Смертью означает для *Nameless One* возвращение духовного смысла бытия, обретение памяти равносильно подтверждению статуса бессмертного. Получив бессмертие лишь номинально, герой вынужден бороться за реальное бессмертие со своей Смертью.

Как бы ни были мрачны и ужасны лики смерти в *Planescape*, ее финальный образ связывается с самыми значительными ценностями и является желанной целью героя. Все на свете должно уравновеситься своей противоположностью. Смерть – противовес жизни, она создает целостность, держит форму, без нее возникает распад, энтропия, хаос. Смерть дана человеку как сверхзадача, которую он должен решить. Утратив ее, *Nameless One* ощущает невыносимую пустоту, словно его жизнь лишилась смысла.

Один из главных символов игры – остановившееся время. Бессмертие – это существование вне времени. Смертельно скучно и тягостно бытие человека, переставшего нести в себе время.

Попадая в сломанный лабиринт шестеренок, герой должен оживить его. Это символически определяет его задачу – вновь завести для себя страшные часы, которые отсчитывают положенное каждому человеку время жизни.

В зависимости от того, с какими результатами вы пришли к окончанию игры, возможны несколько вариантов финала. Если вы сделали вашего героя воином и он решал большинство задач силовым путем,

то он не сможет использовать изощренную аргументацию мага, необходимую для того, чтобы заставить Смерть слиться с ним. Воину придется убить свою Смерть, то есть поступить согласно традиционной игровой логике (в заключительной сцене игрока, как правило, ждет главный монстр, босс, и всю игру он должны копить и собирать силы для финального поединка). Как только Смерть убита, герой проваливается в ад и попадает на войну крови (ад – это война). Во втором случае, если *Nameless One* удастся вернуть себе смертность, торжественное низвержение в ад для него также неминуемо, но перед этим он успевает спасти своих друзей, ибо как великий маг обладает способностью воскрешать недавно умерших.

Оба варианта разочаровали меня. Кроме того, в контексте *Planescape* это выглядит неубедительно: может ли ад быть наказанием для героя, который участвовал в *Blood War*, неоднократно добровольно посещал *Baator* и при этом «выносил» всю пасущуюся там нечисть, а затем совершал экскурсионную прогулку по живописным пустыням Авернуса («Добро пожаловать в Ад!»).

Я старалась найти другой финал, блуждая по лабиринтам заключительного диалогового древа и открывая все новые и новые его ответвления. Третий вариант – убить самого себя с помощью оружия Голема. Самоубийство в игре, смысл которой – выжить и победить, нельзя назвать логичным. В этом случае ветвистый *Transcendent One* эффектно рассыпается в прах, а наш герой просто перестает существовать.

## GAME AFTER GAME

Игра, независимо от жанра, должна увенчиваться победой – интеллектуальной, стратегической, военной или победой над случаем. Поэтому и литературное произведение, положенное в основу игры, не может иметь уравновешенную композицию и соблюдать правило золотого сечения, в нем нет последней части формы, предназначенной для постепенного затухания и успокоения.

Игра заканчивается кульминацией, победным экстазом, после которого вас выбрасывает в реальную действительность, в целом чуждую игровому миру. Финальная кульминация, как тарзанка, немедленно по инерции затягивает вас обратно – так возникает психологическая потребность вновь и вновь вернуться в игру. Эффект отсутствующего *diminuendo* компенсируется в постигровом пространстве, ибо, не успокоившись в игре, вы должны это сделать после нее.



По окончании игры вы проходите путь ее осмысления, поскольку внутри игрового мира были заняты преимущественно обдумыванием текущих заданий. Однако в данной игре значительная часть информации является избыточной, ненужной для принятия конкретных решений. Богатый контекст позволяет продолжить смысловую игру за пределами игры – синтетические художественные впечатления, обобщенные мифологические образы, система символов и идей, переплетаясь, образуют поле бесконечных умозрительных пересечений.

