

ДМИТРИЙ МИЛЬКОВ: Добрый день. Меня зовут Дмитрий Мильков. Сегодня 5 июня 2020 года. И мы продолжаем серию интервью под названием «Ленин и Теперь». Интервью, которые проходят в рамках параллельной программы к выставке, открывшейся в ДК Громов в начале марта «И досадно мне стало, что у меня не было и не будет времени заняться искусством». Или короче — «Ленин в Громове». Сегодня мы нашим разговором завершаем этот проект «Ленин и Теперь». По характеру разговора и по теме, которую мы выбрали для финала, вы, я думаю, поймете, почему этим разговором мы заканчиваем наш проект. Сегодня у нас в гостях Александр Ленкевич — философ, исследователь компьютерных игр. Александр, здравствуйте, спасибо, что согласились поговорить, поучаствовать в проекте.

АЛЕКСАНДР ЛЕНКЕВИЧ: Здравствуйте, Дмитрий. Здравствуйте все, кто нас слушает через Ютуб или другие средства коммуникации. Я всех приветствую.

Д. МИЛЬКОВ: Александр, индустрия компьютерных игр растет и развивается с каждым годом. Это может нравиться кому-то, может не нравиться, но все больше молодых людей (думаю, что этот процесс будет только усиливаться) познает окружающий мир и формирует свое отношение к нему, к истории через призму, через оптику компьютерных игр. И вполне может статься, что те, кто растет сейчас и формирует свое представление об истории России и мира, сегодня и тем более завтра будут формировать свое представление об Ульянове-Ленине не по лекциям Бориса Колоницкого, не по книжкам Данилкина и по биографии Ленина, которую он написал. И с Львом Данилкиным мы начинали наш проект. И не по публикациям историка Александрова, а именно по компьютерным играм. Если говорить именно об этой аудитории. Не об аудитории интеллектуалов, которые, хочется верить, завтра и послезавтра все-таки останутся. А именно об этой массовой аудитории, которая больше играет и меньше читает. Какого Ленина будут знать они через эту своеобразную оптику?

А. ЛЕНКЕВИЧ: Да, это очень важный и интересный вопрос. Как будет массовая аудитория воспринимать Ленина, потому что сейчас не кино, не фотографии, не документальная хроника определяет образ Ленина, а новые

медиа. И игры вносят свой вклад в этот образ, то есть они будут редактировать, менять дальше, они и сейчас это делают. И это сложный вопрос, кого будут знать следующие поколения, каким образом для них будет представлен Ленин. У меня есть несколько тропинок, дорожек, чтобы посмотреть, каким Ленин будет там, каким он может быть там. И я надеюсь, в процессе разговора мы сможем это проговорить, обсудить. Важно понимать, что именно этот медиум сейчас является базовым для всего молодого поколения. Вы правильно сказали, Дмитрий, что игр становится все больше. Они все быстрее набирают обороты. Сейчас игроков больше двух миллиардов, есть такая статистика. Она лестная по отношению к геймерам, игрокам. Они очень разные. Они будут дифференцироваться, если мы начнем проводить какую-то статистическую работу, мы увидим, что это люди и читающие, и смотрящие что-то. Но они не всегда интересуются историей по-серьезному: не все будут слушать лекции, читать книги по истории. Какие-то будут. И они будут корректировать свой образ на основании игр и видеть что-то другое. Я уже сейчас мог бы рассказать, как Ленин в каких-то играх представлен. Ленин присутствует в нескольких регистрах внутри игр. У него есть несколько значений. Первое значение, которое бы я выделил, его можно отдельно обсудить — это Ленин как карикатура. Ленин часто становится знаком пародийного отношения к истории, к действительности. Был такой случай несколько лет назад, видимо специальная медийная информационная компания, когда разработчик сказал, что он создает игру, где Владимир Путин и Обама будут сражаться против зомби Ленина. Понятно, что в этой игре изначально был издевательский посыл. В итоге этот проект даже не вышел в качестве игры. Это была изначально пиар-компания, когда разработчики пытались поиздеваться над ангажированной политически настроенной аудиторией, чтобы они заступились за Ленина. Так и произошло. Насколько я знаю, коммунисты России выступили против такого образа вождя, как зомби. Но такого рода проекты возникают, появляются в играх. Они будут всегда провоцировать определенную аудиторию на высказывания. Это неизбежность, и это очень важно. Ленин в играх представляется как карикатура. Но есть и его другая функция в рамках игровой культуры. Ленин часто присутствует как знак советского или постсоветского пространства. Это тоже очень важный сюжет, потому что в последние годы становится все больше исследований, посвященных этому советскому или постсоветскому переживанию. На самом деле игровые медиа тоже на это реагируют. Появляются специальные игры, которые

