

Николай Генов, гл. ас. д-р

Институт за литература – Българска академия на науките

„ИГРАЧ ПЪРВИ, ПРИГОТВИ СЕ“ ЗА ЕКРАНА: АЛТЕРНАТИВНИЯТ КАНОН ПРИ КЛАЙН И СПИЛБЪРГ

Резюме. Настоящият текст представлява компаративен анализ, който съпоставя дебютния роман на белетриста Ърнест Клайн и филмовата адаптация на режисьора Стивън Спилбърг въз основа на начина, по който двете произведения изграждат и прилагат алтернативен канон, тясно свързан с геймърската субкултура. От основно значение за изследването е критическата рецепция на този опит и нейните възможни импликации.

Ключови думи: алтернативен канон, филмова адаптация, геймърска субкултура

Появата на „Играч първи, пригответи се“ – дебютния роман на американския белетрист Ърнест Клайн – може да бъде разчетена като повратен момент в хода на научната фантастика и като сигурен белег, че започналите преди около две десетилетия жанрови процеси вече са се обострили до точката на заявен курс; до тенденция, която не просто е открила подходящ литературен израз, но също така е получила и важно институционално признание, отразено в наградите „Алекс“ и „Прометей“. Подобно твърдение, макар и първоначално да изглежда дръзко, всъщност става очевидно, когато романът и генерираните от него ефекти бъдат разчетени през призмата на субкултурното – като действащи в рамките на едно поджанрово поле, което бихме били в състояние да определим като фантоматично¹, и като търсещи определена аудитория, която бихме могли да идентифицираме като геймърска. Премахнем ли въпросната леща обаче, тоест престанем ли да де-

¹ Фантоматично може да бъде наречено това поле, което се отнася до фантоматиката – понятие на Станислав Лем, разгърнато в шеста глава на неговата „Сума на технологията“ (*Summa Technologiae*). Вж.: LEM, S. *Summa Technologiae*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013, pp. 191–234. Български превод на откъс от главата може да бъде открит в брой 30 на „Литературен вестник“ от 8–14.09.2021 (ЛЕМ, С. Из „*Summa Technologiae*“ – *Литературен вестник*, год. 30, бр. 30, с. 16). Най-общо казано, фантоматиката е виртуална реалност, която бива генерирана и поддържана от работата на високотехнологична машина.

кодираме „Играч първи, пригответи се“ като научнофантастична творба, чийто най-важен елемент е технологията за проектиране на определен тип виртуалната реалност, ще получим съвсем различен интерпретативен ключ, удвоен от последвалата филмова адаптация на режисьора Стивън Спилбърг. Така, макар и двете произведения да останат без фантоматичен корен, те ще продължат да подават интересни сигнали, въз основа на които може да бъде надстроено тяхното по-общо културно значение.

Подобна е задачата, която настоящата статия си поставя; тя ще сравни романа на Клайн с адаптацията на Спилбърг, ще се фокусира върху възникналите помежду им наративни разноречия, ще обърне внимание на техните импликации и ще заговори за различните им подходи, без обаче да използва инструментите на фантомологията. Това методологическо решение е колкото експериментално, толкова и необходимо на изследването; чрез него текстът ще опита да предложи алтернативна критическа версия на набелязаните научнофантастични произведения, тоест ще направи кратък анализ, който ще предпочете да разгледа недоминантните по отношение на фантастичното аспекти на посочените творби. Очакваният резултат има за цел да представи „Играч първи, пригответи се“ в една по-особена светлина – като разговор между две заглавия, които по различен начин третират проблемите на канона в съвременния свят.