Игру покидаешь с чувством, что она далеко не исчерпана, что в ней осталось огромное количество неиспользованных, упущенных возможностей. Кажется, вы еще многого не узнали, не поняли, прошли мимо чего-то самого интересного и значительного. Вы продолжаете анализировать свои ошибки, вас мучают неразгаданные загадки.

При всех стараниях не удастся полностью собрать информацию, ответить на все вопросы, расставить все точки над *i*. Остается сюжетная и образная недосказанность, что-то дано лишь намеком, эскизно. В игре много воздуха. Это пространство, оставленное для игрока – ему дано право творчества, игры воображения, свободных трактовок.

Автор находится в тени, и его мнение не подчеркивается. Игра избегает прямых ответов и однозначных оценок, нравоучений и дидактики, моральных ограничений (камертоном *Planescape* является Рубиновая статуэтка в музее *Clerk's Ward*, которая в зависимости от освещения может становится и прекрасной, и безобразной, быть и ангелом, и демоном). Эксперимент важнее поучения, вопрос важнее ответа, процесс – итога.

Граница того, что сделал автор, а что – игрок, размыта. В самом деле – где начинается моя фантазия, мое домысливание сюжета и образов, моя интерпретация? Мое ли это – или то, что незаметно и тонко внушил мне автор? Текст игры-сказки, конечно, авторский. Но одновременно это и мой текст.

Прохождение игры и ее восприятие нельзя повторить, это нечто уникальное. Общая схема сюжета – лишь скелет, погруженный в насыщенный раствор виртуального мира игры. Каждый раз повествовательное, событийное, эмоциональное наполнение сюжетной линии будет другим, а пазьянс смыслов сложится иначе.

Пересказ игры и описание своих игровых впечатлений у двух игроков может не совпадать настолько, словно речь идет о совершенно различных произведениях.

Многие события и образы даны как загадки, понять и расшифровать которые помогает контекст сквозных идей-лейтмотивов игры и язык ее символов. Затрагиваются темы смерти и бессмертия, забвения и памяти,

космоса и хаоса, индивидуальности и коллективного разума (коллективного бессознательного), власти, войны, тюрьмы, рабства; такие мифологемы, как имя, путь, лабиринт, библиотека, часы, огонь, металл, кузница и кузнец, тень...

Каждая тема прорабатывается на разных уровнях. В наиболее общем виде идеи представлены партиями Сигила. В каждой фракции можно найти отзвуки каких-нибудь известных философских, религиозных или политических идей. Они не самоценны, но, вписываясь в повествование, отбрасывают на сюжет какие-то смысловые тени.

Например, тема хаоса представлена партией Хаоситеков (*The Xaositects, Chaosmen*), которые поклоняются вселенскому хаосу как чему-то плодотворному, потенциально творческому и порождающему, а также партией Революционная Лига (*The Revolutionary League*), которая проповедует идеи социальной анархии. Противоположную идеологию отстаивает Братство порядка (*Fraternity of Order*).

Если категории хаоса и порядка, положенные в основу фракций Сигила или войны демонов, даны в своих крайних, предельных выражениях, то во многих образах игры они существуют в сложном диалектическом единстве, обуславливая и порождая друг друга.

Центральным воплощением порядка является *The Lady*, она охраняет стабильность Сигила и покой его граждан. В заставке интерфейса она представлена не только в окружении своих ножей, но и шестеренок, символизирующих План Механус – ее идеальный порядок является механистичным и жестоким. *The Lady* настолько бездушна, что не хочет иметь со своими подчиненными никакой эмоциональной связи, не хочет даже дать им возможность поклоняться себе и любить себя, что необходимо не только власти, но и самому народу.

*Nameless One* – один из главных разрушителей порядка, которому служит *The Lady*. Самим своим протivoестественным существованием он искажает мир Планов. В то же время герой противостоит собственному внутреннему хаосу, борется за восстановление разрушенного сознания и памяти, своей личности, распавшейся на многочисленные инкарнации; в конце концов его целью становится восстановление высшего планарного порядка.

