



Urban Shivers: Recoding Actual Space in *Disco Elysium*

Arina R. Medvedeva

Chelyabinsk State University. Chelyabinsk, Russia. Email: larizy1695[at]yandex.ru

Abstract

The functioning of urban space in games is often passive, since the city acts as an object of observation, a scenery for the player's actions. In the *Disco Elysium* game, the city receives its voice, soul, and will, which the player can observe by activating the "Shivers" skill. This study analyzes how the "Shivers" skill encodes the actual space of the city and what functions it performs for the player. We used the theoretical frame of K. Lynch and identified five patterns of encoding paths, boundaries, nodes, landmarks, and time. Each of these patterns symbolically rethinks the actual space, translating it into the virtual language of artistic techniques. The analysis revealed that the use of a unifying interface for displaying mental chains, including the "Shivers" skill, shifts the focus from interpreting the visual appearance of space to drawing an analogy between the symbolic recoding of this space and the cognitive architecture of the protagonist. Thus the analogy is transformed into a "conciliatory contrast". There is no need for a total renewal of space while a combination of conflicting qualities preserves, maintaining the essence of each of them.

Keywords

Interface; RPG; Semiosis; the Image of the City; Computer Games; Urban Space; Actual; Virtual; *Disco Elysium*; Recoding



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Городская дрожь: перекодировка актуального пространства в *Disco Elysium*

Медведева Арина Ринатовна

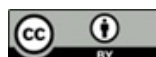
Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия.
Email: larizy1695[at]yandex.ru

Аннотация

Функционирование городского пространства в играх нередко пассивно, поскольку город выступает объектом наблюдения, декорацией для действий игрока. В игре *Disco Elysium* город получает свой голос, душу и волю, которые игрок может наблюдать при помощи активации навыка «Трепет». В данном исследовании анализируется, как навык «Трепет» кодирует актуальное пространство города и какие функции выполняет для игрока. С использованием теоретической рамы К. Линча выделено четыре паттерна кодировки путей, границ, узлов и ориентиров; также приведен анализ пятого паттерна — времени. Каждый из данных паттернов символически переосмысливает актуальное пространство, переводя его на виртуальный язык художественных аффордансов. Выявлено, что задействование унифицирующего интерфейса для отображения ментальных цепочек, включая навык «Трепет», смещает акцент с интерпретации визуального облика пространства к проведению аналогии между символической перекодировкой этого пространства и когнитивной архитектурой главного героя. Так формируется трансформация аналогии как доминирующего приема в «примирительный контраст» — нивелирование необходимости в тотальном обновлении пространства, но сочетание противоречивых качеств при сохранении сущности каждого из них.

Ключевые слова

интерфейс; РПГ; семиозис; образ города; компьютерные игры; городское пространство; актуальное; виртуальное; *Disco Elysium*; перекодировка



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

Городское пространство в игре — это в большей степени площадка для актуального действия. Здесь разворачиваются судьбы людей, на которые влияет игрок; здесь сосредотачиваются квестовые задания и пути их выполнения; здесь формируется атмосфера. Актуальный город в игре обычно представлен графически в виде совокупности цифровых объектов, которые обрамляются высказываниями неигровых персонажей. Существует актуальный город и его виртуальная копия, сотканная из ощущений, впечатлений, историй и диаграмм этого пространства устами и умами населяющих его персонажей. Виртуальная копия — своего рода слепок коллективного ощущения, некие обобщенные качества, доступные каждому живущему в городе. Однако в играх редко можно услышать актуальный голос города. Что если бы город в играх мог говорить с героем, и что бы он тогда мог ему сказать?

В изометрической RPG *Disco Elysium* (2019) окружающее пространство отличается особой отзывчивостью. Герой может воспринимать микродвижения пространства вокруг, видеть сцены из прошлого города и слышать его голос, ощущая мурашки по телу. За это отвечает игровой навык персонажа «Трепет» (англ. *shivers* — букв. дрожь). Его описание выглядит в игре следующим образом:

Когда температура падает и чувства обостряются, вы ощущаете Трепет. Благодаря этому вы можете слышать голос города, по-настоящему слиться с улицей. Это сверхъестественная способность. Перед вами разыгрываются трагедии прошлого: вы видите то, что происходит на другом конце города. Но чей голос вы слышите?

Этот навык, как видно из описания, отвечает за связь с городом, а также за формирование когнитивного слепка пространства. Такая отзывчивость пространства связана с сюжетной и игровой условностью *Disco Elysium*. Главный герой, Гарри «Гарри» Дюбуа, обнаруживает себя очнувшимся в полуразрушенном номере гостиницы с ужасным похмельем и полным отсутствием памяти о себе, месте, где он находится, цели нахождения здесь.

В отличие от большинства других игр, где амнезия используется как инструмент постановки игрока и персонажа в равные условия для создания эмоциональной связи, в *Disco Elysium* амнезия трансформируется в одну из главных тематических опор (Vella & Cielecka, 2021, p. 96). Амнезия, как точка отсчета и акцент на текстовой доминанте, при прохождении игры дают повод сравнивать *Disco Elysium* с другой изометрической RPG, в свое время тоже спорившей с каноном функционирования игр такого жанра — *Planescape: Torment* (1998). Обе игры поднимают проблему фрагментарности субъекта, сложности внутренних связей, психических цепочек; обе же игры доказывают, что в RPG необязательно выстраивать механику вокруг ведения боев. В *Disco Elysium* восстановлением связей о том, как работает окружающий



мир и какое место в нем занимает Гарри, в большей степени занимается игровая система навыков, выраженная при помощи 24 внутренних голосов главного героя, поделенных на четыре категории: интеллект, психика, физиология, моторика. Помимо того, что Гарри необходимо попытаться по кускам восстановить или пересобрать свою личность, ему также предстоит раскрыть дело об убийстве – повешенном человеке на заднем дворе гостиницы.

