

Розповідати трагедію: історична пам'ять у словесних іграх

ГАЛИНА КАЧУР

22 КВІТНЯ 2020

Можна по-різному осмислювати історичні події й розповідати про них. Та робити це вкрай необхідно: адже те, про що ми не говоримо, легше забувається, а забуте й не осмислене має тенденцію повторюватися.



Фото: Jean Carlo Emer

Один із жанрів, які дають змогу не тільки послухати історію, а й відчутти себе її героєм, – це настільні рольові ігри. У них немає матеріальної складової – костюмів, інтер'єру тощо; усе ґрунтується на розповідях учасників, які відіграють окремих персонажів в умовних наративних декораціях. Є цілі ігрові системи з детально прописаними законами і правилами – словесні світи, де можна шукати скарби й боротися з драконами, відчутти себе фантастичною істотою на вулицях звичайного міста чи, скажімо, зануритись у травматичні події, щоб краще пізнати себе.

«Світ Темряви» – з останніх. Задум цієї рольової системи в жанрі темного міського фентезі від початку полягав у тому, щоб дати учасникам можливість пережити персональний жах і зіткнутися зі складними моральними дилемами. Проте збірки правил зазвичай містять попередження, що ігри – не терапія, а випробування й трансформації відбуваються з персонажами, а не з гравцями.

Система існує з 1991 року й за цей час встигла розгалузитися на багато сюжетних ліній. У кожній є основна книга правил, що містить загальну інформацію про світ і персонажів, і додаткові, які дають змогу побудувати гру в конкретному часопросторі. 1996 року вийшла книжка Джонатана Блейка й Роберта Гетча «Могильники Європи: Шоа» («Charnel Houses of Europe: The Shoah») – водночас збірка правил і хроніка найпохмуріших подій європейської історії XX століття. Автори прагнуть говорити про трагедію Голокосту тими засобами, які мають, – і їм це вдається. Гра пропонує ненадовго перевтілитись у привида загиблої людини, що намагається осмислити свою долю, спокутувати провини й загоїти рани. Зауважу сміливість такого кроку: тоді точилися дискусії навіть про те, чи може художній фільм торкатися цієї трагічної теми. Про ігри й не йшлося.

У передмові вказано, що це дуже тяжка тема, тож, якщо вам кепсько від тексту, не варто його дочитувати, а тим більше грати. Також автори не раз наголошують, що історичні події, про які йдеться, – не вигадка: вони були саме такими жахливими, як описано в тексті. І хоч у світі гри є фантастичні елементи, а її персонажі – привиди, творці застерігають від перекладання відповідальності за те, що сталося, на надприродних істот. Усі страхіття Голокосту вигадали і зробили з людьми такі самі люди. Важливо пам'ятати про це, розказуючи свої історії.

Є речі такі жахливі, що їх несила пам'ятати, що все про них хочеться заперечити – і саме тому їх не можна забути.

Перша частина книжки – хронологія Голокосту й коментарі щодо того, що коїлося в ігровому світі. А було там не набагато краще, ніж у реальній історії: несправедливість і нехтування жертвами, чий страждання не припинились і після смерті. Зрештою для привидів Голокосту вирішили створити в місцях найбільших трагедій так звані гетто – осідки, де вони могли б самоврядувати, розв'язуючи свої проблеми. Власне, гру пропонують почати з моменту, коли такі локації вже є, й обрати для свого персонажа одну з них. Від місця залежатиме мета й розвиток історії.

У другій частині описані чотири гетто, кожне з яких має страшну історію в реальному світі: Терезієнштадт, Варшавське гетто, Бабин Яр і Аушвіц. Не всі, хто після смерті в них опинився, померли саме там; кожен осідок має свою історію, мету й настрій, і деякі привиди прийшли туди вже після смерті. Проте мешканці неодмінно пов'язані з Голокостом, а більшість – його жертви.

Основна мета ігрового Терезієнштадту – пошук зцілення й заспокоєння для всіх, хто за життя увійшов у його браму, і возз'єднання сімей, понижених Голокостом. Тутешніх привидів об'єднує втрата: свободи, ідентичності, глузду, надії, самого життя. Крім очевидного варіанту прожити посмертя єврея, що останні роки чи тижні провів у «модельному гетто», гравець може прибрати на себе роль людини, що несвідомо співпрацювала з режимом, а коли зрозуміла, що діється, уже не могла нічого змінити – як Соломон Айзенрат, колишній член юденрату, що затверджував «транспортні списки», а потім дізнався, куди саме транспортували людей. Книжка пропонує й інші несподівані історії, скажімо, доктора Гольвенбаха, щирого гітлерівця, чий світ доценту розбився, коли він прибув працювати в терезієнштадський шпиталь. Позбирати свою совість і особистість доктор намагається й після смерті. Інший приклад – Жан-Клод Леклер, член комісії Червоного Хреста, яка перевіряла умови життя в таборі й радо побачила лише те, що хотіли показати нацисти. Він поневіряється вулицями гетто, каючись у сліпоті та сподіваючись знайти прощення.