Хаос как то, что нельзя понять, нельзя назвать, чему нет имени, смыкается с безымянностью героя. Отсутствие имени есть знак хаоса. Имя – кристалл личности, первое, вокруг чего структурируется сознание человека. Имя символизирует магическую власть – как маг *Nameless One* знает имена вещей, по его слову происходят волшебные превращения. Но своего имени он не знает, поэтому не имеет власти над собственной судьбой.

Пожалуй, наиболее красивым воплощением этой темы является противостоящий хаосу рыцарь порядка Даккон, а План Лимбо (ассоциируется с названием первого круга Ада у Данте) – всеобъемлющая метафора окружающего нас хаоса. Человек может забывать, что он постоянно ходит по краю хаоса, но гитцераи не может себе этого позволить (ведь болтливая девушка утонула в Лимбо). Даккон являет собой поучительный пример изумительной дисциплины ума и воли, что важно как в жизни, так и в игре *Planescape*, где нам приходится бороться со всеми видами хаоса – хаосом неорганизованной материи, хаосом смерти, бессмертия и собственного сознания, хаосом зла и добра, социальной анархией (в городе *Curst*), обычным бытовым хаосом, с которым любой человек ведет повседневную борьбу, наконец, с хаосом самой игры, ибо сложна игра или проста (как пасьянс и пазл), главное – это создание порядка и гармонии из предложенного нам хаоса.

Когда игра закончена и все сюжетные акценты расставлены, образ главного героя по-прежнему остается непонятым. Мне казалось, что разгадать, кто такой *Nameless One* – основная цель игры. Образ *Nameless One* столь огромен, что почти не имеет очертаний, индивидуальности. Он – все, а все – это ничто. Непонятное существо, предельно чуждое на земле, непостижимое себе и другим. Он не на стороне ни добра, ни зла. Человек в его полном одиночестве, противостоящий миру.

Безымянность героя – символ его загадочности, и эта загадка остается нерешенной, возможны скорее гипотезы, чем окончательный ответ.

*Nameless One* – Капитан Немо (*nemo* – никто, не человек). Можно ли подобрать имя для того, чем он является? Может быть, он не имеет имени, потому что он вообще не человек?

Довольно долго, весьма разочарованные безуспешностью попыток, мы ищем информацию о своем герое. Но лишь постепенно приходит понимание, что эта информация содержится везде и во всем. Все миры Планов, населяющие их люди и фантастические существа, весь Сигил с его историей, каждый член команды *Nameless One* и все те, кого он настойчиво ищет, кто помогает или мешает ему, его друзья и враги – это он сам, его различные воплощения и отражения. *Nameless One* – разбитое зеркало, осколки которого рассыпаны по миру. Из этих осколков надо вновь собрать зеркало для героя.

Как в детской сказке «Волшебник Изумрудного города» каждый спутник Элли символизирует собой какую-то добродетель, так в *Planescape* спутники *Nameless One* персонифицируют важные для героя свойства и задачи.

Морте понадобился *Nameless One* как заместитель головы, которой герой лишился, потеряв память. Морте хвастает, что он Мимир, летающая энциклопедия. Это имя дает ключ к его образу. В скандинавской мифологии Мимир – таинственный хозяин источника мудрости, находящегося у корней мирового дерева Иггдрасиль. Голова Мимира в «Эдде» является советником Одина.

Морте нужен *Nameless One* в качестве советчика, головы, как Мимир – богу Одину. Для такого выбора есть основания – ведь некогда Морте был великим мудрецом. Но Столп черепов отнимает знания и мудрость, поэтому Морте стал не советчиком, а шутом при хозяине.