Такое фрагментированное восприятие создает условия для постоянного расщепления внешних и внутренних связей, движения и пересборки. Фрагментированность сознания Гарри не считается чем-то, требующим восстановления цельности (как это происходит в финале *Planescape: Torment*); фрагментированное сознание может таким и оставаться (Vella & Cielecka, 2021, p. 102). Подобное расщепление приводит к особенному взгляду на окружающее пространство, где объекты «говорят» друг с другом и с главным героем. Исследователь М. Клосинский видит в разветвленном внутреннем диалоге героя инсценировку четырех онтологических напряжений, по Г. Харману: время, пространство, эйдос и сущность (Kłosiński et al., 2021, p. 59). Эти напряжения инициируются большей частью реакцией опустошенной амнезией психикой главного героя на объекты, окружающие его, и не всегда исходят из реакции на себя самого (Bernick, 2021). Так, в качестве примера можно привести взаимодействие с почтовым ящиком на главной площади (Kłosiński et al., 2021, p. 61). У игрока изначально есть две опции: погладить ящик или пнуть его. Если выбрать первый вариант, то персонаж проникнется сочувствием к изрисованному и побитому объекту, что вызовет следующую реакцию:

Кажется, почтовый ящик испытывает огромное облегчение и благодарность.
И ты тоже. Ты пожимаешь плечами, потом сглатываешь.

Таким образом, психика героя постоянно сопоставляет себя с потенциальной психикой объектов; саморефлексия компенсируется экстернализацией внутренних психических процессов. Внешние объекты становятся символическим олицетворением внутреннего: травма имеет форму Серости, а Фазмид отражает абсурдность этой травмы, что в том числе позволяет идентифицировать героя как «Сизифа своего времени» (Spies, 2021, p. 87). К. Маккоун видит в этом сигнал к переосмыслению постчеловеческого субъекта, в котором понимание психики как продукта системы внутренних органов или структуры внешних сил становится равноценным (Mckeown, 2021, p. 77–78).

Фрагментированность восприятия связана не только с пространственным «переносом» психических процессов, но и с временным. Главный герой постоянно переключается между прошлым и настоящим, не только своим, но и города, в котором он находится; амнезия будто делает его чувствительным к самой материи прошлого. Таким образом формируется временная ризома, сотканная из уже сделанных ошибок, но открытая новым ответвлениям (Belmonte, 2021, p. 52). В таком контексте главного героя можно сравнить и с Марселем Прустом, постоянно влекомым отрывистыми ощущениями



из прошлого, дразнящих своей когнитивной незаконченностью (Lewis, 2022). Ветвистость нарратива и акцент на внутреннем диалоге ширится за пределы игры, позволяя исследователям говорить о расширении нарративных технологий, а игрокам — посмотреть на свои личные проблемы со стороны в игре (Klimczyk, 2021; Case, 2018).

Disco Elysium — пример игры со «сложным» открытым миром. На первый взгляд, такое определение кажется избыточным — Мартинез, место действия сюжета игры, не впечатляет особыми масштабами, локаций в игре немного (ключевых точек на карте всего три). Можно сказать, что во времена классических изометрических RPG весь Мартинез являлся бы лишь одним из перевалочных пунктов большого путешествия героя. Поверхностная пространственная простота Мартинеза компенсируется его аффективным потенциалом. Нельзя сказать, что до этого города в играх не отличались вниманием к деталям или точной имитацией бегущей по улицам города жизни; однако *Disco Elysium* совершает другой маневр — он создает мостик от каждого интерактивного городского объекта к психике героя. Детали города необходимы не столько для описания того, что графика передать не может, но для продвижения расследования или попытки выстроить воспоминания. Как отмечает Х. Хиндпер, ведущий сценарист игры, “every street corner, every apartment block hides a new clue, a revelation. A character to talk to or an object to examine” (Dimopoulos, 2021).

В *Disco Elysium* можно проследить, как именно навык «Трепет» кодирует актуальное пространство в виртуальный слепок при помощи теории К. Линча. В работе “The image of city” исследователь выделял пять «точек опоры» пространства, ответственных за формирование ментального отпечатка города: пути, границы, районы, узлы, ориентиры. Подход К. Линча применялся в нескольких исследованиях цифровых миров, по результатам которых отмечалось, что данные пять элементов применимы и для виртуальных миров (см.: Yavuz & Karadede, 2018; Catros & Leblanc, 2021; Park & Evans, 2018). Существует и дополнительное замечание, что статус узла или ориентира становится контекстом и зависит от пользователя, а не является носителем «объективной» ценности (Zarzycki, 2012, p. 756).

Мы полагаем, что опоры ментальной карты города, предложенные К. Линчем, хоть и не могут иметь полный контроль над восприятием, тем не менее, носят в себе определенные кристаллизовавшиеся цепочки восприятия, своего рода скелеты ощущений. Субъективность же восприятия, безусловно, будет диктоваться: а) общим контекстом такой опоры (пространственная зависимость); б) установлением аналогии между внутренними структурами и внешними (временная зависимость).

В определенной степени вопрос об интерпретации конфигурации городских точек опоры затрагивает проблему семиозиса: город как отдельная знаковая система с путями, узлами и границами перекодируется в сознании



наблюдателя в отдельные концепции, ощущения, диаграммы, символы и метафоры.

Стоит отметить, что точки опоры понимания конфигурации Линча важны именно в ключе способа связи между объектами в пространстве, манифестации структур, открытых для восприятия. В духе социальной семиотики можно привести высказывание А. Рандвира: «Мы должны рассматривать в качестве объекта исследования даже не реальное поведение, а структуру, динамизм и потенциальное содержание потоков информации в пространстве условной референции семиотической реальности» (Randviir A. et al., 2019, p. 63). При применении вышесказанного к *Disco Elysium* важным становится не только графический, аудиальный и интерактивный контекст репрезентации городского пространства, но и, на первый взгляд вторичная, семиотическая система, используемая в игре — текст, внутренний диалог героя в контексте активации навыка «Трепет».

