

www.piron.culturecenter-su.org

**БРОЙ # 23 / 2023 / БРОЙ 23. МОДАЛНОСТИ НА ПОВЕСТВОВАНИЕТО (НОВА
НАРАТОЛОГИЯ II)**

URL: https://piron.culturecenter-su.org/wp-content/uploads/2023/10/Miglana-Nikolchina-and-Severina-Stankeva_Disco-Elysium.pdf

**„Не се помирявай с ериниите“: ЗА/УМ и авангардната естетика във
видеоигрите**

Разговор между Миглена Николчина и Северина Станкева

Миглена Николчина: Първата компютърна игра, която изиграх – подчертавам „компютърна“, тъй като според мен компютърните игри са драматичният фактор, който повдигна естетическите залози на видеоигрите – беше „Премеждията на Розела“¹. Моите собствени премеждия с тази игра започваха късно през нощта, тъй като имах едногодишен син и работех над тежко теоретичен докторат в Университета на Западно Онтарио, Канада. Бях, така да се каже, вече голяма, но... о, ужас! Безсрамно залепнах към едно инфантилно удоволствие, потопих се в сюжетите от детството, озовах се в пещера на миналото, където на светлина от свещ и с есенна ябълка в ръка отхапвах от страхоите на Братя Грим, на преразказаните митове, на магичните народни песни... Майка ми обичаше да се хвали, че харесвам Андерсен, аз харесвах Андерсен, но истината е, че колкото по-архаични, по-първобитни, „по-наивни“ (в смисъла на Шилер) бяха четивата ми, толкова по-страстно потъвах в тях като дете... а докторатът, по който работех успоредно с Розела, която ме върна толкова назад, беше много далече от наивността – беше върху постструктуралистката Юлия Кръстева и модернистката Вирджиния Улф.

След години на играене и рефлексия се питам за родилните петна на новите изкуства. Бахтин например говори за романа като за „младо“ изкуство – това ме беше поразило дълго преди приключението ми с Розела. Какво младо има в един жанр на 2000 години! Но в сравнение с епоса, с Омир, с Гилгамеш... Нещо се е случило, възникнала е писмеността, нараснала е грамотността, по-леко преносими са станали надрасканите със знаци плоскости, които корабите товарят и разтоварват, в някои класи жените са си извоювали лично време за четене... и ето го и романа. Нашата цивилизация обаче в ускорени темпове преживя възникването на фотографията, киното и видеоигрите, които от забавление за слугини (киното) и за зубрачи (компютърните игри) прераснаха в изкуство, умножиха сомна на музите. Особеното в този случай е, че новите изкуства съвпадат с ефектите от хилядолетни натрупвания при старите – с неизбежните следствия на саморефлексията, иронията и взривяването на утвърдените форми. Какво правят в такава ситуация новите изкуства? Разбира се, те преди всичко търсят собствените си уникални изразни възможности. В това търсене те могат да си позволят пълни детинщини, чиста радост без никакъв опит за смисъл (замерянето с торти в старите ленти, скок-подскок на кръгче между квадратчета по монитора в зората на компютърните игри). Те обаче могат да откликнат на жаждата по наивност, по времето, когато светът е бил млад, когато слепият Омир е редял хекзаметри, а бабите са стряскали внуците си с приказки край огъня. Но те могат с новите си невиджани средства да се впуснат и в експерименти, сродяващи ги с авангарда и модернизма – както прави Дзига Вертов през 1929 година в „Човекът с кинокамерата“ например. Има множество такива игри и ти обсъждаш доста от тях в текста си за жените-чудовища; текстът на Матиас Ердбеер разглежда някои от най-емблематичните.

За мен би било интересно да подходим към изключително знаещата, саморефлексивна позиция на „Диско Елизиум“² – създаден от студио с неслучайното име „ЗА/УМ“ – през тази проблематика на формата, преди да преминем към забележителните му постижения по

¹ *King's Quest IV: The Perils of Rosella*, 1988.

² *Disco Elysium*, 2019.