Морте опасается наказания, больше всего боится, что *Nameless One* вернет его в Столп черепов, поэтому он осторожничает с ним, привирает ему, утаивая часть сведений о себе. Страх оказаться в Столпе – это страх потерять самого себя. В этом судьба Морте аналогична судьбе *Nameless One*, ибо, получив бессмертие, герой распался на инкарнации и тоже потерял себя. Смех Морте также имеет большое значение для героя. Он позволяет на все смотреть несколько отстраненно, понимать иллюзорность бытия, призрачность мира.

Даккон воплощает в себе те свойства, которые необходимы герою для борьбы с самим собой и со своим главным противником *Transcendent One* – дисциплину, стойкость, волю, концентрацию ума, аскетизм. Даккон решает примерно ту же задачу, что и главный герой – он стремится достичь внутреннего единства, преодолеть сомнения, неверие, раздвоенность сознания (по сравнению с *Nameless One* всего-навсего раздвоенность, но этого достаточно, чтобы погибнуть на Лимбо). Даккон нужен как учитель борьбы с хаосом.

Анна символизирует чувства, страсти. Герой проходит мимо нее, как когда-то прошел мимо Деионарры, ибо земная любовь – то, что уже не входит в его кармическую задачу. Анна – наиболее традиционный и понятный образ, в ней нет ничего загадочного.

Грейс, напротив, самая загадочная героиня, хотя мы много знаем о ней. Она олицетворяет душу, духовность, женственность.

Ведьма Рейвел говорит о Грейс непонятные слова: «Она прекрасна, и все-таки она страдает больше всех». Грейс так и не дает мне прочитать свой дневник (красивую книжку со страницами из серебра) и свои камни памяти. Это окружает ее таинственностью – душа таинственна, загадочна, закрыта, не может быть объяснена словами.

*Nameless One*, вместе со смертностью потерявший душу, обращает свой взор к Грейс, эту душу олицетворяющей. Герой должен обрести смертность – и это вернет ему душу (может быть, в поцелуе Грейс он хочет

сразу получить и то, и другое?). Женственность Грейс уравнивает мужскую жесткость, импульсивность героя. Присутствие Грейс помогает *Nameless One* обрести устойчивость мышления, принимать более спокойные и взвешенные решения, получить больше опыта и глубже понимать происходящее.

Образ Грейс также связан с любовью. Но бессмертие героя обесценивает все человеческие чувства. Однако, может быть, он готов, подобно сказочным персонажам, отдать свое холодное бессмертие за дар любви.

Грейс подает надежду *Nameless One* как поднявшаяся из тьмы рабства и греха. В противоположность падшему ангелу Триасу, она – вознесшийся демон. Ее жизнь показывает, что нет такого положения, падения, из которого нельзя было бы выбраться, подняться наверх.

Все спутники героя прошли через состояние рабства и соприкоснулись с абсолютным злом. Грейс и Морте – пленники ада, Баатор – место их общего рабского прошлого. Даккон принадлежит к некогда порабощенному народу и продолжает называть себя рабом. Возможно, это связано с тем, что Даккон служит *Nameless One* и подчиняется ему – уже одно это способно сделать его изгоем расы гитцераи, болезненно воспринимающей любое подобие рабского состояния. Модрон обрел себя, освободившись от рабской власти коллективного начала.

Все спутники *Nameless One* – индивидуальности, противопоставившие себя своей расе, своему сообществу. Это достойный фон для героя, который вообще ни к чему не примыкает, он глобально одинок, его индивидуализм космичен, романтически беспределен.

Парной к теме индивидуальности является тема коллективного разума. С ней связаны такие образы, как черепокрысы, механический План модронов, Колонна черепов. Этот мотив аккомпанирует образу главного героя, разум которого разделен, который является одним, состоящим из многих.

Вариацией, своеобразным отражением идеи «един во множестве» становится образ повелителя крыс «Многие как один» (*Many-as-One*). Черепокрысы – это мощная и агрессивная толпа, массовое сообщество, противостоящее герою как личности, сверхчеловеку.