В един от броевете на „Journal of Modern Literature“, излязъл през 2016 година, лудоложката Меган Амбър Кондис публикува статия, в която определя книгата на Ърнест Клайн като „лудическа“, защото „не просто разказва за играенето, а изисква да бъде изиграна от своите читатели“². Специфичната кодировка на романа, смята изследователката, го обръща към специална публика – към хора, които вече са част от геймърската субкултура³ и съответно разполагат с необходимия контекст да проследят интертекстуалните му препратки, да схванат неговите шеги и да решат множеството му загадки. Цялото начинание, продължава Кондис, е обусловено от стремежа да се геймифицира самата социалност⁴, но този стремеж не се изчерпва в литературната форма и не престава да действа само на равнището на мотива. Посредством „професорската фигура“⁵ на Джеймс Халидей⁶ авторът стига до

² CONDIS, M. Playing the Game of Literature: Ready Player One, the Ludic Novel, and the Geeky “Canon” of White Masculinity. – *Journal of Modern Literature*, Vol. 39, No. 2 (Winter 2016), p. 2.

³ Ibid., p. 3.

⁴ Ibid., p. 2.

⁵ Ibid., p. 3.

⁶ За един фантастолог Джеймс Халидей би бил типичният конструктор, разгледан в „Човекът-утопия“. Вж.: НИКОЛЧИНА, М. *Човекът-утопия*. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 1992, с. 14–18.

там да събере колективното знание на субкултурата и да го организира в алтернативен канон⁷, който да бъде „преподаден“ чрез сюжета за търсенето на „великденското яйце“ (Easter egg)⁸. Ако това наблюдение бъде приведено като метааргумент, ще се окаже, че използвайки книгата, читателят попада в „класна стая“, в която тества своите знания, доказва субкултурната си принадлежност и демонстрира, че борави свободно с текстовете, определени от Клайн като фундаментални за геймърската общност⁹, откъдето се повдига и основният въпрос към произведението: кой всъщност играе и как „игрите биват интегрирани във вече съществуващите системи на социална власт и привилегия“¹⁰.

Отговорът, предоставен от романа, е не особено убедителен; той се отнася до фикционалната група на така наречените гънтари, която добре разбира условията на надпреварата и оформя социалната си йерархия в съответствие с нея.¹¹ Гънтар е и протагонистът Уейд Уотс, познат на виртуалната общност под псевдонима Парзивал – сирак, роден през 2024 в електронното издание, през 2026 в хартиеното и през 2027 във филма; той е едновременно индоктринираният и индоктринаторът, играчът и в последствие дизайнерът, процесът на пълното отъждествяване, събирателната фигура на геймърите и допирната точка между Спилбърг и Клайн.

Уейд принадлежи на едно дистопично бъдеще, проядено от множество колосални кризи – екологична, политическа, демографска, образователна и икономическа. Това е бъдеще без кохерентен наратив, в което реалността се е фрагментирала до серия от празни жестове¹²; бъдеще, до голяма степен лишено от своето минало. Сякаш с цел да снее (или прикрие) породилия се от този времеви дисбаланс разрыв,

⁷ CONDIS, M. Op. cit., p. 3.

⁸ С понятието „великденско яйце“ се обозначават скрити съобщения, изображения или функции в софтуер, компютърна игра или друг тип медия.

⁹ CONDIS, M. Op. cit., p. 3.

¹⁰ CONDIS, M. Op. cit., p. 4.

¹¹ CONDIS, M. Op. cit., p. 6.

¹² В такъв празен жест са се превърнали политическите избори: „Щом системата зареди, на дисплея ми се отвори прозорец, който ме уведоми, че този ден бяха изборите. Вече бях на осемнайсет години и можех да гласувам и в ОАЗИС, и за управлението на САЩ. Нямах да гласувам за американско правителство, защото не виждах смисъл. От великата някога страна, в която бях роден, сега бе останало само името. Нямах значение кой я управляваше. Тези хора просто пренареждаха столовете по палубата на Титаник и всички го знаеха. Освен това, сега, след като всички гласуваха от домовете си през ОАЗИС, единствените, които имаха шанс да бъдат избрани, бяха актьори, звезди от риалити програми или радикални телевизионни проповедници“ (КЛАЙН, *Ъ. Играч първи, приготви се*. Прев. Катя Перчинкова. София: Intense, 2015, с. 257).