Метод

В данном исследовании объектом анализа выступает текстовая составляющая навыка «Трепет» в игре *Disco Elysium*, включая контекстуальные составляющие: триггеры для его активации, технология функционирования навыка в игре. Акцент именно на текстовой составляющей сделан, потому что навык «Трепет» отображает: а) как пространство города проживается изнутри; б) как город сам себя объясняет; в) как город может взаимодействовать с персонажем-игроком.

Нами была использована база данных из всех текстовых единиц навыка, собранная при помощи системы “Disco Reader” (разр. xurilyn), неофициальной поисковой системы и инструмента визуализации диалогов игры *Disco Elysium*. Всего собрано 106 единиц диалогов, 214 связанных фрагментов текста навыка «Трепет».

Структурные элементы пространства, выделенные К. Линчем, нами используются для расширения контент-анализа. В дальнейшем были установлены основные паттерны перекодировки актуального пространства в его виртуальное осмысление в контексте философии интерфейса. В отношении семиозиса рассматривалась содержательная сторона навыка, а именно, кодировка материальных аспектов (параметры К. Линча) города в символические конструкции; выразительная сторона навыка — функционирование текста одновременно как расширение и наложение на существующее визуальное пространство, обусловленное спецификой интерфейса.

Городская дрожь внутри текста

При первичном подходе к анализу текста навыка были выделены два структурирующих параметра:



1. По сложности: какие взаимодействия с городом в игре считаются сложностидостижимыми, в чем их ценность;
2. По функции: какие функции выполняют текстовые вкрапления навыка в общее течение разговора или монолога главного героя, сюжета игры в целом.

В игре существует несколько порогов проверки навыка, однако для анализа наибольший интерес представляют две категории: отсутствие проверки навыка и Легендарный и Богоподобный уровень сложности проверки навыка.

Отсутствие проверки навыка указывает на обязательную доступность данной информации игроку. К ней, прежде всего, относится та информация, которая вводит в сеттинг игры. Получить эту информацию игрок может через активацию значка физиологии в определенных местах (например, на площади Мартинеза). Такая информация обеспечивает введение игрока в существующие условия, описывает город как тело, акцентируя внимание на районах, на общем впечатлении от людей, что там живут. К такой информации также относятся микроописания, что для игры характерно: даже при низком уровне навыка, создается иллюзия его представленности наряду с высокоразвитыми.

Легендарный и Богоподобный уровень сложности представлены в небольшом объеме; данная категория показывает, какую информацию создатели игры посчитали наиболее ценной, получаемой от данного навыка. Прежде всего, сюда относятся предупреждения от города:

KIM KATSURAGI: Ma'am — what he's saying is true. We found an entropnetic anomaly in the Small Pinewood Church down the coast. I don't mean to be an alarmist — and more research is needed — but... it's not looking good.

[Богоподобно — 17] SHIVERS: Not for her, not for him, not for Revachol — not for Elysium.

Одни из самых существенных подсказок в игре относительно подозреваемой даются именно навыком «Трепет» на высоких уровнях, который подсказывает, где ее можно найти.

Существует и более специфическое применение навыка на высоких уровнях сложности: поиск одних из самых глубоких воспоминаний Гарри, которые касаются воспоминаний о матери и отце. Затрагиваются эти воспоминания при разговоре с Головомером, который рассказывает про своих родителей. Настолько личные воспоминания становятся доступны герою исключительно обходным путем — через воспоминания ощущений в пространстве. Он помнит ощущения от матери, когда катался на санках, благодаря чувству холода. Он не помнит отца, но у него осталось в голове ощущение пространства ванной комнаты с парой зубных щеток, явно как-то связанных с ним (это может быть и намеком на то, что он жил лишь с одним из родителей).



К высоким проверкам относятся и те, что носят именно художественную ценность: проникновение вглубь воспоминаний другого человека через «пространственный мостик» — ориентир или яркое ощущение.

IDIOT DOOM SPIRAL: “Take it down? Is it really that bad?” He drags a hand down his face. “This is fucking me up, Tequila. I thought you’d love it — honestly.”

[Легендарно — 14] SHIVERS: Plastic bags heavy with tins and deformed vegetables swing from the fists of a young mother crossing a roundabout. Her mouth falls open as she looks up at the central structure. ‘C’mere, Luc. Over here now, please,’ she says to her curious toddler. The bags beat steady bruises into the mother’s calves as she hurries him away.

Трепет очень часто «переходит на личности». Подглядывая за упомянутым в диалоге пространством, явный акцент в итоге делается на людях. Поначалу они явно существуют как маркер окружающего пространства, но финальный акцент осознает скорее город как участник «карты» тела этих людей. В вышеприведенном примере от кольцевой развязки, которая ожидаемо должна быть центром этого текста, в итоге остается акцент на синяках на икрах женщины, оставляемых пакетами с банками.

Обобщая, можно сказать, что самые сложные проверки не всегда носят прагматический характер. Ценность информации для этого навыка определяется не практической значимостью, а переживанием опыта, впечатлений, личного открытия.

Обращаясь к функциональной составляющей, можно выделить следующий репертуар «Трепета»: расширенное описание, перенос места действия, подсказка для расследования, прямая речь города, создание атмосферы.

Первая функция носит сугубо литературный характер: расширенное описание города с привлечением художественных средств. Навык «Трепет» вносит дополнительные слои функционирования города, расширяя уже представленную визуальную среду до обонятельного, тактильного модуса. Визуальная среда тоже таким образом расширяется, поскольку описание может фиксироваться и на деталях зданий, микроповреждениях, компенсируя условность визуальной оболочки игры.