«Руна пытки», мистическая татуировка на руке *Nameless One*, может быть понята как печать Каина, охраняющая героя. В трактовке Германа Гессе (повесть «Демьян») «каинова печать» – некая неуловимая и пугающая черта, отличающая духовно сильного человека от толпы. Каиниты не могут смешаться с толпой и защищены от насилия простых смертных.

Коллективный разум Плана *Mehanus* связан со стандартизированной механической цивилизацией, такой же обезличенной, как и толпа

черепокрыс. Но он порождает трогательного бродягу-Модрона – машину, которая хочет очеловечиться, быть созданной по образу и подобию своего творца.

Столп черепов – это страшное наказание ада, состоящее в потере индивидуальности, утрате личного бессмертия, растворении великой личности в коллективном, массовом.

Судьба *Nameless One* может быть прочитана как аллегория человеческой судьбы. Американский писатель Томас Вулф в романе «Домой возврата нет» метафорически выразил понимание своей жизни в словах, очень близких образному строю нашей игры: «...он сам прожил добрую сотню таких жизней. Да, он столько раз жил и умирал, прошел через все эти рождения и смерти и темное забвение, выбивался из сил, боролся, надеялся, погибал века и века, так что самая память бессильна... ощущение времени стерлось... и кажется, все это было вне времени, во сне... Среди этого необъятного скопища теней он один остается бессмертным...»

Путь героя – это поиски себя. Его амнезия – лишь метафора. Каждый человек рождается или реинкарнируется с «потерянной памятью», которую надо «восстанавливать». Воспоминания героя имеют не только частный характер, так как личность его исторична. То же самое можно сказать о человеке, который постепенно осознает себя принадлежащим к определенному этносу, определенной исторической последовательности, проникается своей связью с событиями прошлого.

Бесчисленные воплощения, которые сливаются в единую личность нашего героя, вызывают аналогию со «Степным волком» Германа Гессе, где писатель говорит о том, что натура человека состоит из сотен полярных противоположностей, из множества личностей, составляющих одного человека.

Тени, преследующие *Nameless One*, символизируют человеческие грехи, преступления, угрызения совести. Очень человеческим выглядит эпизод в Сенсориуме с Деионаррой: это не просто воспоминание или взгляд на событие с другой точки зрения – это символ перерождения, изживания зла прошлого, это механизм раскаяния, когда забытая сцена повторяется в сознании, но имеет другой, положительный результат.

Логично понимание *Nameless One* как сверхчеловека. По своей сущности он – вампир. Еще до встречи с Рейвел он был причастен к мощному энергетическому вампиризму власти. Темные демонические техники позволили ему обрести бессмертие и питаться на расстоянии чужими жизнями.

*Nameless One* – существо между двумя мирами, не окончательно умершее. Это живой мертвец, который наводит страх, приносит несчастья. С другой стороны, в образе вампира воплощается мечта о сверхчеловеке – он не стареет, регенерируется, может вести полноценную жизнь, он энергетически привлекателен. Не случайно образ вампира так популярен в массовом сознании. Печать Каина в этом контексте вписывается в традицию, которая связывает каинитов с вампиризмом. Исчезновение «руны пытки» в финале означает, что герой перестал быть вампиром.

*Nameless One* напоминает также Кошечья Бессмертного, который хранит свою смерть в специальном скрытом месте.

Вполне может быть, что *Nameless One* вообще не человек (в игре есть намеки на это). Например, можно предположить следующее: известно, что до *Lady of Pain* Сигилом управлял некий бог Аоскар, который умер (смерть бога означает его забвение). Может быть, *Nameless One* и есть этот забытый бог, потерявший силу. Он странствует по своей земле, а злая Леди, узурпировавшая власть, все время стремится заточить его в лабиринт. Один раз я зашла в разрушенный храм, в котором находился одинокий старый служитель. Он предложил мне стать последователем бога Аоскара и я согласилась. Так *Nameless One* становится единственным адептом самого себя.