воспроизводят советскую эстетику. И чтобы как-то нам показать, что это пространство игры является все-таки советским, в эти игры помещают различные знаки. Например, серп и молот, или бюст Ленина, или статую. И в таком ключе Ленин присутствует в играх, становится таким знаком прошлого. Можно для начала выделить такие рубрики, а дальше посмотрим, какие еще сюжеты появятся.

Д. МИЛЬКОВ: Вы первым назвали регистр — карикатура. Александр, вам 30 лет, вы общаетесь с разными людьми, в том числе со сверстниками. Наверно, у вас есть свой круг, с которым вы общаетесь, но между тем он, наверное, достаточно широк. Возможно, у вас в быту, возможно для вас, как для исследователя, эта страта расширяется. Если говорить о Ленине как о карикатуре, убила ли образ Ленина, с одной стороны, окончательная пропагандистская машина, превращая Ленина тоже в пародийного, слащавого человека: Ходоки у Ленина, Ленин и дети, Ленин с бревном. Такая пафосная советская мифология, которая, скорее, превращает Ленина в карикатуру. Потом все это перемножилось на народный фольклор ленинских анекдотов с его картавостью, лысиной, Надеждой Константиновной, тоже очень смешно. А потом перестроечное осмеяние Ленина, когда мы видим, на выставке в ДК Громов это хорошо представлено, мы видим огромное количество объектов, которые рассчитаны на ироническую улыбку или даже на громкий задорный смех. Как, на ваш взгляд, обернувшись по сторонам, Ленин окончательно стал таким мемом, карикатурным человечком, и серьезно к Ленину относятся маргинальные группы и старики, увлеченные историей. Или для кого-то, за исключением маргиналов, эта фигура может представляться серьезной фигурой для рефлексии, рассуждения.

А. ЛЕНКЕВИЧ: На самом деле люди разные все. В поколении молодых людей тоже есть много разных мнений по отношению к этой фигуре. Те, кто вышел со школьной скамьи, студенты нынешние, они будут видеть в Ленине все вещи, которые записаны в учебниках истории: вождя пролетариата, вождя революции. И это будет транслироваться на уровне штампов и клише. Для всех остальных людей, которые начинают размышлять о чем-то, о политике, определять свою позицию, эта фигура может быть понята по-разному. Кто-то будет относиться к ней резко негативно. У меня есть и такого рода примеры, из моего личного круга люди говорят, что они эту фигуру оценивают отрицательно. Но есть те, кто оценивает Ленина положительно. Потому что он занимался идеей создания мира. Он переписал политический порядок,

эстетический порядок, который был принят в нашей стране когда-то. И с этой точки зрения, если привязывать Ленина к нашей сегодняшней теме игр, то его можно рассмотреть как такого гейм-дизайнера. В каком-то смысле, следуя 11 тезису о Фейербахе, он не исследует мир, а пытается его изменить. Но в принципе, это делают гейм-дизайнеры — современные создатели игр. Они пытаются создавать свои миры. И Ленин в этом плане — фигура революционная. Но не потому, что он сделал революцию, а потому что он с чистого листа проводит такую конверсию реальности. Правда, проливает при этом много крови. Во всяком случае, те революционные события не закончились бескровно. Мы имеем сейчас противоречивую фигуру. Я не могу сказать, что сейчас у молодежи есть однозначная позиция, по которой можно было бы сказать, что Ленин плох или хорош. Даже если мы посмотрим на медийные образы, которые связаны с этой фигурой, то мы увидим, что они очень противоречивы. Есть такой клип Нойза МС современного исполнителя, который использует Ленина противоречиво, потому что в клипе 2016 года Ленин предстает как фигура, которая воскресла, возстала. Сам текст клипа говорит, что Ленин восстал, и это чудо. На самом деле он просто задержал дыхание, совершил трюк, а сейчас он всех накажет. Но визуальный ряд показывает, что с Лениным связано много кровавых событий. И герои этого клипа страдают, гибнут под руками палачей в противогазах. Получается, что этот образ изначально содержит в себе мешанину смыслов. Этот образ не прост. Может быть, поэтому с самого начала начинаем его деконструировать. Вы говорите, что уже с советского времени это началось. Можно даже вспомнить анекдоты про Ленина, не только карикатурные ситуации, когда к Ленину приходят дети, ходоки, просители. Можно вспомнить анекдоты, фольклорные вещи, и уже тогда этот образ деконструировался, разбирался. И в играх это продолжается. Эта фигура, поскольку она к себе привлекает самые разные взгляды, она становится такой фигурой, которую деконструируют. Почему карикатура? Наверно, потому что как-то хочется абстрагироваться от политической ситуации, перевернуть тот опыт, который связан с Лениным. И возможно, самый простой способ — смешать его с чем-то низовым, посмеяться, сделать его гротескным.