дизайнерът Джеймс Халидей създава виртуална мултивселена, способна да изझे (или по-скоро да подмени) голяма част от функциите на действителността; един „ОАЗИС“ насред метафоричната пустиня, в който всеки посетител може да си отдъхне в привидното безвремие на дигиталната епоха. Интерпретирането на тази платформа като система за игри обаче още тук трябва да бъде осъдено като подвеждащо, тъй като геймърският аспект на „ОАЗИС“, макар и конститутивен за технологията, която го налага, е водещ само за малка част от потребителите в света на романа; на останалите се налага да работят, да учат, да пазаруват и дори да пътуват „дистанционно“, понеже подходящи условия за това липсват отвъд светлините на визьора:

Заради изключително високите цени на петрола пътуването със самолет или автомобил станало твърде скъпо за обикновените хора и „ОАЗИС“ се превърнал в единствената възможност да посещават други места. [...] Дори в тежките времена след енергийната криза „ОАЗИС“ позволяваше на американците да се занимават с любимото си хоби – пазаруването. [...] Днес милиарди хора по целия свят работеха и играеха в „ОАЗИС“ всеки ден. Някои от тях се запознаваха, влюбваха и женеха, без дори да стъпват на един и същ континент.¹³

Филмовата адаптация, от друга страна, предпочита да мисли системата именно по този начин – като платформа за геймъри, която предлага много по-достъпни¹⁴ развлечения на своите ползватели – детайл, оказващ се твърде значим за съпоставителната работа. Към него настоящата статия ще се връща многократно в хода на анализа, но засега тя само ще подчертае, че както самият Уейд отбелязва в един пасаж от романа, „ОАЗИС“ е място, на което дори бедно момче като него може да получи достъп до литература, култура и образование; място, което свързва общества, компенсират дефицити и предлага нови възможности. „ОАЗИС“, с други думи, не е увеселителен проект, не е аркада¹⁵, а социална мрежа, натоварена със сложната задача да разрешава реални казуси и да съхранява каквато част може от архива на застрашената цивилизация. В този смисъл системата на Халидей, или поне нейната „книжна“ реализация, представлява по-скоро опредметяване на интернет комуникацията, на самия интернет, и това я прави съвсем различна.

¹³ КЛАЙН, Ъ. Цит. съч., с. 82–83.

¹⁴ Момчето, което дори не може да напусне планетата Лудус, тук е заменено с шофьор на DeLorean DMC-12, който се впуска стремглаво във виртуалната забава.

¹⁵ Трябва да се има предвид, че интерпретацията на „ОАЗИС“ като „голяма игра“ е нагласата на самия Уейд – юноша и геймър – към света и макар платформата да черпи своите модели от видео игрите, тя, както вече бе отбелязано, е същевременно нещо много повече.

Разногласията между книгата и филма обаче съвсем не се изчерпват с функциите на виртуалния свят в перспективата на едно въобразено бъдеще. Макар и двете произведения да илюстрират отчетливо дистопичен свят, да представят творението на Джеймс Халидей като възможна алтернатива на упадъчната реалност и да проследяват отблизо „лова на съкровища“, обявен от дизайнера на „ОАЗИС“ малко след собствената му смърт, утилизацията на техните „канонични масиви“ е прекалено различна. Това, което Стивън Спилбърг на практика предлага на своята аудитория, е друг алтернативен канон, който в някакъв смисъл се явява алтернатива на вече предложената от Клайн алтернатива.

Но не толкова съдържанието на новия псевдоканон, колкото различният маниер на неговото представяне прави темата интересна за изследване. Романът на Клайн се нуждае от своите препратки, защото неговата цел е друга; той проследява издигането на крайно маргинализирания субект в свят, привидно лишен от своите вертикали, и настоява, че златната възможност рано или късно се разкрива на всеки прилежен и търпелив послушник на хобито без значение от финансовото му или обществено положение. За да успееш, е достатъчно да обичаш своята субкултура и да ѝ принадлежиш с цялата ревност, на която си способен – като Уейд Уотс.