отношение на съдържанието (с цялата съмнителност на това деление). Струва ми се, че Курвиц се е опитал да постигне синтез тъкмо на раздвоението, което описах като мое лично премеждие – от едната страна, архаика, от другата – авангард, сплавта между тях направена възможна от нова муза.

Северина Станкева: Впечатляваща е органичността на този синтез. Формалните вдъхновения на „Диско Елизиум“ включват бордовите ролеви игри, детективските романи, куестовите и видеоигрите от типа „насочи и щракни“. Дотук нищо особено, може би известна доза сантименталност и апел за връщане към някои позабравени и по-спокойни модуси на играене, но това не е нетипично за независимите игри. Там, където Курвиц блести, е в изпълването на тези форми със съдържание, което въпреки че е задълбочено и смислово тежко, им приляга експресивно. Така се открива нова земя, създава се *стил*, който сам по себе си започва да проблематизира това деление и успява по много интересен начин да извади горепосочените жанрове от мазетата и игралните клубове, без да ги видоизменя. Играта съвсем съзнателно претендира да бъде *Gesamtkunstwerk* с хармонично съществуване на градивни елементи от двата края на спектъра авангардно–популярно и, освен че успява да постигне това с изключителна лекота, си извоюва комерсиален успех³. Него аз отдавам на умениято ѝ да крие интелектуалния си багаж пред очите на публиката. Тя е авангардна по-скоро съдържателно, като референции, които ако човек не може да проследи, не губи нищо от преживяването, ако пък може, това преживяване се обогатява експоненциално. Лудическите ѝ елементи си остават класически и това я прави достъпна за широка аудитория, вече свикнала с многото четене от „Подземия и дракони“ и поредици като „Божественост: Първороден грях“⁴, „Портите на Балдур“⁵ и „Драконова епоха“⁶. В същото време е пропита с артефакти от попкултурата и самоироничния нихилистичен хумор на интернет общностите. Ще илюстрирам всичко това с пример. Има момент, в който героят се отдава на възвишено съзерцание чрез способността си за тръпки, позволяваща му да се вслушва в живота на града. След като умозрително се е извисил до птичи поглед, видял е дъжда по покривите, лицата на шофьорите в задръстванията, пъзела от катран и бетон, първата възможност за отговор е не някакво интелектуално прозрение, а текст от култова рап песен от началото на века. Ако избереш да я актуализираш във вътрешния диалог на героя, тръпките ти отговарят с ентузиазизирано продължаване на припева и не можеш да се предпазиш да чуеш DMX върху нежния инструментал на British Sea Power, който всъщност звучи в този момент. Ако човек не познава въпросното парче, ще подмине репликата като една от многото ексцентричности на повествованието.

Колкото до архаиката, за мен възраждането ѝ личи силно в сюжетната линия на криптозоолозите. В свят след края на историята, където е настъпил апокалипсис не само в големите разкази, но и в личния живот, се открива събитийност, форма на автентично живеене чрез търсенето на инсулидианския фазмид – митично същество, което перфектно

³ „Диско Елизиум“ печели приход от около 7 млн. долара през първите 6 месеца след излизането си и е избрана за игра на годината за 2019 г. от повечето влиятелни медии и критици на видеоигри.

⁴ *Divinity: Original Sin*, 2014– now.

⁵ *Baldur's gate*, 1998– now.

⁶ *Dragon age*, 2009.

се слива с обкръжението си и е било пропускано от хилядолетни цивилизации. Въпросът е съществува ли то изобщо и дали нашият герой ще може да го открие. Всъщност мистерията на играта е екзистенциална, конкретното убийство е само сюжетен повод.