Описательная функция оказывается самой подвижной, поскольку подстраивается под время суток, количество прошедших игровых дней с начала прохождения, одежды, надетой на персонажа (пример с дождем). Внимание к мелочам позволяет не сталкиваться с несостыковками при внедрении текста в графическую среду: игра замечает, когда персонаж мерзнет от дождя, потому что не надел плащ.

Вторая функция относится к мысленному переносу героя в другое пространство. Ее механизм базируется на простых триггерах: в диалоге упоминается какой-либо локус, и герой получает к нему доступ на короткий промежуток текста. Переносы в другие пространства также выполняют художе-



ственно описательную роль, в основном представляя собой яркие зарисовки других мест, дающих о них такое же яркое впечатление.

Можно рассматривать такие когнитивные расширения в русле городской сети, когда пространства образуют собой некую систему, к частям которой можно обращаться из любой начальной точки. Переносы важны в понимании самого героя, который, скорее всего, помнит все эти места, был там раньше, поэтому все представленные слепки могут быть ужавшимися до концептов воспоминаниями героя об упомянутых местах.

Город также может давать герою подсказки относительно расследования. Город может указать на вранье другого человека (например, навык позволяет увидеть район Джемрок после слов лидера антистачечников, что он оттуда, но «Трепет» подскажет, что следов этого человека там нигде нет); может подсказать, где искать улику или подозреваемую. Город как хранитель всех траекторий людей на своем теле может указать герою направление взгляда. В этом плане можно рассматривать городское пространство как совокупность подсказок для психики: на любую цель найдется символ, указание или ободряющие слова (как, например, людей привлекают граффити, интересные объявления или состояние городских объектов, резонирующее с внутренним состоянием, например, обшарпанные скамейки).

Несколько раз за игру город может буквально разговаривать с героем. Прямая речь города разнится по своему тону в зависимости от обстоятельств:

1. Город может отрицать мысли главного героя (даже если он прав; в случае провала проверки навыка).
2. Город может делиться с героем своими переживаниями (а они есть).
3. Город может напрямую указывать, что делать дальше.

Показательным становится диалог Гарри с городом во время танца в церкви. Из него можно узнать, что «пространство повсюду», потому что таится в легких, ноздрях, на маленьких волосках на задней стороне шеи. Что город боится смерти, что ему нельзя переставать существовать. Город просит у героя помощи и признается в любви. После таких откровений город выглядит не как нечто монументальное и незыблемое вопреки всем обстоятельствам — пространство, которое выдержит любые шрамы истории, а как живой организм, подверженный разложению, боли и страху. Город не просит о модернизации, обновлении пространства, «починке сломанного», он просит сохранить ему жизнь — в том виде, в каком она есть сейчас.

Последняя функция — создание атмосферы — во многом перекликается с первой, но не является ее копией. «Трепет» не всегда описывает именно пространство вокруг, но фокусируется и на том, как герой ощущает себя в этом пространстве. В таких случаях описание занимает скорее чувственную сферу, сферу ощущений. Здесь же задействуется и обратная кодировка — переход от ощущения к месту, с которым это ощущение связано.



Интерфейс актуального и виртуального города

Disco Elysium игровой механикой, спецификой сюжета и общей многослойностью города обходит проблему избыточности информации для игрока. Именно положенный сценаристами в основу игры принцип «каждая деталь должна иметь психологическое значение для персонажа, а значит, и для игрока» позволяет текстовой составляющей постоянно перекодировать происходящее. Ключ к пониманию того, почему город ломает привычный шаблон восприятия, лежит в понимании именно интерфейса. Само появление навыка «Трепет» возводит отношения с городом на другой уровень.

Интерфейс внутреннего монолога в игре *Disco Elysium* унифицирован, меняется лишь его наполнение в зависимости от тех навыков, которые в нем участвуют. Он выглядит одинаково во всех ситуациях — как выплывающее текстовое окно в правой части экрана, где и протекают внутренние и внешние диалоги героя. Такое текстовое окно — стандартная технология представления текстовой информации в изометрических RPG.

Из-за того, что с технической точки зрения представление навыков привычно и понятно игроку, интерфейс диалогов преодолевает порог «прозрачности», необходимый для погружения в контент (Bolter & Gromala, 2003; Serada, 2019). Однако наполнение окна по принципу «сознание — это интерфейс» (Попов, 2019; Беляев, 2020) приводит к мысли об унификации представления любой информации родом из когниции.

В соответствии с логикой А. Галлоуэя (Galloway, 2012, p. 33) текстовое окно как интерфейс представляет из себя актуализацию процесса перевода, постоянного переключения внутри текста — между голосами навыков — и вне его, когда диалог заканчивается и игрок возвращается к актуальным действиям в игровом пространстве: перемещению, просмотру инвентаря, поиску предметов и т. д. Так создается ситуация «перманентного нахождения внутри, перетекания из одного интерфейса в другой, поток интеракций» (Ленкевич & Латыпова, 2016, с. 383). Но границы интерфейса (окно) и его линейная организация (текст) позволяют, тем не менее, устанавливать связи между разрозненными единицами информации. В отношении навыка «Трепет» установление связей между разрозненными единицами информации — это поиск сочленения виртуальной сборки города и актуальной.

Интерфейс таким образом выступает компенсаторным механизмом, ведь именно возможность взаимодействия с городом по уже знакомому игроку паттерну — через психические цепочки в содержательном плане и текстовому окну в выразительном плане — позволяет смотреть на город под другим ракурсом. Город, благодаря игровой механике внутреннего диалога, перестает быть пассивным объектом наблюдения; он становится субъектом, утверждающим свою сущность, волю, страхи и желания. Через постоянное взаимодействие с городом при помощи навыка игрок устанавливает связь совсем другого



уровня — базирующуюся на постоянном обновлении понимания города, проникновения в его сущность и получения обратной связи от него.