Д. МИЛЬКОВ: Это очень интересно, то, о чем вы начали говорить. Потому что, с одной стороны, мне это напомнило сюжеты из предыдущих моих интервью о Ленине, с другой стороны, когда мы общались перед интервью,

вы говорили о том, что фигура Ленина интересна тем, что она очень часто в цепочке исторических героев подвергается фигуре умолчания. Иногда она убирается из истории. Интересно было бы, чтобы вы на камеру сейчас об этом порассуждали. Но в связи с тем, о чем вы сказали только что, у меня возникает вопрос. Не является ли такое превращение Ленина в карикатуру, как и умалчивание, изъятие Ленина из истории, в том числе и в компьютерных играх, неким следствием того, что современный человек, современный мир любит простые схемы, не очень хочет думать о сложном и какие-то сложные вещи сознательно, бессознательно выталкивает на периферию. Потому что если мы говорим об этой паре, часто она возникает в наших разговорах: Ленин — Сталин, то к Сталину отношение более конкретное, то есть есть те, кто его любит, кто считает его героем, и здесь все понятно. Есть те, кто считает его однозначно кровавым тираном, фигурой абсолютно отрицательной. И здесь тоже все понятно. И об этом легко говорить. А Ленин для многих, не для всех, исторический персонаж без четко выраженного знака. То, что он делал, — ужасно, при этом обаятельный. То, что он делал, до конца не понятно, потому что хорошего хотел, а может, не хотел. И не понимая, мы вместо того чтобы попытаться разобраться, или исключаем его вообще из нашего исторического пантеона, или превращаем в карикатуру. В компьютерных играх не возникает ли такое умалчивание Ленина, потому что мир компьютерных игр вообще может быть склонен поляризовать исторические личности, делить на хороших и плохих однозначно, на правых-неправых, на добрых и злых. А там, где возникает что-то более сложное — не интересно.

А. ЛЕНКЕВИЧ: На самом деле это тоже сложный вопрос, потому что игры разнообразны. Есть множество игр, разных по жанрам, по масштабам. Игры, требующие 50 часов прохождения, если будете играть в нее понемножку, то затянется на полгода. А есть игры, которые требуют полчаса времени, и вы пройдете и получите какой-то опыт, либо удовольствие, либо не удовольствие. Поэтому не все игры эксплуатируют простые схемы. Есть игры, которые пытаются усложнять и этический выбор, и тот контекст, в котором принимается решение. Поэтому есть специальные жанры, которые позволили бы рассмотреть даже такую сложную фигуру, как Ленин. Например, жанр интерактивного кино. Есть игры, где вы берете на себя роль персонажа, и вам в реалистичном мире приходится принимать сложные решения. Этот режим подошел бы для того, чтобы осмыслить эту фигуру, но