В игре есть удивительное несовпадение грандиозного образа *Nameless One* и ничтожности дел, которыми ему приходится заниматься – мелкое бытовое добро, мелкая услужливость незнакомым людям. Однако если он – бог, его дела приобретают совсем другой смысл, они все становятся значительными. Ведь бог должен заботиться о каждом, а просьбы, с которыми обращаются к своему богу простые люди, чаще всего обыденны и ничтожны.

Есть также основания считать, что *Nameless One* – прачеловек, некий человек-архетип, который вмещает в себя все. По ходу игры герой не только встречается со своими инкарнациями и тенями, он постоянно находит те или иные части собственного тела. Это может быть метафорой того, что его тело послужило первоначальным строительным материалом для создания Сигила.

Сцена дарования бессмертия напоминает символическое ритуальное убийство, которое могло быть положено в основу мира.

В качестве прачеловека *Nameless One* хочет вернуть себе изначальную целостность (что должно привести к упразднению мира). Как Адам Кадмон у Павича, он стремится собрать себя в снах и даже создает машину

снов. Первая половина игры напоминает сновидение. Сигил – это сон, который видит герой, еще точнее – это кошмар, так как, попадая на улицы Сигила, *Nameless One* чувствует, что его знают абсолютно все, однако сам себя он не знает.

Наиболее привлекательной кажется возможность истолковать путь героя в понятиях буддизма.

В учении о переселении душ память и забвение имеют совершенно другой смысл, и с этой точки зрения задача *Nameless One* выглядит гораздо сложнее. Он должен не просто вспомнить свое прошлое, но прожить жизнь назад для того, чтобы обладать информацией о всех предыдущих воплощениях, дойдя до самого первого, до истока. Это дает возможность понять, каким образом первое существование явилось толчком дальнейшего процесса перевоплощений. Человек, который обладает знанием личной истории, приобретает власть над своей судьбой и способен избавиться от кармической зависимости. Напротив, отсутствие этого знания делает человека слепцом и игрушкой в руках судьбы.

Возвращение к истокам помогает также вспомнить условия внеземного существования души. В круговороте земных перевоплощений душа теряет память о своем некогда совершенном состоянии. Согласно Платону, воплощенная душа забывает сверхличные, вечные истины, каковыми являются идеи.

Вспомнить свои предыдущие воплощения – сложнейшая задача. Для ее решения йоги стремятся достигнуть инверсии психологических процессов, подвергая себя строгой дисциплине ума и аскезе.

Считается, что только сам Будда мог знать обо всех своих существованиях, а мудрецы, йоги – лишь о некоторых из них.

Проживая свои прошлые жизни, надо вспомнить все грехи и сжечь их в огне раскаяния для того, чтобы быть готовым выйти в нирвану.

*Nameless One* проходит долгий и мучительный путь, соответствующий сложности этой задачи.

Падение разума в круговорот жизни есть соблазн и потеря себя. Незнание равнозначно рабству, пленению. Судьба, воплощенная в образе *Transcendent One*, легко управляет и манипулирует человеком, разум которого поражен забвением.

Путь *Nameless One* – его встречи, находки, воспоминания – есть медленный процесс восстановления прошлых воплощений. Он пытается интегрировать разрозненные фрагменты своих жизней в единую ткань бытия, чтобы раскрыть смысл своей судьбы.



Путь героя начинается и заканчивается всегда в одной точке – зале Мортуария, бесконечно описывая один и то же круг. Иногда он доходит до цели (Башни сожаления), но чаще – нет. Время героя смыкается, как круг – всегда у цели, и все еще у начала. Это метафора круговорота бытия, порочного, заколдованного круга бесчисленных реинкарнаций, из которого необходимо выйти.

Путь героя напоминает также лабиринт *Maze*, в форме которого построены все тюрьмы Сигила, с его избыточной симметрией, провоцирующей бесконечное кружение.

Тени – тоже буддистский символ. По закону кармы наши действия отбрасывают тени на бытие, и только достижение нирваны способно сделать нас свободными. Тени также символизируют важную для буддизма нереальность, призрачность жизни.