«Трепет» как своего рода пользовательский интерфейс для взаимодействия с городом обладает рядом аффордансов, специфических маркеров для пользователя о возможном функционале объекта. Аффордансы реального пространства (например, пути, границы и узлы у К. Линча) перекодируются в виртуальные аффордансы для игрока — символы, метафоры, аналогии, прямую речь города. С одной стороны, есть соблазн говорить об «украденной» у игрока интерпретации окружающего пространства, с другой стороны, игрок таким образом прикован к взаимодействию с ним, потому что за использованием такого интерфейса стоит считываемая цель — город важен; то, что происходит в нем, важно, потому что это история не только про город, но и про тебя самого. С точки зрения Л. Мановича, операционально процесс схожий: «Как и игрок, читатель постепенно реконструирует скрытый алгоритм (в метафорическом смысле), используемый автором для описания сеттинга (среды, в которой происходит повествование), героев, событий» (Манович, 2018, с. 277–278). Таким образом, актуальное пространство города перекодируется только для того, чтобы игрок рассматривал кодировку городского пространства в соответствии с «психологизмом» самого процесса восприятия главного героя.

Тем не менее, в соответствии с теорией Линча о существовании пяти параметров, исходя из которых, формируется ментальный слепок города, мы можем выделить их специфику, применимо к тому, какими красками изображаются «ощущения» от города навыком «Трепет». Наиболее полное представление о городе через призму «Трепета» игрок может получить, если активирует значок физиологии на площади Мартинез, когда в первый раз пойдет дождь или снег.

Для нашего анализа мы не будем использовать все перечисленные якоря Линча, поскольку более-менее крупные образования вроде районов не применимы к основной локации игры. Узлы мы будем понимать не буквально в масштабах, но по функции — как определенные точки притяжения внутри игрового пространства. Игра обозначает их на карте как Церковь, Хижины рыбаков и Набережная Мартинеза. В рамках анализа нам важно выделить несколько паттернов перекодировки, базирующихся на вышеперечисленных якорях составления ментальной карты.

Паттерн Путей: глубины города

Путей в тексте навыка представлено немного, в большей степени дорога не ощущается или будто игнорируется ввиду ее запутанности:

SHIVERS: The wind howls over the Bay of Revachol — a cascade of cold air, flowing through the tangled city streets.

Видения приходят и уходят в виде наваждений. Траектории окружены призрачностью, ясную дорогу не идентифицировать.



Можно говорить о том, что основной траекторией путей становится не горизонтальное пространственное перемещение, но глубина проникновения. Мартинез ощущается как место, существующее слоями. В игровом мире Элизиума, сотканном из изол, — небольших континентов, разбросанных по миру, ограниченных в масштабах, траектория глубины закономерна, поскольку вширь расширяться некуда.

SHIVERS: Outside, the melting snow seeps into the cracks in the walls and the cobblestone streets. All the way down into the sewers... Above ground, the first May bells blossom. You can feel it. A great cold. Then the shiver passes.

Глубина подчеркивается не только наличием катакомб, подвалов в пространстве игры, но и самим фактом наличия «скрытых мест»; ведь глубина — это что-то скрытое от глаз, только угадываемое. Для городского трепета очевидных путей нет, есть запутанные пересечения дорог, подобные лабиринту, не способствующие ясности, скорее постоянному головокружению, переживанию одних и тех же впечатлений. На поверхности нет откровения, оно в глубинных слоях города, оно в глубине самого героя.

Стоит заметить, что актуальные действия игрока в самом конце игры парадоксальным образом преображают этот паттерн. Несмотря на то, что настоящий убийца действительно находится в скрытом месте, его буквальное местонахождение — маленький остров, добраться до которого можно только по воде. С символической точки зрения можно рассматривать путь до острова как потребность в ясности, широты пространства.

Паттерн Границ: замкнутость пространства

Этот паттерн связан с пониманием границ внутри города. Город разрезан изнутри, поделен на микрорайоны, пути внутри города часто обрубаются. У такой фрагментированности, однако, может быть аналогия с общим устройством игрового Элизиума: когда мир состоит из маленьких континентов, то это может быть базовой стратегией обустройства городских пространств.

SHIVERS: Couron, the lower middle class. Distributary after distributary cuts the city blocks in half. Seven-story buildings trail off into the rain

SHIVERS: A traffic jam. Rain thrumming on the roofs of motor vehicles. Inside, drivers watch water streaming down their windshields. The statue of a king shudders, he too is cold. The canal bridge has been raised.

Одним из самых ярких паттернов становится перекодировка вертикального вектора. У всего, связанного с небесами, взглядом наверх, есть определенное ассоциативное поле:

SHIVERS: Beyond the Bay of Revachol, ghosts rise into the sky.

YOU: Who are you, ghosts?

SHIVERS: The skyscrapers of La Delta, the financial district. Faint golden light seeps from the office windows.



SHIVERS: Grey sky like great battleships, clouds colliding with one another. Rain falls down on the world.

YOU: What's above?

SHIVERS: Coalition aerostatics hang like apparitions under the cloud cover. Way up there — where rain forms — rotors flutter silently. Your sight clears.

SHIVERS: You look south, over the crumbling balustrade. There — 1.2 kilometres away — a piece of broken stone cuts into the sky.