почему-то нет интереса у разработчиков, у аудитории, или воли, чтобы создать этот интерес. Потому что сам исторический фокус разработчиков разрывается между очень давней историей, например, средневековье, либо например, чаще всего рассматривается Вторая мировая война, а не Первая, не революция. Может быть, просто еще не наступил тот этап. Сейчас в связи с юбилейными событиями снимают много фильмов про Первую мировую войну, про революцию пишут и говорят в связи с юбилеем Ленина 50-летним. Получается, что в рамках этих мемориальных практик могут родиться какие-то игровые проекты, просто они не будут крупные. На это нужны деньги, финансирование. А разработчики не готовы рисковать. И помимо тех регистров, которые я назвал: Ленин как карикатура, как знак советского или постсоветского, есть такой смешной регистр, как Ленин как отсутствие. Ленин часто отсутствует в игровых проектах. Их очень много, а Ленина там довольно мало. Я могу потом показать проекты, которые эксплуатируют этот образ, но обычно это связано с тем, чтобы задать контекст. Например, серия игр «Метро» или «Сталкер» может воспроизводить советские образы — бюсты Ленина, статуи. Но это знак, антураж, это не серьезное осмысление этой фигуры. Даже сама история с карикатурным изображением Ленина — это некая рефлексия, снижающая пафос. Мы, может быть, действительно не хотим к этой фигуре обращаться. По крайней мере, в рамках игровой структуры нет такого запроса, чтобы ее осмыслять. Даже если вы посмотрите на фигуру Сталина, которая проще, даже ее не осмысляют в играх. Она тоже присутствует, понятно почему, потому что Сталин был главнокомандующим во время Второй мировой войны. Но он где-то на фоне, его тоже не видно. Это не рефлексия, это контекст, знаки времени. Начало XX века меньше интересует разработчиков пока, чем середина века. Но настанет время, когда к этому тоже обратятся. И возможно, мы сможем побывать в теле Ленина, в шкуре Ленина в виде аватара. Может быть, нам позволят виар-шлем нацепить на себя и побродить по тем местам, где Ленин творил историю. Не только побродить по Петербургу и посмотреть на таблички — здесь был Ленин, здесь он скрывался, здесь он готовил восстание, здесь он ел, — а попробовать прочувствовать сам момент, понять, каково это, когда история творится твоими руками. Возможно, это проекты будущего пока. Пока этого нет, пока Ленин отсутствует в играх в широком плане. Редкие примеры, которые можно найти.

Д. МИЛЬКОВ: Александр, попробую договорить до конца эту тему.

Например, Вторая мировая война или если брать российский контекст, как мы чаще называем — Великая Отечественная война, она много популярней, чем Первая. И если говорить о российском контексте, чем революция, будь то Февральская, будь то Октябрьская, или они вместе взятые. Не является ли причиной, что помимо того, что у немецкой армии времен Второй мировой войны красивая фактурная одежда, помимо того, что существует государственная машина, которая заточена на патриотическое воспитание и уделяет повышенное внимание именно Великой отечественной войне, если мы говорим про современную Россию. Не является ли одной из причин то, что человечество, за исключением маргинальных групп, вроде как бы пришло к некому консенсусу, кто в этой истории хороший, а кто плохой. А по Гражданской войне этого консенсуса нет. С революцией сложнее. И общество к этому консенсусу еще не пришло. Как мы говорили с предыдущими моими собеседниками, что большинство россиян не хочет сегодня революции, но к революции 1917 года однозначного отношения все равно нет. Не является ли это причиной?

А. ЛЕНКЕВИЧ: Это очень интересный вариант ответа. Мне он нравится. Это близко к ответу, почему не революция становится темой или Первая мировая война в наших отечественных координатах, а именно Вторая мировая темой для игр. Наверно, отчасти это правда. Но я еще думаю об аудитории, для кого бы делали игру про революцию. Она была бы интересна отечественным геймерам, кто-то хотел бы посмотреть, поиграть, но из-за того, что изучают в школе, нет никакого желания еще раз прикасаться к этим событиям. Неизвестно. Но можно ли было бы предложить этот опыт игрокам в Европе, в Америке или Австралии? Было бы им интересно переживать события 17 года и смотреть на те решения, которые принимались в это время. Это большой вопрос. Это еще вопрос аудитории, не только лишь противоречивости самого периода и неоднозначности, но еще и нежелания рисковать. Мне кажется, разработчики не хотят рисковать в этом плане. Но это тоже гипотеза. Необходимо общаться с разработчиками, почему же они не хотят осмыслить эту фигуру, попробовать или этот период времени. С Гражданской войной тоже интересно. Разработчики сейчас стремятся к тому, чтобы создавать сложные ситуации выбора. И как раз ситуация выбора за белых или за красных, она была бы неплохой, ситуация моделирования выбора. Как вы можете поступить в той или иной ситуации. Какую вы будете принимать

позицию по тому или иному вопросу. Мне кажется, это благодатная почва для разработчика, но трудно сказать, почему они до сих пор не накинулись на нее. Наверно, это вопрос аудитории, я бы так объяснял. Хотя мне не нравится это объяснение чисто от количества идущее, но я пока другого не вижу, другого однозначного решения.