В началото на сюжета Уейд не разполага с необходимите средства, за да напусне сектора на държавните образователни центрове; той не може да се забавлява и практически не е в състояние да извлече каквото и да било от лудическата страна на „ОАЗИС“. Посланието тук е много ясно: пътят към успеха е скучен, изисква търпение и преминава в тишина и съзерцание – за разлика от адаптираната картина на виртуалността във филма, в който застаналите зад воланите геймъри ръмжат развълнувано с двигателите на своите мощни автомобили и мотори, окъпани в блясъка на нестихващото приключение.

Решението на Клайн да се фокусира върху личностното изграждане за сметка на екшъна се отразява и на самите изпитания: за да се сдобие с бронзовия ключ например, литературният Уейд трябва да си припомни един от най-емблематичните модули на „Подземия и дракони“ (Dungeons & Dragons), да разпознае Гробницата на ужасите (Tomb of Horrors) по картата на Лудус, да премине през смъртоносните зали и да победи лича Ацерерак на аркадна игра, нямаща нищо общо с каквото и да било до момента. Ситуацията със сребърния и златния ключ не е по-различна – всеки от тях е скрит зад множество референции, които трябва да бъдат дешифрирани, старомодни игри, които трябва да бъдат преиграни, и култови филми, сценариите на които трябва да бъдат преповторени. Нищо от това само по себе си не изисква прилагането на заклинания, използването на оръжия, специални инструменти или съ-

кровища¹⁶; достатъчни са само знанията на играча, почерпени от „Алманахът на Анорак“ – светото писание на дизайнера Халидей.

Литературният Халидей е сякаш далеч по-вкопчен в своето творение от филмовия си двойник, защото, бидейки патриарх на виртуалния свят и едноличен бог на „ОАЗИС“, той очаква от своя престолонаследник абсолютно подчинение, изразяващо се в безкритичното приемане на новата догма. „Филмовият Анорак“, напротив, се старее да изтъкне житейските си грешки и да преподаде на своите последователи важни нравствени уроци; той опитва да култивира в тях чувство за отговорност, за да бъде следващият съдържател на света по-добър от предходния. „Книжният Анорак“, контрастно, настоява за пълното заличаване на идентичността, за пълната идентификация с бащината фигура.

Две от трите основни изпитания предполагат играчите да повторят – буквално – главната роля на някой каноничен текст: „Военни игри“ („WarGames“, 1983) и „Монти Пайтън и Светият граал“ („Monty Python and the Holy Grail“, 1975). Тези изпитания са като актьорската версия на игри от типа на „Рок група“ („Rock Band“), „Герой с китара“ („Guitar Hero“) или „Танцова революция“ („Dance, Dance Revolution“), в които от играча се изисква да повтори най-точно музикалното парче или танцувалните стъпки. Участниците в перформативните игри на Халидей трябва да изговорят правилната реплика в правилния момент, за да могат да продължат нататък, и получават бонус точки, ако навържат успешни попадения, сиреч използват подходящ акцент или интонация или подкрепят думите си с мимиките и жестовете на истинските актьори.¹⁷

Очевидно е, че налагането на някакъв репертоар по такъв дословен начин може да събуди подозрения относно обекта на търсената идентификация. Творбата на Клайн – а и тази на Спилбърг – не остава сляпа за подобен риск; и двете произведения коментират проблема през маската на гънтъра Аех – най-добрия приятел на Уейд, който всъщност се оказва пълна афроамериканка на име Хелън Харисън. Доколко успешно е използван този различен глас, е въпрос, който може да породя противоречиви мнения, но във всеки случай Аех остава важен елемент от текста – не само като помощник на Уейд, но и като техника за осъществяване на авторефлексия. При Спилбърг Аех дори не е човек; тя е огромен орк със собствена работилница.