Все, устремленное вверх — призрачно; все, что уже находится в небе — связано с борьбой. Одна из устойчивых доминант надежды, устремление вверх, нивелируется. Однако в рамках игрового сеттинга это закономерно. В мире Элизиума существует общечеловеческая опасность в виде Серости, некоего вещества, занимающего 72% поверхности мира. Серость опасна для человека, побочные эффекты от сильного облучения этим веществом — повторное переживание моментов из своей жизни, переживание чужих воспоминаний. Серость окружает изолы, препятствует полетам. Если Серость непредсказуемо появляется на изолах, то всему населению грозит опасность. В таких условиях небеса не могут восприниматься как путь отступления, взлета или бегства к лучшей жизни. Наоборот, небеса давят, напоминают о смерти и угрозе для человечества. Небеса — это граница, очередной край, бетонная стена, которую нельзя преодолеть.

Смежными качествами обладают водные пространства: некое вещество, захватывающее пространство, несущее с собой холод и мурашки.

SHIVERS: Everyone is a guest on this isola. A guest of the air and the water, and the humidity between. You are as well, surely.

Выражением этого ощущения также является лед. Герой чувствует себя замороженным, церковь и рыбацкая деревня находятся на окраине льдов, начинающих таять, а мотокарейта Гарри окажется разбитой именно во льдах.

SHIVERS: You can hear the ice cracking underneath you. Outside, the last century waterside development is crumbling in the wind, a grapeshot row of falling houses on the pier. And so is Rue Saint-Gérôme and Main Street. The Old Cinema is sinking underneath Villalobos...

Можно сказать, что воздух и вода как эссенции бегства, свободы, возможности устремиться к чему-то новому в Мартинезе равноценны стенам, которые сжимают землю, уменьшая ее в размерах.

Таким образом, «Трепет» воспринимает любой намек на край не как на возможность выхода, но как немедленную остановку, невозможность избежать существующих обстоятельств.

Паттерн Узлов: микрокосмос

В игровом пространстве *Disco Elysium* представлены три узла, обозначенные на карте как Церковь, Хижины рыбаков, Набережная Мартинеза.



Набережная Мартинеза является пространственным мостом к району Мартинеза и городу Ревашоль в целом. У города меланхоличная атмосфера проигрыша в революции, затхлости, ненужности:

SHIVERS: To be in Martinaise, where no one goes. At the run-off point of a long-forgotten canal, in the whitest part of town. In the shadow of the day the Revolution failed.

Тем не менее, это крупный узел — именно на Набережной сосредоточены такие места, как апартаменты «Кейпсайд», Проклятая торговая зона и Промышленная гавань. Местонахождение узла на берегу подчеркивает отстраненность этой части города, некую заброшенность. Набережная подобна застывшему в прошлом месту, которое не стремится избавляться от наваждения трагических воспоминаний.

Хижины рыбаков, во многом похожие своей заброшенностью на Набережную, все-таки производят другое впечатление:

SHIVERS: A sudden gust of cold air blows in from the sea. The waves flow and ebb, around you the fishing village takes its slow and steady breaths... its many wooden structures worn by bitter years of salt and storm.

От них веет смирением с бедностью, замедленностью времени, холодом. Лильенн, рыбачка, с которой можно познакомиться в Хижинах, отличается именно таким спокойствием, смиренностью со всеми невзгодами жизни и привычкой к постоянному труду. Это маленький узел, в основном связанный с двумя локациями — местом аварии мотокареды Гарри и берегом, где находятся ловцы фазмидов и спрятан важный сюжетный предмет.

В отношении узла Церкви навык «Трепет» проявляет в определенном роде настойчивость, призывая героя посетить ее: “The dark shape of a church is reflected on the water, calling”. Такие призывы связаны с тем, что внутри церкви есть воронка Серости, которая может уничтожить город, а впоследствии и весь изол. Церковь — фактически единственный узел, который может напрямую изменить свое «предназначение». Игрок может трансформировать Церковь в клуб; если он так и сделает, то получит возможность поговорить с городом напрямую во время танцев.

Паттерн узлов также получает дополнительное измерение в связи с путем героя по карте: от Набережной Мартинеза, где начинается игра, через Хижины рыбаков к Церкви. Символически город ведет Гарри от руин прошлого, шрамов неудачи к промежуточному этапу смирения, после которого он выйдет к потенциальной возможности обновления.

Паттерн Ориентиров: индустриальная уникальность упадка

Паттерн ориентиров использует парадигму север-юг, восток-запад. Главным ориентиром северной части выступают апартаменты «Кейпсайд». Для навыка «Трепет» важной информацией снова становятся шрамы истории,



напоминание о проигрыше, пронизывающее бытовое течение жизни — это манифестация прошлого опыта:

SHIVERS: Capeside apartments – tower blocks crowd one another, 4.46 mm bullets still lodged in their war-torn stone walls. Hallways collapsed from the mortar hits of a war that was lost long ago. Clotheslines go to waste in the rain. Radios play.

На юге главным ориентиром выступает статуя Короля, одного из бывших правителей Элизиума, а также пространственный разрыв — мост через канал. «Трепет» может указать на то, что за этим мостом (за пределами доступной игровой карты) тянется море крыш. Фактически за этим мостом начинается репетативность пространства и заканчивается его уникальность. Так, юг становится выраженной границей между уникальностью Мартинеза по отношению к остальным частям города.

На Востоке находится Промышленная гавань, сосредоточение богатства среди бедности:

SHIVERS: Behind the gates – heaps of supply crates. Red and blue metal shipping containers slick with rain. The Greater Revachol Industrial Harbour is an artificial mountain range. Immense wealth resides within, and immeasurable poverty in its shadow.

Восточная часть в сравнении с западной сосредоточена на материальных ресурсах — что питает функционирование района с прагматической точки зрения.

Запад обременен намеком на воздушные замки — призраки небоскребов за пределами карты:

SHIVERS: Sheets of rain over the water. A flight of stairs leading into the ocean. Wave after wave washing the coast of Martinaise, with its motorboats and gently swaying reeds. The ruins of a half-sunken seafort crumble on an inlet. Beyond the Bay of Revachol, ghosts rise into the sky.