Д. МИЛЬКОВ: А если говорить о регистре Ленин как знак. С позиций индустрии компьютерных игр, что интереснее, правильнее, выгоднее оставить ситуацию в современной России как она есть, потому что когда вы говорите, что памятник Ленину является знаком ушедшей эпохи, или площадь Ленина является знаком эпохи, то это странно. Понятно, что все зависит от контекста. Памятники в основном на территории Российской Федерации продолжают стоять, улицы продолжают именем Ленина называться. И если ты заблудился в каком-нибудь российском городке, то чтобы найти центр города, ищи улицу Ленина, Коммунистическую или что-то в этом роде. Лучше сохранить эту ценность, если рассматривать окружающий нас мир как некий аналог компьютерной среды, или лучше бы было памятники убрать, улицы переименовать и провести декоммунизацию?

А. ЛЕНКЕВИЧ: Для начала расскажу про декоммунизацию. Потому что разработчики же тоже задаются такими вопросами. И когда на Украине после 14 года стали сносить памятники Ленину, искоренять знаки того самого советского, то разработчики тоже на это реагировали. Например, в игре «Метро-экзодус» есть такое достижение, вы можете разрушить памятник Ленину в игре в мире, который и так разрушен катаклизмом, то есть атомной войной. И вы, разрушая этот памятник, получаете ачивку декоммунизации. Понятно, что в данном случае — это шутка, рефлексия разработчиков на происходящее в их историческом контексте. Они смотрят, что происходит за окнами, и реагируют на это в игре, оставляют такую возможность для игрока, она будет узнаваемой. Трудно предписать долженствование, должны ли мы убрать эти памятники или нет. Это должны решать люди, которые живут в городах. Если по какой-то причине в Улан-Удэ или Абакане решат, что памятник Ленину не нужен, люди возмутятся, уберите его уже, тогда надо убирать, зачем его оставлять. Если это их не возмущает, если они привыкли к голове Ленина, например, в Улан-Удэ, то это нормально, это вполне может быть вписано в ландшафт, в контекст. Я не могу сказать, что мы должны приписать какое-то долженствование. Это должны решать люди. Если их не устраивает, то стоит убирать, если устраивает, то можно оставить, даже если

кому-то не нравится. Но это некий символический ресурс для игроков, для игроделов, потому что а как вы будете показывать эту игру, созданную вами, как созданную в реалиях постсоветского пространства? Вам нужен некий символический знак, триггер, который будет показывать, что это именно наши реалии. Мы транслируем даже в Европу, Америку, везем на экспорт эти игры «Метро» или «Сталкер», они вполне популярные игры. И мы должны как-то показывать особенность этого места, потому что других особенностей нет. Памятники Ленину есть везде, и если вы их поместите в игру, то сразу становится понятно, что происходит. Есть довольно смешные формы рефлексии в играх на эту тему. Есть знаменитая серия «Андертейл», есть серия игр, которая разрабатывалась в 90-е — 2000 годы. Существовала 15 лет. И в серии есть такой сюжетный ход, когда Советский Союз в альтернативной истории захватывает Европу, Америку и в Манхэттене захватывают статую Свободы, сооружают гигантскую статую Ленина. Понятно, что это такой экспорт знаков. Он даже в игре распознается как экспорт знаков. Если мы, будучи представителями советской стороны, это пространство колонизировали, то можем оставить свой след, и это будет именно памятник Ленину. То есть даже если зарубежные разработчики распознают это как знак, то мы тоже можем использовать его в наших проектах, чтобы показывать, что вы находитесь в рамках постсоветского пространства, а не где-нибудь в Нью-Йорке.

Д. МИЛЬКОВ: Интересно, что времена достаточно динамично меняются, и мы живем, с одной стороны, и сейчас в постсоветском пространстве, а с другой стороны, мы живем уже 30 лет в постсоветском пространстве, а это уже срок. И удивительно то, что до сих пор, я сейчас некорректные примеры приведу, что до сих пор в компьютерной игре, которая производится в 2020 году, русские, захватывающие Манхэттен, не ставят на место статуи Свободы памятник Пушкину, Чайковскому или Александру Третьему, но по-прежнему ставят Ленина, несмотря на все капиталистические реалии, на окружающую нас действительность.