М.Н.: Няма да се съглася напълно с теб. Не става дума за напълване на познати форми, а за тяхното разглобяване, разграждане и трансформация. В редица отношения „Диско Елизиум“ съзнателно се родее с авангарда, дори когато иронизира неговия елитаризъм. Всъщност иронията е към днешния „авангард“ – най-вече във визуалните изкуства. Например ако придобиеш „мисълта“ „Уомпти-Домпти“ (неизбежно ще се върнем към „мислите“ в играта), при всяко отваряне на „Енциклопедията“ (ще трябва да се върнем и към нея), т.е. на баналното и общоизвестното, добавяш както точки към опита си, така „реали“ към парите си (в тази игра, където всичко е толкова внимателно промислено, не вярвам названието „реали“ на виртуалните пари да е избрано случайно). Аз си мисля, че Уомпти-Домпти препраща като „дума-закачалка“ към Хъмпти-Дъмпти на Луис Карол и към развитата там теория на неологизмите, която в голям мащаб ще бъде приложена в художествената практика на модернисти като Джойс и Хлебников. Заедно с това несъмнено Уомпти-Домпти е квинтесенция на деградацията на авангарда. Ето какво представлява задачата на тази „мисъл“ и нейното решение (което ще дойде, ако въобще дойде, като резултат на реплики и действия на героя):

Задача

Срѳда вечер е и в момента се случва нещо ужасно вълнуващо. Хората са се събрали под издутия покрив на странно оформена трофейна сграда, пийват вино и обменят мнения. 29-годишните близнаци Гай и Кийт Йост са звездите на шоуто със своите кожени якета и бели маратонки - главни куратори на тази изложба. Това е най-умопомрачителното събитие на годината и всички умни и красиви са заявили участие. Къде си ти, ако не там?

Решение

Ти си вкъщи, глупаво ченге, а не сред арт тълпата. Ти ги мразиш, всички ги мразят, дори те самите се мразят. Това е отвратително – индустрия, изградена върху превземки и шампанско. И, нека бъдем честни, върху схеми за укриване на данъци. Центърът Уомпти-Домпти е сърцето на тази нелепа симбиоза от естетика и данъчна оптимизация, а сега, след като си я усвоил – можеш и ти да отхапеш от пая!

По-нататък ще разгърна някои от аспектите, които свързват „Диско Елизиум“ с етоса и техниките на авангарда, но засега ще изредя три. Първо, бунтът срещу диктата на пазара е в началата на авангарда и модернизма. Художниците се противопоставят на ефектите от масовизирането на аудиторите, последвалата комерсиализация и ролята във всичко това на пресата, по-късно на другите медии. Процесът е започнал още при романтизма с неговата критика на бюргерството, няма смисъл да се разпростирам. В „Диско Елизиум“ намираме отпор срещу идеята, че играта е развлечение, каквото е тя според мнозина от разработчиците и техните счетоводители и пиари; т.е. намираме противопоставяне на монетизацията като приоритет. Че играта все пак има успех показва, че може да се успее и така – в нея ще намерим (може би иронично, може би не) изразена и тази надежда,

надеждата, че доброто изкуство не изключва успеха, но... да споменем и това, че в момента в студиото има скандал. Курвиц и още двама от създателите са били принудени да напуснат и проблемът е май свързан именно с възела на изкуство и финанси.

Тази съпротива срещу пазарния диктат на „забавлението“ Курвиц непосредствено свързва с друг аспект, доста по-рядко срещан. В интервю Курвиц оценява някои особености на играта си като „съветски“, но примерът му за „съветско“ са Братя Стругацки, които – тъй като не им се е налагало да носят финансова отговорност – поемат „отговорност за топлинната смърт на Вселената“ – „когато пишат книги, това трябва да допринася за съдбата на вселената“.⁷ Тази отговорност, чак космическа, едва ли можем да разпрострем върху всичко съветско, но тя със сигурност обяснява защо създателите на „Диско Елизиум“ са избрали да се нарекат „ЗА/УМ“ – название, което препраща към радикалния проект на Хлебников, Кручоних и други руски футуристи да променят вселената като създадат нов, невиждан поетически език. Кръстева ще нарече това „революция в поетическия език“ и ще го пренесе върху френския авангард, както въобще и в собствената си концепция за изкуството като работещ отвътре през разграждането и изграждането на субекта (всеки субект, но особено видимо в изкуството), работещ в самите процеси на социалността фактор на промяна и обновление. Тя нарича това „субект-в-процес“. За мене е интересна обаче чертата, с която студиото разделя неологизма на Кручоних и която подчертава двойния прочит на думата като *отвъд* и *за* ума (за значи „за“ и „зад“ на руски).