Обилие водной материи в описании (лестница, ведущая в океан, и дождь, разрезающий воду) символически составляет оппозицию предельно материальной восточной части. Здесь пространство воображения, поиска нового пути постоянно прерывается обстоятельствами — намеком на Серость.

Все четыре паттерна тематически перекликаются с состоянием сознания самого Гарри: запутанного, фрагментированного, но полного уникальных «скрытых мест». Также эти ориентиры соотносятся с носителями идеологий в каждой из частей города. В апартаментах «Кейпсайд» можно найти квартиру почитателя Краса Мазова (коммунизм); на юге поговорить с Рене (фашизм); в западной части города на собственной яхте находится Джойс (морализм); восточная часть города в области Промышленной гавани — обитель ультралиберализма.

Тем не менее, мы можем обозначить и еще один паттерн, связанный с перекодировкой городского пространства, но не входящий в пенталогию Линча — это паттерн времени.



Паттерн Времени: ожидание весны

Надежда не кроется в конфигурации пространства Мартинеза. Но она чувствуется в обновлении, трансформации, которую принесет с собой весна.

SHIVERS: A warm column of air rises around you, encircling the building you stand on. You feel its twisting shape, bits of paper and birds – on the thermal. Along with several million litres of water. All rising up into the great Insulindian sky.

YOU: Why does it rise?

SHIVERS: Because it's warm – from the gathering spring; from the oceanic current flowing into the bay; the people on the streets; and the machines that hum in the harbour. Heavy fuel oils too.

Иными словами, надежда кроется во времени. Само течение времени дает надежду на изменения даже в таком, казалось бы, статичном, полуразрушенном пространстве. Выражением надежды становится не только буквальное ожидание весны, но и само функционирование навыка «Трепет», которое видит в движении весь город, включая его прошлое. Будущее хоть и остается загадкой, но постоянно кодируется в символическое ожидание весны. Глубина тематически находит здесь свое отражение – временная координата направлена вглубь, на преобразование уже существующего порядка вещей.

Заключение

Мартинез мал по своим масштабам, он выглядит замкнутым и оторванным, с четкими границами, пути к отступлению обрублены – вверху искать нечего, кроме призраков небоскребов и Серости, повсюду мертвые воды и заброшенные здания, в стенах видны следы от пуль прошлых идей. Казалось бы, этот город должен был опускать героя на самое дно без всякого проблеска надежды, но в *Disco Elysium* именно эта замкнутость компенсируется внутренними голосами героя. Замкнутый пространством Гарри вынужден обращаться прежде всего к себе самому, в свои глубины, чтобы находить в ограниченном пространстве детали, вдохновляющие его.

При помощи утверждения унифицированного интерфейса для взаимодействия героя с окружающим пространством разными ментальными категориями игрок получает универсальный инструмент для навигации в действительности. Фокус внимания смещается от вопроса «как» к вопросу «почему именно так». Кодировка актуального пространства, таким образом, базируется на принципах аналогии. Игрок, воспринимающий переработанную «Трепетом» окружающую действительность, занимается декодировкой не символики и атмосферы пространства, но параллелей между состоянием города и состоянием главного героя, ища подсказки к обретению памяти в закоулках города, его трещинах, ранах прошлого и тайниках. Лид-сценарист игры Х. Хиндпер отмечает общую тематическую направленность использования такого подхода:



Disco Elysium combines imaginative world-building and an emotion that ZA/UM describes as “Elytical”. But what is this emotion? It’s despair and hope walking hand in hand, Hindpere tells us. “It’s the shadow of utter annihilation waiting in the wings – next to the unshakeable belief in the greatness of [human]kind,” she explains (Dimopoulos, 2021).

При помощи навыка «Трепет» такая эмоция передается через аналогию. С содержательной же точки зрения, в основе взаимодействия с городом лежит прием «примирительного контраста». Надежда не исключает существующий упадок, это не вопрос жертвы одного во имя другого. Элитичный трепет – это четкое осознание того, что уже было и дано сейчас, но также принятие возможности обновления данного через другие контексты: так актуальное пространство переозначивает себя в виртуальном. Так многослойность и сложность пространства обретает свободу в компоновке контекстов, а не необходимости остановиться на единственной траектории.

Список литературы

- Belmonte, J. F. (2021). The Hanged Rhizome on the Tree: Arborescence and Multiplicity in Disco Elysium. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 44–54. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0005>
- Bernick, E. D. (2021). Do Hobocops Dream of the Rule of Law? *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3927213>
- Case, J. (2018). Our Bodies, Our Incoherent Selves: Games and Shifting Concepts of Identity and Narrative in Contemporary Storytelling. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 10(1–2), 71. <https://doi.org/10.5250/storyworlds.10.1-2.0071>
- Catros, A., & Leblanc, M. (2021). When Boston Isn’t Boston: Useful Lies of Reconstructive Game Models. *TDSR*, XXXII(2), 23–37.
- Dimopoulos, K. (n.d.). *Disco Elysium: Designing the city of Revachol*. Wireframe Magazine. <https://wireframe.raspberrypi.com/articles/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol>
- Disco Reader. (n.d.). <https://disco-reader.gitlab.io/disco-reader/#/>
- Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Polity Press.
- Gromala, D., & Bolter, J. D. (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. MIT Press.
- Klimczyk, P. (2021). The experience of playing video games as a possible building block for life story narratives. *Polskie Forum Psychologiczne*, XXVI(2), 191–214.
- Kłosiński, M. (2021). The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in Disco Elysium. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 56–66. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0006>
- Lewis, T. (2022). Drink, die, come get your madeleine. *Voiceworks*, 126, 61–69.
- Lynch, K. (1964). *The image of the city*. MIT press.
- Mckeown, C. (2021). “What kind of cop are you?”: Disco Elysium’s Technologies of the Self within the Posthuman Multiverse. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 68–79. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0007>