А. ЛЕНКЕВИЧ: Можно здесь маленькое замечание, прежде чем мы перейдем к следующей теме. По поводу памятника Ленина на Манхэттене. Действительно, смешной пример, но это связано с самой игрой, чтобы быть понятным для зрителей. Надо сказать про саму серию, она эксплуатирует всевозможные клише. Разработчики сознательно воспроизводят целый набор штампов, клише, и выбирают самые ядреные из них. Например, сама

серия начинается с того, что Эйнштейн изобретает машину времени, летит в прошлое и убивает Гитлера, чтобы не случилась Вторая мировая война. Уже даже в этом начале есть целый набор клише. Эйнштейн и машина времени. Когда он ее разработал, он ее использовал только для одних целей — полететь и убить Гитлера. Это часто обсуждаемый вопрос в различных медиа, на форумах, обыгрывается в кино, сериалах. Что нужно сделать, если у вас появилась машина времени? Только лишь убить Гитлера. Чтобы предотвратить страшную катастрофу в XX веке. Разработчики на этом не останавливаются, это только начало. Вот Гитлера не было, Советский Союз ничего не сдерживало, началась война между Западом и Советским Союзом в том же 1941 году или в 39-м. Но в конечном итоге они показывают Советский Союз во всех его клишированных моментах. Так же как и Европу с Америкой, такой альянс во всех клишированных моментах также представлен. В более поздних сериях появляется Япония. И там, конечно же, японские разработчики делают роботов. Что же еще они могут делать другое? Это штампы, клише. И когда Советский Союз захватывает Манхэттен, то должен построить статую Ленина большую, потому что это бренд, знак. Мы помним, как на Дворце советов собирались водрузить гигантскую статую Ленина. Эта гигантомания и высмеивается разработчиками. Они говорят, вот смотрите, как это смешно может выглядеть. Они же не всерьез эксплуатируют этот образ. Они говорят, что это смешно, посмейтесь вместе с нами. Примерно так.

Д. МИЛЬКОВ: Александр, вы начали отвечать на незаданный вам вопрос. Я подумал, что точно так же как и с предыдущими моими собеседниками, возникала полезная информация, что почитать, что посмотреть, что интересно. Я не думаю, не смотря на то, что аудитория наших роликов ДК Громов очень разная и достаточно широкая, но я не думаю, что среди этой аудитории много геймеров. Но я вполне допускаю, что кто-то из смотрящих нас, впервые задумавшись о том, что Ленин также является героем и компьютерных игр, захочет попробовать посмотреть, не только послушать вас, но и поиграть. Вы уже называли отдельные игры, но можете еще раз повторить, что вы могли бы посоветовать для начала на тему «Ленин в компьютерных играх». Что могло бы быть показательным и интересным.

А. ЛЕНКЕВИЧ: Наверно, показательным будут те игры, где Ленин является прямым персонажем, либо где он является основополагающим знаком. Я бы предложил поиграть в «Цивилизацию». Есть такая знаменитая серия игр с 30-

летней историей. В ней можно было поиграть и за российскую фракцию, сторону под руководством Ленина. Например, в одной из старых игр «Цивилизации-2» эта возможность была. Но также для недавней игры «Цивилизация-5» существует такая модификация, где вы можете играть за красную Россию, возглавляемую Лениным, это вполне адекватный опыт даже для тех людей, кто не много играет. Игра, конечно, потребует некоторых усилий, придется освоить интерфейсы, но зато вы будете управлять целым государством, выстраивать дипломатические связи, с кем-то воевать, с кем-то дружить. Она медитативная. Поэтому я предлагаю погрузиться именно в нее, потому что она не требует быстрого движения мышью, быстрой реакции. Это медитативный опыт, как в шахматы играть с друзьями в течение многих лет по переписке или раз в месяц ход делать. Эта игра позволяет так распределить свое время, чтобы не сильно на нее тратиться. Но а все остальные проекты разные. Например, та же игра «Рэд айлерт». Есть в этой игре вторая часть и дополнение к ней, где Ленин как карикатура выступает. Там есть герой Юрий, но визуально он очень похож на Ленина. Все игроки считают, что это прямая отсылка к Ленину. У него характерная бородка, лысина. Правда, на челе этого персонажа присутствуют татуировки, знаки, у него есть что-то вживленное в мозг, антенны непонятные. Это телепат, который во второй части манипулировал лидером Советского Союза, используя свои телепатические способности, потом вышел из тени и захватил власть. Эта игра более быстрая, стратегия в реальном времени. Она потребует подготовки. Для тех, кто не играл, это будет интересно, для тех, кто играл, это будет ностальгический момент. Я бы рекомендовал эти две игры. Все остальные проекты, которые я называл, «Метро», «Сталкер», или «КГБ» 92 года, в них Ленин присутствует на уровне портрета, статуи, вы можете его увидеть, если захотите посмотреть. Скажем, игра «Метро-экзодус» не про то, чтобы разрушить памятник Ленину. Вы просто в одной из локаций перед пионерским лагерем можете обнаружить его статую. Захотите — пройдете мимо. Захотите разрушить — получите достижение. Это в таком духе примерно разворачивается. Главное, к чему здесь нужно быть готовым, — не надо воспринимать серьезно, не надо серьезно относиться к образу Ленина в играх. Если вас беспокоит Ленин как карикатура — это не страшно. Это то же самое, что Ленин из советского анекдота, это же не будет кого-то оскорблять. Здесь нужно либо посмеяться, либо забыть. Мне кажется вот так.