Оттук-насетне можем да минем към по-конкретни аспекти, но като трето ще спомена направата на протагониста: той не е героичен, по-скоро антигероичен е, и в този смисъл няма нищо общо с монолитните персонажи на „Драконова епоха“, „Ефектът на масата“⁸ или „Вещерът“⁹ – нарочно споменавам добрите примери от игри, които харесвам заради епическия им характер, колкото и постмодерен да твърдят, че бил „Вещерът“. Ченгето-протагонист на „Диско Елизиум“ е разпадащ се, разграден, пулверизиран (казано с една любима дума на Кръстева) – да, той вдига нива, както е редно в игрите, но при това вдигане постоянно трябва да го крепим, събираме, сглобяваме, подпираме; и тази негова патологична граничност – която при съответните избори може да доведе до неопишуемо смешно и ужасяващо безумие – е постигната с уникални иновативни техники, които са едновременно психологически и политически срез на „подземиата“ на крехкия съвременен индивид.

С.С.: В „Американски лекции“ Итало Калвино разказва следната легенда:

Сред многото достойнства на Джуандзъ било умението му да рисува. Китайският император го помолил да му нарисува рак. Джуандзъ рекъл, че са му нужни пет години и вила с дванадесет слуги. След пет години още не се бил захванал с изображението. „Ще ми трябват още пет години“, рекъл Джуандзъ. Императорът се съгласил. Щом изтекъл и последният ден от десетилетието,

⁷ Alice Bell, [“Disco Elysium’s Developers Are in “a Bloody Battle” for the Human Mind”](#)

⁸ *Mass Effect*, 2007–now.

⁹ *The Witcher*, 2007–now.

*Джуандзъ взел четката и за миг, само с един замах, сътворил рак – най-съвършения, рисуван някога на този свят.*¹⁰

Създаването на „Диско Елизиум“ е съвременен опит за такава рисунка. Не разбираме дали императорът е останал доволен от рака, но покрай скандала, който междувременно прерасна в съдебно дело, стана ясно, че главният изпълнителен директор на студиото (а не е ли изпълнителният директор императорът на нашето време) не може да оцени създаденото произведение по достойнство. Не че това учудва някого. Такъв развой беше очакван, при това спрямо игра, която, пазарно погледнато, не е възможно да съществува. Самият Курвиц определя възникването ѝ като „чудо на капитализма“¹¹. Надявам се чудото да се повтори и със спечелените от делото средства, „ЗА/УМ“ да успеят да финансират следващия си проект, за който, по техни думи, „Диско Елизиум“ е само репетиция.

Подигравка със съвременния авангард наистина има, но тя е същевременно самоиронична, доколкото играта е плод на културно движение, което принадлежи именно към такива кръгове и не се и опитва да крие собствената си елитарност¹². Досега не се беше случвало разработчици на игри да се възприемат като квазинаследници на руските футуристи и, приемайки награда на най-голямото събитие на индустрията, да благодарят на Репин, Маяковски, Маркс и Енгелс. Въобще осмива се всяка заемана позиция, което дразни мнозина¹³, но за мен е свидетелство тъкмо за интелектуална честност.