Друге запропоноване місце дії – Варшавське гетто. Тутешні мешканці намагаються триматися осторонь навіть від інших привидів Голокосту. Як і за життя, у посмерті вони борються – за незалежність свого осідку від зовнішніх втручань. Поруч із закатованими й померлими від голоду, поруч із полум'яними борцями, якими й тепер рухає ідея та віра, а може, гнів і впертість, тут є також привиди зловмисників, що досі шукають зиску на чужому горі, і тих, хто співпрацював із нацистським режимом. Які були їхні мотиви (прагнення безпеки, конформізм, надія на те, що гірше бути не може), у чому вони розкаюються, чого шукають і чому не можуть покинути це місце – вирішувати гравцям, які захочуть кілька вечорів пожити у шкірі цих персонажів.

Що відчули б ви на місці того, чий дні скінчилися в Аушвіці? Чи залишилась би у вас надія?

Бабин Яр – це не просто місце масових страт. Це ще й історія про замовчування та заперечення жахів, що може бути розказана лише з падінням Радянського Союзу. В ігровому світі тут міститься найбільший інформаційний центр, де зберігаються всі дані про привидів – жертв айнзацгруп. Тож більшість душ приходять сюди з певною метою й затримується ненадовго: щоб дізнатися болючу правду, завершити чи почати пошуки. Але є й ті, хто осів тут; їхня мета – знаходити і зберігати інформацію, а також доносити її до живих. Вони раз по раз намагаються доторкнутися до людської реальності й розповісти, що сталося насправді, бо вірять, що упокоєння стане можливе, коли живі такі подивляться в очі страшному минулому й належно вшанують пам'ять загиблих у Бабиному Яру. Гравець може на кілька вечорів стати таким привидом і спробувати донести до людей, що гуляють Дорогожицьким парком, повз що вони йдуть. Та є й інші сценарії: можна, наприклад, побути послідовним антисемітом, повним ненависті й переконаним, що його життя засяє золотом, якщо винищити «їх усіх», придивитися до його виправдань і наслідків дій. Або розповісти історію одного з червоноармійців, загиблих неподалік від Києва, які навіть після своєї наглої смерті жахнулися з того, що побачили в Бабиному Яру, і постановили бодай після смерті оберігати тих, кого не захистили за життя. Чи перевтілитися в людину, яка дитиною стала свідком трагедії в Бабиному Яру, але за спробу розказати про побачене потрапила до ГУЛАГу, де й загинула. На гравця, що обере таку роль, чекають непрості запитання. Чому не можна просто промовчати? Чому тобі болить те, що сталося не з тобою і навіть не з твоїми знайомими? І кому, врешті, потрібна правда?

Останнє гетто – найстрашніше. Це Аушвіц, місто з кошмарів, сповнене болю і страждань – адже з них воно й постало. Тут немає спільноти, самоуправління чи єдиної мети. Це місце відчаю, мешканці якого загинули занадто жахливо, щоб шукати примирення в посмерті. Кожен тутешній привид сповнений такого болю, відчаю та жаху, що годі уявити – хоча гравці можуть спробувати. Що відчули б ви на місці того, чий дні скінчилися в Аушвіці? Чи залишилась би у вас надія? Чи змогли б – та й чи захотіли б – ви згадати втрачених близьких і шукати їх? Чи були б здатні на прощення або розкаяння? Чи мали б намір приборкати біль і гнів?

Є речі такі жахливі, що їх несила пам'ятати, що все про них хочеться заперечити – і саме тому їх не можна забути. Жах, який ми домовляємося викреслити, нікуди не зникає і проривається самовільно: у кошмарах та обмовках, в особистій і колективній жорстокості. Те, чого ми не осмислюємо, отримує над нами владу й має шанси повторюватися знов і знов. Тому історії мають бути розказані – тими мовами й тими засобами, якими їх почують.

Warning: count(): Parameter must be an array or an object that implements Countable in
/home/kairosbo/verbum.com.ua/www/wp-includes/post-template.php on line **284**