¹⁶ Когато влиза в гробницата, аватарът на Уейд е едва трето ниво, не притежава магически оръжия и разполага „само с двайсет и седем мизерни бойни точки“ (КЛАЙН, Ъ. Цит. съч., с. 102), но въпреки това се справя безпроблемно със задачата, защото демонстрира, че познава добре опасностите и съответно знае как да ги заобиколи.

¹⁷ CONDIS, M. Op. cit., p. 12.

Това бягство от човешкия образ може да бъде разчетено като мярка за превъзможване на отправената към романа критика, но също така може да ни каже и нещо повече за цялостната визия на режисьора, който изтласква каноничното във фона и се фокусира върху други аспекти на повествованието.

Изхождайки от разбирането, че виртуалният свят на „Играч първи“ може да бъде далеч по-освобождаващ и демократичен, отколкото е представен в книгата, режисьорът решава да засели „ОАЗИС“ с аватари на приказни създания, извънземни чудовища, и супергерои, насищайки атмосферата с магия и чудатост. Тази еkleктика, която е изцяло визуална, се превръща в основен носител на препратките, разпилени щедро по цялата лента. Верен на първоизточника си, Спилбърг запазва техния висок брой, но за разлика от него той не им определя централно място, а ги втъква като подробност, която само подсилва внушенията на „ОАЗИС“. От по-голямо значение за филма са плавното развитие и достъпността на сюжета, а не интертекстуалната плътност, затова трите големи изпитания не се делят на няколко подизпитания и се свързват тематично в една обща тема: темата за (не)възвратимото време, за детството и неговото бъдеще. Мистерията около лова остава водеща съставка на творбата, но значима част от нейната аура бива снета от разказа; всички претенденти за златното яйце разполагат с равен шанс да участват в надпреварата за активите на компанията, но техният успех се свежда не толкова до владенето на псевдоканона, колкото до геймърските им постижения и качества: екипировката, с която са се запасили, и способността да мислят нестандартно – като например да потеглят скоростно назад, в обратна на очакваната посока, при старта на първото състезание. И ако все пак приемем, че усвояването и прилагането на алтернативния канон помага на играчите да преодолеят трудностите по пътя – например, ако се съгласим, че като знаят какво и къде се случва в хотела от „Сиянието“ (*The Shining*), те със сигурност биха могли да го избегнат – то трябва да признаем, че е необходимо нещо повече за преодоляването на онази допълнителна бариера, която се оказва решаващ фактор при успешната инициация. Това „повече“ е усвояването на уроците на дизайнера, които тук са събрани във внушителен музей със свободен достъп.

Макар и да изглежда така, сякаш по-късната версия на „Играч първи“ предприема стратегически маневри, за да избегне недостатъците на Клайновия канон, успехът на филма по този параграф е спорен. Водеща за него се оказва не толкова гъстотата на съдържанието, колкото смекчената презентация на препратките – осезаема разлика, която обаче не се тълкува еднозначно. Една рецензия например упреква Спилбърг, че не подбира правилните елементи от романа,

защото текстът на Клайн представлява нещо повече от просто потапяне в носталгията на 80-те години на ХХ век¹⁸, каквото, предполага се, е филмът. „Перфектната адаптация“, твърди рецензентът, така или иначе не би била възможна, защото тя зависи от „трансформативния куест“ на героя¹⁹; от неговото усвояване на канона, който е твърде специализиран за масовата (“average”) публика²⁰. В резултат на това „филмът губи съставката, която прави книгата специална, а ние биваме оставени с нещо, което е красиво и на моменти безмозъчно забавно, но не може да бъде нищо повече от това“²¹.