Впечатляващо и дългоочаквано е скъсването с просвещенската концепция за аза, към което отваряш разговора. В това отношение видеоигрите са много изостанали – лудическият аватар обикновено е израз на властовите фантазии на една самоуверена субектност, която е представена като единна, свободна и рационална, рязко отделена от света на обектите и света като обект, уверена в способностите си и ставаща все по-могъща с напредването към ясната си цел. Това, както знаем, е овехтяла концепция и други млади форми като киното отдавна са се разделили с нея. Във видеоигрите тя все още е господстващата – в „Мъртво Пространство“¹⁴ да речем протагонистът, макар и да е отвсякъде заобиколен от изродските абектни тела на некротоморфни чудовища, е категорично изолиран от тях в чистотата на защитния си метален костюм¹⁵. „Диско Елизиум“ съвсем съзнателно ни показва обратното. Главният герой е бял шкембест хетеросексуален мъж на средна възраст, еманация на полицейската и колониална власт, който ние заварваме буквално и символно разсъблечен от тотемите на авторитета – гол в хотелска стая, загубил униформата, значката, пистолета и миналото си. Амнезията е обичаен троп в игрите, който служи да оправдае липсата на познание на аватара спрямо света, който обитава. Дори в случаи, в които персоналността е фасетъчно изградена, накрая се постига определена форма на реставрация – избираме героят да е това или онова, запечатваме съдбата му. В „Диско Елизиум“ е показан разрив,

¹⁰ Итало Калвино, Американски лекции, проф. Нева Мичева. София: Колибри, 2012, 96.

¹¹ [Disco Elysium – What happens when you're aiming to create the best RPG of all time.](#)

¹² Очевидно в днешно време елитаризмът може да включва популярната култура. Макар и това да създава концептуални проблеми, играта показва как то работи на практика.

¹³ [Spacetwinks, "Disco Elysium' Was Too Afraid of Sincerity to Be Revolutionary".](#)

¹⁴ *Dead Space*, 2008.

¹⁵ Диан Кар прави страхотен анализ на играта през концепциите за излишък и телесна увреденост. Вж. Diane Carr, [Ability, Disability and Dead Space.](#)

от една страна, между „живата“ субективност на настоящето и миналите „азове“, а от друга, самата текуща субективност е полифонична. В нея участват множество от способностите на героя (дефиницията на Бахтин за героите на Достоевски като тотално обладани от една идея върши чудесна работа тук), които объркват, подвеждат, пречат, но и откриват нови светове. Оттук насетне, макар и да избираме да интернализираме една или друга мисъл, това не затваря останалите възможни посоки – и най-заклетият комунист може да получи неолиберална опция за отговор, ако някъде преди това е показал, макар и минимална, склонност към такъв. Играчът може да е апокалиптичен пророк, диско мегаломан, мистик и скучно ченге едновременно. Втвърдяването на идентичността така и не се случва.

М.Н.: „Диско Елизиум“ при това предлага техническо решение, решение през специфичните възможности на играта за това представяне на персонажа. За сравнение с предходни игри, в „Рицари на старата република“ (както и в редица други случаи) имаме морална скала наред с практическите умения: светла страна – тъмна страна, т.е. наред с обичайните натрупвания на способности, физически и психически, при качване на нивата съществено измерение на вътрешна промяна е моралното. Казвали са ми, че втората от тези игри „Ситовете“ е най-смислена, ако играеш като „сив“, аз лично не съм успявала да се удържа като сива, но май е наистина така. В „Ситовете“ при това като че ли по-интересно е какво се случва с учителката на протагониста Крея, недвижим от играча персонаж, който обаче се оказва индиректно и доста драматично оформян от изборите, правени от аватара. В „Елекс“ имаше опит да се обогати обема на героя по скалата горещо–студено – т.е. има я скалата на моралните избори, но наред с нея има скала на емоционални избори, като двете скали не съвпадат. Понякога моралният избор е студен, понякога горещ или неутрален. И обратно, емоционалната реакция може да е морална, или не. Изборът дали да излъжеш, или да кажеш истината също се намесваше – без да е обособен като самостоятелна скала – и се преплиташе и с какво е морално, и с какво е горещо или студено, т.е. лъжата не беше еднозначна нито с оглед на морала, нито с оглед на топлотата. Тези усложнения обаче като че ли не се отразяваха особено върху сюжета, света на играта, а и върху общо взето семплата структура на персонажа. Опитвала съм се да разбера дали това не е проблем на собственото ми играене, но ми се струва, че по-скоро не. Най-сетне общо място за много игри е недвижимите от играча персонажи да се менят вследствие от качествата, които аватарът развива, и решенията, които взема.