Слуги смерти *Dustmen* проповедуют иллюзорность бытия – этот смысловой ключ дается в самом начале игры.

Нашу судьбу во многом определяет кармический след прошлого. В игре это показано буквально – предыдущие инкарнации *Nameless One* руководят им, они оставляют следы, знаки, подсказки, указания, которые определяют путь героя.

Раскаяние, важное для достижения нирваны, материализовано в *Fortress of regrets*. Крепость эта столь огромна, что могла быть воздвигнута только из великого раскаяния. Здесь *Nameless One* встречается и сливается со своими инкарнациями, а затем вспоминает свое имя. Имеется в виду самое первое имя, так как имен у героя было очень много. *Nameless One* удалось достичь почти невозможного – вернуться к своему истоку, к началу.

Кульминация этого пути – в эпизоде преображения сферы. Магическая сфера, ранее казавшаяся герою уродливой и отвратительной, теперь открывается ему как нечто прекрасное, хрупкое, драгоценное, подобное новорожденному младенцу. Это соответствует буддистскому пробуждению, просветлению, сатори.

Сфера – наиболее совершенная форма, она выражает идею гармонии, целостности. Сфера символизирует космос и в то же время – *anima mundi*, мировую душу, которая, согласно Платону, окружает физическую оболочку Вселенной. Возвращая герою первоначальные воспоминания и имя, сфера восстанавливает единство его личности.

Обретение имени приводит к исчезновению «руны пытки» – знака земных страданий героя. Теперь он близок к достижению нирваны, так как прекращение «пытки вечностью» означает, что он прервал цепь инкарнаций.

Финал игры отмечен символикой башни – сакрального строения, связанного с восхождением, с верхним миром. Это «верх» по отношению к «низу» преисподней и «середине» – обыденной жизни Сигила. В финале герой стоит перед лицом космоса, Вселенной. Башня Сожалений для него – это Грааль, скрытый замок, недоступный обычным людям, магический котел, место высших ценностей его личности – души, памяти, имени.

Нирвану сравнивают с островком посреди бушующего моря, с башней, с садом. Образы финала – Выход за пределы мира, Остров в пространстве, Башня – все это символы Нирваны.

В финале игры не заслуживает нирваны и не нуждается в ней убийца своей смерти, которому не хватило мудрости для другого исхода, а также игрок, который предпочел этот традиционный путь.

Герой, который знает о грозящем ему наказании и все-таки сливается со Смертью, избавляя Планы от болезненной деформации и спасая своих друзей, достоин лучшей участи. Но он стал смертным – и поэтому тоже не может достичь нирваны.

Третий путь лишь условно можно назвать самоубийством – это самоустранение, некий символический акт разрыва со смертью и чередой инкарнаций, выход из заколдованного порочного круга перевоплощений за пределы времени и бытия. Герой сливается с Негативным Планом – Великим Ничто, становится чистым присутствием, которое не имеет формы, абсолютной пустотой, истинным бессмертием...

Научное издание

**КАМАНКИНА МАРИЯ ВАЛЕНТИНОВНА**  
**ВИДЕОИГРЫ: ОБЩАЯ ПРОБЛЕМАТИКА,**  
**СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ, ОПЫТ ИНТЕРПРЕТАЦИИ**

Редактор Н.А. БОРИСОВСКАЯ  
Корректор Г.А. МЕЩЕРЯКОВА  
Оформление: И.Б. ТРОФИМОВ  
Компьютерная верстка: Н.В. МЕЛКОВА

Подписано в печать 18.05.2016. Формат 60×88<sup>1</sup>/<sub>16</sub>  
Гарнитура PT Serif Pro. Уч.-изд.л. 23,00. Усл.-печ. л. 21,25  
Тип. зак.

Оригинал-макет подготовлен  
в Государственном институте искусствознания  
125009, Москва, Козицкий пер., д. 5