Липсата на елитарност, казано по друг начин, бива разбрана като пропилян потенциал, а наличието на елитарност, от друга страна, бива критикувано като несъобразност; такъв е парадоксът на всеки канон, такова е неговото наследство. Настоящото изследване опита да покаже, че „Играч първи, пригответи се“ демонстрира две различни визии, съобразени с този проблем. В някакъв смисъл то приема и двете, но изразява известни резерви спрямо техните крайни прояви; от една страна, Клайн действително изгражда алтернативен канон, но това се дължи не толкова на стремежа му да изолира дадена аудитория, колкото на неговото желание да трансгресира литературната медия. От друга, Спилбърг действително се лишава от доктринерския модел, но той прави това, защото улавя нещо по-важно от него – носталгичния заряд на самата книга. Двата прибягват до разнородни източници, подбират любими свои заглавия и ги използват със сходна цел, но нито романът, нито филмът претендират за пълна власт над (суб)културата; те влизат в диалог, обсъждат статута на своите канони и мислят за тяхното място в съвременния свят. Последвалите дебати са резултат от вече направени заключения.

ЦИТИРАНА ЛИТЕРАТУРА

КЛАЙН, Ъ. *Играч първи, пригответи се*. Прев. Катя Перчинкова. София: Intense, 2015.

ЛЕМ, С. Из „Summa Technologiae“. – *Литературен вестник*, год. 30, бр. 30, 8–14.09.2021, с. 16.

НИКОЛЧИНА, М. *Човекът-утопия*. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 1992.

¹⁸ HIBSCHMAN, A. Ready Player One by Steven Spielberg. – In: *Arthuriana*, Vol. 28, No. 4 (Winter 2018), p. 99.

¹⁹ Билдунгселементите и „рицарското пътешествие“ биват изтъкнати като основни и в статията на Сюзън Аронщайн и Джейсън Томпсън. Вж.: THOMPSON, J., ARONSTEIN, S. Coding the Grail: “Ready Player One’s” Arthurian Mash-Up. – *Arthuriana*, Vol. 25, No. 4 (Winter 2015), Special Issue on Honor of Elizabeth Sklar, pp. 51–65.

²⁰ HIBSCHMAN, A. Op. cit., с. 100.

²¹ Ibid.

REFERENCES

CLINE, E. & K. PERCHINKOVA (trans.) *Igrach parvi, prigotvi se* [Ready Player One]. Sofia: Intense [publ.], 2015.

CONDIS, M. Playing the Game of Literature: Ready Player One, the Ludic Novel, and the Geeky “Canon” of White Masculinity. In: *Journal of Modern Literature*, Vol. 39, No. 2 (Winter 2016), pp. 1–19.

HIBSCHMAN, A. Ready Player One by Steven Spielberg. In: *Arthuriana*, Vol. 28, No. 4 (Winter 2018), pp. 98–100.

LEM, S. Iz „Summa Technologiae” [From “Summa Technologiae”]. In: *Literaturen vestnik*, Vol. 30, no. 30, 8–14.09.2021, p. 16.

LEM, S. *Summa Technologiae*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

NIKOLCHINA, M. *Chovekat-utopiya* [Man-Utopia]. Sofia: St. Kliment Ohridski UP, 1992.

THOMPSON, J., ARONSTEIN, S. Coding the Grail: “Ready Player One’s” Arthurian Mash-Up. In: *Arthuriana*, Vol. 25, No. 4 (Winter 2015), Special Issue on Honor of Elizabeth Sklar, pp. 51–65.

“READY PLAYER ONE” ON SCREEN:

CLINE AND SPIELBERG’S ALTERNATIVE CANON

Abstract. The paper compares the debut novel of author Ernest Cline and its film adaptation by director Steven Spielberg in terms of the way they construct and utilize an alternative canon, closely related to the video game culture. Of main interest to this study is the critical reception of both works and its possible implications.
Keywords: alternative canon, film adaptation, video game culture

Nikolay Genov, Chief Assist. Prof., PhD

Institute for Literature – Bulgarian Academy of Sciences

52 Shipchenki Prohod Blvd., Block 17, Sofia 1113, Bulgaria

E-mail: nk.genov@gmail.com