В колко много и колко странни посоки е „раздърпан“ героят на „Диско Елизиум“ обаче! И как всичко това се отразява на капацитета му да разбира реалността около себе си – и на сюжета, който ние ще „извадим“ вследствие на неговото разбиране – или объркване! Самото „дърво“ на различните му умения, както и последиците при развиването и комбинирането им, са крайно нестандартни, изненадващи, смешни, проникновени. На пръв поглед уменията са разпределени в познати категории (интелект, психика, физика, моторика). Има ги обичайните сила („физически инструмент“) и бързина („скорост на реакция“), реторика и емпатия също се срещат в други игри под някаква форма (например като харизма и убедителност), но можеш да избираш и между черти като воля, наблюдателност, логика, самообладание, тръпка, драма, да не говорим за „вътрешна империя“ (несъмнено закачка с *Inland Empire* на Дейвид Линч), „полусветлина“ (също

препратка към филма *Half Light*), *esprit du corps*... Ако прекалиш с вътрешната империя, влизаш в сюрреалистичен халюцинаторен лабиринт без изход, така както, ако наблегнеш на волята и логиката, можеш да извъртиш играта по права линия, без всъщност нищо да си разбрал.

Най-необикновеното обаче е как тези умения – или по-скоро характеристики – се „държат“: те реагират на случващото се, като влизат в диалог с персонажа и се намесват бързо и агресивно с коментари, с разумни, неразумни или съвършено безумни съвети, в спор са едни с други и в отговор на определени избори излъчват светогледни и саморефлексивни „проекти“, които героят може да „интернализира“ и които формират нещо, наречено „мисловен шкаф“. Като добавим това, че и предметите – включително части от облеклото – периодически взимат думата, резултатът е непрестанна субективна врява, която тече успоредно с обективните взаимодействия. Този нестроен „хор“, който трябва да се опитаме по някакъв начин да „спеем“, е доста далече от обичайната за други игри прагматика, която се диктува от желанието да изградиш успешно съчетание от умения. Ако добавим ефектите на други фактори – алкохол, дрога и т.н. – резултатът е летлива, взривоопасна смес, нещо като инвертирана социална мрежа, която си служи с огромен словесен регистър – от документалната описателност и разказа до най-високите етажи на поезията. Иначе казано, играта поражда не само със съдържанието, но и с формата си; тя трансформира традиционните вече техники за изграждане на аватара в авангардна драматургия на неговата разграденост, която ние като играчи и нещо като психоаналитици на този разпадащ се индивид, можем да изберем да изцелим или да запокитим на абсолютното дъно.

Нарочно употребих „субективно“ и „обективно“. Всъщност ние сме в царството на абекта, за който вече сме говорили с теб в друг ракурс, и непрестанно кръжим около гнъста по ръба на мелнахолията, която би могла да предостави излаз, да преодолее абекта и неговите ужаси. Един разлагащ се, разкапващ се, разтичащ се, детайлно и дори любовно представен труп (трупът е сред основните фигури на абектното, на опасната чуждост, която трябва да се изхвърли) е централен топос, но и централна метафора на света на „Диско Елизиум“; той работи като диагноза не само на вътрешното състояние на героя, но и на социума; той има политически, но и онтологически измерения.

Нека добавя и това: героят може да откаже името, което е изписано на полицейската му карта: това не е обичайното избиране на име, което в много игри има като следствие да направи по-тясна спойката между идентичността на играча и аватара, напротив, това изважда на преден план кризата на идентичността. Същото се отнася и до сексуалността на нашето злополучно ченге: тя съвсем не е еднозначна и, за разлика от обичайната практика в света на киното и игрите, това не е реверанс към „моралинтерна“ (както в играта е назована диктатурата на политическата коректност), а още едно измерение на субекта-в-процес, на рисковите граници, където азът се изгражда и разгражда...