Д. МИЛЬКОВ: Спасибо. Наши зрители могут написать какой-нибудь месседж на нашу официальную страницу в Фейсбук, мы свяжемся с вами, Александр, и вышлем дальнейшие рекомендации желающим, смотрите, во что вы играете.

А. ЛЕНКЕВИЧ: Если пошла речь о рекомендациях, то можно не только игровую рекомендацию сделать. Вопрос первый был связан с тем, как будущие поколения будут воспринимать Ленина, через какие медиа будут знакомиться с этим персонажем. Мне кажется, что книги тоже здесь будут играть свою роль, но это будут книги не всегда профессиональных историков. Конечно, кто-то будет их читать, интеллектуальная аудитория. Но книги, написанные для широкой аудитории, например, как книга Данилкина. Но есть и другого типа примеры. Есть такой писатель современный Чайна Мьевиль, который написал книгу, посвященную Октябрю, революции, где Ленин является одним из персонажей. Это характерная ситуация, Мьевиль является писателем-фантастом, представителем такого направления фантастики, как «новые странные». Это такие писатели, которые эксплуатируют образы фантазмагорические, страшные, странные, это могут быть книги фэнтези, хорроры, которые эксплуатируют образ ктулху. И до этого писатели, которые писали про образы ктулху, про ожившие пакетики из-под молока, про насекомых с человеческим телом, про человека-татуировку, про такие вот вещи. Для него Ленин тоже становится персонажем. Он пишет книгу и не скрывает, что несмотря на исторический подтекст это все-таки художественное произведение. И он пишет для широкой аудитории, он обращается к современной аудитории. И я думаю, что по таким книгам тоже будут узнавать Ленина в будущем, как это ни странно, он становится персонажем для художественной рефлексии. На уровне тех странностей, которые интересуют Мьевилья и его товарищей. Я бы рекомендовал почитать книгу «Октябрь».

Д. МИЛЬКОВ: Спасибо. Тогда последний вопрос, традиционный для наших интервью. У меня к вам просьба отвечать быстро, не думая. Назовите пять прилагательных, которые первые придут вам в голову, релевантные к «Владимир Ленин».

А. ЛЕНКЕВИЧ: Красный, рельефный, как на стене изображенный, лысый, левый, картавый.

Д. МИЛЬКОВ: Спасибо. Вы, по моему, единственный из собеседников, у которого из пяти прилагательных три прилагательных — это визуальные характеристики. Поэтому я вас тем более приглашаю, когда закончится карантин и ДК Громов наконец-то будет открыт, приглашаю на выставку, посвященную юбилею 150-летия. У нас на выставке не представлены компьютерные игры. У нас есть различные медиа, представленные в экспозиции, но компьютерных игр не представлено. И вполне возможно, в связи с карантином мы не можем сейчас говорить, когда эта выставка закроется, и она продолжает немножко развиваться, что-то добавляется, что-то покупается. То может быть, вы поможете нам обзавестись еще парочкой экспонатов, дающих возможность нашим посетителям еще и посмотреть, а может быть поиграть в те игры, где Ленин является компьютерным героем. Спасибо.

А. ЛЕНКЕВИЧ: Спасибо вам. Было интересно поговорить. Я думаю, что эту иконографию Ленина стоит дополнить играми. Это будет важной вехой репрезентации его в XXI веке.

Д. МИЛЬКОВ: Спасибо, Александр.