- Park, G., & Evans, G. W. (2018). Lynch's Elements of the City in the Digital Era. *Journal of the American Planning Association*, 84(3-4), 276-278. <https://doi.org/10.1080/01944363.2018.1524308>
- Randviir, A. (2019). From systematic semiotic modelling to pseudointentional reference. *Sign Systems Studies*, 47(1/2), 8-68. <https://doi.org/10.12697/SSS.2019.47.1-2.01>
- Serada, A. S. (2019). Phantom Affordances in Video Games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 86-107. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10038>
- Spies, T. (2021). "Making Sense in a Senseless World": Disco Elysium's Absurd Hero. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 80-89. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0008>
- Vella, D., & Cielecka, M. (2021). "You Won't Even Know Who You Are Anymore": Bakhtinian Polyphony and the Challenge to the Ludic Subject in Disco Elysium. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 90-104. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0009>
- Yavuz, A. Ö., & Karadede, G. (2018). Evaluating the organization of urban environments through virtual media: The example of video games. *Gazi University Journal of Science Part B: Art Humanities Design and Planning*, 6(1), 9-18.
- Zarzycki, A. (2012). Urban Games: Inhabiting Real and Virtual Cities. *Proceedings of the International Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe*, 755-764. <https://doi.org/10.52842/conf.ecaade.2012.1.755>
- Беляев, В. (2020). Историко-философские аспекты проблемы «нечеловеческого» в социокультурных исследованиях и исследованиях медиа. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2(1), 36-51. <https://doi.org/10.46539/gmd.v2i1.93>
- Ленкевич, А. С., & Латыпова, А. Р. (2016). Интерфейс как (с)ложная форма чувственности. В *Визуальная экология: Формирование дисциплины. Коллективная монография* (с. 366-401). Издательство РХГА.
- Манович, Л. (2018). *Язык новых медиа*. Ad Marginem.
- Попов, Д. В. (2019). Сознание как интерфейс в структуре коммуникации. *Manuscript*, 2, 54-60. <https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.2.10>

References

- Beliaev, V. (2020). Historical-Philosophical Aspects of the Problem of «Inhumane» in Sociocultural and Media Studies. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2(1), 36-51. <https://doi.org/10.46539/gmd.v2i1.93> (In Russian).
- Belmonte, J. F. (2021). The Hanged Rhizome on the Tree: Arborescence and Multiplicity in Disco Elysium. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 44-54. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0005>
- Bernick, E. D. (2021). Do Hobocops Dream of the Rule of Law? *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3927213>
- Case, J. (2018). Our Bodies, Our Incoherent Selves: Games and Shifting Concepts of Identity and Narrative in Contemporary Storytelling. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 10(1-2), 71. <https://doi.org/10.5250/storyworlds.10.1-2.0071>
- Catros, A., & Leblanc, M. (2021). When Boston Isn't Boston: Useful Lies of Reconstructive Game Models. *TDSR*, XXXII(2), 23-37.



- Dimopoulos, K. (n.d.). *Disco Elysium: Designing the city of Revachol*. Wireframe Magazine. <https://wireframe.raspberrypi.com/articles/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol>
- Disco Reader. (n.d.). <https://disco-reader.gitlab.io/disco-reader/#/>
- Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Polity Press.
- Gromala, D., & Bolter, J. D. (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. MIT Press.
- Klimczyk, P. (2021). The experience of playing video games as a possible building block for life story narratives. *Polskie Forum Psychologiczne*, XXVI(2), 191-214.
- Kłosiński, M. (2021). The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in *Disco Elysium*. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 56-66. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0006>
- Lenkevich, A. S., & Latypova, A. R. (2016). Interface as a complex form of sensibility. In *Visual Ecology: Shaping the Discipline: A Collective Monograph* (pp. 366-401). RCHA Publishers. (In Russian).
- Lewis, T. (2022). Drink, die, come get your madeleine. *Voiceworks*, 126, 61-69.
- Lynch, K. (1964). *The image of the city*. MIT press.
- Manovich, L. (2018). *The Language of New Media*. Ad Marginem. (In Russian).
- Mckeown, C. (2021). "What kind of cop are you?": *Disco Elysium*'s Technologies of the Self within the Posthuman Multiverse. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 68-79. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0007>
- Park, G., & Evans, G. W. (2018). Lynch's Elements of the City in the Digital Era. *Journal of the American Planning Association*, 84(3-4), 276-278. <https://doi.org/10.1080/01944363.2018.1524308>
- Popov, D. V. (2019). Consciousness as Interface in Communication Structure. *Manuscript*, 2, 54-60. <https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.2.10> (In Russian).
- Randviir, A. (2019). From systematic semiotic modelling to pseudointentional reference. *Sign Systems Studies*, 47(1/2), 8-68. <https://doi.org/10.12697/SSS.2019.47.1-2.01>
- Serada, A. S. (2019). Phantom Affordances in Video Games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 86-107. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10038>
- Spies, T. (2021). "Making Sense in a Senseless World": *Disco Elysium*'s Absurd Hero. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 80-89. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0008>
- Vella, D., & Cielecka, M. (2021). "You Won't Even Know Who You Are Anymore": Bakhtinian Polyphony and the Challenge to the Ludic Subject in *Disco Elysium*. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 90-104. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0009>
- Yavuz, A. Ö., & Karadede, G. (2018). Evaluating the organization of urban environments through virtual media: The example of video games. *Gazi University Journal of Science Part B: Art Humanities Design and Planning*, 6(1), 9-18.
- Zarzycki, A. (2012). Urban Games: Inhabiting Real and Virtual Cities. *Proceedings of the International Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe*, 755-764. <https://doi.org/10.52842/conf.ecaade.2012.1.755>