С.С.: Още повече, името, от което се отказва(ш) – Хариер дю Боа, в буквален превод от френско-английски означава „дървен зайчар“, т.е. представлява олицетворение на скучната полицейска служба и приравнява героя до дресирано куче на властта. То може да бъде заменено от цветущата снобарщина „детектив Рафаел Амброзиус Кусто“, която кара

концептуализацията да абдикира, но увеличава способностите за социална адекватност и колегиалност, трансформирайки скучното ченге в суперченге, или от „Текила Сънсет“, чрез което героят приема разнебитеността си и се превръща в откровен пияндурник-глашатай на апокалипсиса.

Способностите имат и имплицитни механики, които си струва да споменем. Аз ги открих покрай многобройните злополучни смърти в първото си проиграване, ръководено от вътрешната империя. След като бях прекарала часове в натъкмяване на способностите на героя, той умря около петдесет секунди след сюжетното начало от инфаркт, предизвикан от собствения му образ в огледалото. Следващия път успя да се задържи жив цял ден и да проведе няколко страхотни разговора с една пощенска кутия, но сърцето му отново се предаде заради отварянето на папка, осветяваща определени обстоятелства от миналото му. Оказа се, че проблемът не е във вътрешната империя, каквато първоначално беше интуицията ми, а напротив – в отказа ми да се вслушам в съветите ѝ. Развилнялата се фантазия в играта, както впрочем и извън нея, работи като компенсаторен самозащитен механизъм, създава нов свят като предпазна обвивка, чието напускане може да се окаже фатално, ако човек не е готов да се изправи пред онова, което го чака отвъд. Отделно от това се чудех как е възможно игра, която толкова се занимава със зависимостите, да няма подобна механика. Е, оказа се, че има. Ако се развива електрохимията – способността за приемане на всякакъв вид опиати с по-малко странични ефекти, тези ефекти наистина намаляват, но преди всяко хвърляне на зара играчът се оказва принуден да кара героя се да пие, пуши или взема наркотици, ако иска да успее. Това играта не го поставя като експлицитна необходимост, но на практика всички други възможности се оказват много по-рискови. Този път между другото е най-бързият, що се отнася до разрешаването на случая. Не е без значение, че героят започва като върл алкохолик. Трезвеното преминаване през играта е значително по-трудният вариант. По сходен начин високият авторитет позволява по-лесно сплашване на околните, но и осигурява въображаеми бонуси под формата на точки чест, както и води до много по-тежки удари по гордостта при неуспех.

Иска ми се да кажем нещо и за Ким Кицураги – партньорът на героя, който функционира като негово огледало-антипод. Много любопитно за мен беше да разбере, че именно той е фаворит на феновете. Кицураги е моралист (в жаргона на играта това значи центрист) – трудна за харесване фигура в политически поляризирани климати, идеалното превъплъщение на социалния ред, норма и нормалност, строгият поглед, пред който нашият детектив изглежда още по-неспособен. На портрета си дори е изобразен с ореол (закачка с него е трънният ореол, който главният герой получава на своя портрет, ако изпълни фашистката мисия). При все критичността си, Ким печели публиката с невероятната си благосклонност към протагониста, независимо през колко и какви метаморфози преминава той. Фендъмът на „Диско Елизиум“ постоянно прави опити да я изиграе така, че двамата да не завършат като приятели, но засега не знам някой да е успял. Склонна съм да разглеждам това не като дефект, а по-скоро като ключ към още една нишка от смисловия възел на играта. Освен че проблематизира всяка възможна политическа позиция, тя се подиграва и със съвременната ни фиксация по политически идентичности и се стреми да покаже, че автентичното общуване е възможно въпреки и отвъд тях. Попарващата ѝ ирония не е

самоцелна. Мястото, отворено от нея, се запълва със състрадание и проникновена симпатия към човешкото състояние¹⁶.

Това е ясно видимо през идеята за Сивотата¹⁷ – природна особеност в игралния свят, нещо като разделителната му тъкан. Тя е ахроматичен феномен, без видими характеристики, който покрива по-голямата част от повърхността на Елизиум, непрестанно се разширява, предизвиквайки суспензия на физическите, епистемологическите и лингвистичните качества на нещата, но не като ги унищожава, а чрез главолмно увеличаване на ентропията, при което всичко се смесва с всичко. Оказва се, че Сивотата е само преход към предстоящата аниhilация, която заплашва да разруши всичко отвътре, не отвън, чрез редица метастази – двумилиметрови дупки във влакната на света, около които спонтанно са се формирали сгради на духовни институции като църквата, която няколко младежи искат да превърнат в рейв клуб. Нищото, иначе казано Реалното по Лакан, навлиза в символния ред. То се появява буквално като земетръс – когато бива излъчена честотата на звука му, църквата започва да се тресе и разпада. Ако повечето видеоигри неволно се поддават на психоаналитична трактовка, тук тя ми се струва съвсем съзнателно търсена. Прогарянията по тялото на вселената бележат дупките в психето на героя. Освен абекцията и очевидната заигравка със стадия на огледалото, видимо е тематизирането на нагона към смъртта – освен откритата суицидност на Текила Сънсет, в един сън детективът вижда себе си като споменатия от теб труп.

Справянето с продупчения свят е възможно чрез радикалния *jouissance* и бунт на изкуството – лудешки нищешански танц в края на света, графити или караоке, без значение дали последното бива изпълнено от дрезгавия глас на древния рептилски мозък, или от фалшивия фалцет на лимбичната система. Във всеки случай това не е самостоятелна и изолирана дейност. Напротив, тя се осъществява по протежението на червените нишки между дефектните екзистенции.

М.Н.: Амнезията като изходна точка на действието, разклоняващите се сюжети, онтологическото продупчване са все примери за средствата, с които „Диско Елизиум“ преосмисля и превъобразява общи за редица игри клишета. За мен любим от разните смехотворни начини за преждевременен край на играта беше следствие от четене на книгата „Шестнадесет дни от най-студения април“, което четене – при недостатъчно здраве и морал у полица – води до „Ченге се отказва от детективския жанр в името на реализма“. Реализмът изисква добро здраве и морал... които явно са сериозен дефицит на съвременните аудитории. Играта постига преобразяването на клишетата с различни средства, включително хумора и иронията, но също и като „изтегля“ жанра както към реализма (чрез социалния си анализъм, иновативния си психологически инструментариум, дори чрез меланхолната убедителност на надвисналия космически

¹⁶ По този начин играта може да служи като контрапример на т. нар. от Дейвид Фостър Уолъс „потисничество на институционализираната ирония“, вж. David Foster Wallace, “E Unibus Pluram: Television and U.S. Fiction” In: *Review of Contemporary Fiction*, 13:2 (1993:Summer) pp.151–194.

¹⁷ На английски “the Pale” – букв. „Бледността“, но на естонски думата е “Hall” – „Сивото“. Самите разработчици съветват на руски да се каже „Серостъ“. Вж. [“The Manifold Challenges of Localising Disco Elysium”](#).

катаклизъм), така и към фантастиката не като научна и не като фентъзи, а като поетична визия, възнаграждаваща и – това ми се струва важно – споделена от нашия герой и Кицураги (има предвид деликатната поява на призрачното говорещо насекомо малко преди финала). И за да приключим позитивно този разговор, който би могъл да продължи в множество други насоки, искам да подчертая още веднъж наблюдението ти за автентичното общуване. В играта има и минисюжети по тази тема – двамата мъже, които цял живот са били съперници за една и съща жена и заядливи политически противници, но чието приятелство се е оказало в крайна сметка по-силно от смъртта. За да го кажа със силните думи на самия Курвиц, „Диско Елизиум“ демонстрира, че игрите, не по-малко от другите изкуства, могат да са движени от „отговорност за топлинната смърт на Вселената“.