Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха

Автор:
Бернар Перрон

Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха

Бернар Перрон

Легендарные компьютерные игры

Silent Hill – горячо любимая многими серия игр в жанре сурвайвал-хоррор, плотно закрепившаяся в массовой культуре. О ней наслышаны даже далекие от мира видеоигр люди. Но в чем причина этой популярности?

Бернар Перрон слой за слоем деконструирует техники и приемы знаменитой серии, которая околдовывает игроков, заставляя их сердца биться чаще. Вы узнаете, как визуальная составляющая, звуки, музыка, игровые механики, построение игрового повествования и многие другие компоненты создают незабываемый игровой опыт, а также почему, несмотря на испытываемые ужас и страх, игроки получают огромное удовольствие от прохождения Silent Hill.

Больше интересных фактов из мира компьютерных игр читайте в ЛитРес: Журнале (https://journal.litres.ru/v-chem-ih-fenomen-5-legendarnyh-kompyuternyh-igr-kotorye-izmenili-mirovuyu-kulturu/)

В формате PDF A4 сохранен издательский макет.

Бернар Перрон

Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха

SILENT HILL: THE TERROR ENGINE

Bernard Perron

The title of the Work in English and the legend «Licensed by The University of Michigan Press» Copyright © by Bernard Perron 2012

Russian edition published by arrangement with Agentia literara LIVIA STOIA Перевод Михаила Бочарова

При активном содействии Алексея Матвеева, Павла Ручкина и Владимира Сечкарева

Автор иллюстрации на обложку Галиуллина (SOAN Valentine) Алина

© Бочаров М.В., перевод на русский язык, 2020

© Галиуллина А., иллюстрация на обложку, 2020

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2020

Предисловие от переводчиков

В наше время наука старается освещать как можно больше аспектов окружающего мира. В поле ее зрения попали и видеоигры. В зарубежной среде их изучение носит вполне конкретное название – game studies. К сожалению, отечественное научное сообщество не спешит принимать «игроведение» (именно так принято переводить эту дисциплину) во внимание и продолжает его игнорировать. Мы оставим за скобками рассуждения о целесообразности такого

подхода, но отметим, что видеоигры давно ушли за пределы «гетто односложных игрушек» вроде Pong и Pac-Man. Игры прочно заняли свое место в медиапространстве: они не стесняются высказываний на серьезные социальные темы, а некоторые художественные приемы не чурается брать на вооружение их «старший брат», кинематограф. Так что вполне естественно, что этот вид самовыражения также становится предметом научных исследований.

Представленное читателю произведение – один из самых ярких материалов по дисциплине «игроведение». Стоит оговориться, что временами книга может оказаться сложной в прочтении, а порой и вовсе напоминать диссертацию, но это не повод отложить ее в сторону. Напротив, стоит вчитаться еще усерднее: в ней освещаются не только приемы и сюжеты серии Silent Hill, но и истоки видеоигрового хоррора вообще. Автор ссылается на работы признанных исследователей жанра и старается балансировать между строгим менторским тоном и ребячьей радостью от рассказа о любимой серии игр.

Отдельно можно отметить, что, безусловно, перед прочтением желательно если не поиграть в игры серии Silent Hill, то хотя бы посмотреть видео их прохождения в Интернете. Это поможет не только лучше ориентироваться в повествовании, но и подарит много часов невероятных историй туманного города, который неизменно засасывает в себя самых разных людей. Впрочем, если этого не сделать, ничего критического не случится. Читатель все равно почерпнет много полезной информации, которая лишь усилит игровой опыт и восприятие сюжета, если он все же решится поиграть в Silent Hill. Однако стоит понимать, что книга испещрена спойлерами от первой до последней страницы.

На этом хотелось бы остановиться и пожелать читателю приятного времяпрепровождения даже в самые сложные минуты чтения.

Искренне ваши,

медбратья больницы Алхемилла города Сайлент Хилл:

Михаил Бочаров, Алексей Матвеев, Павел Ручкин, Владимир Сечкарев

Благодарности

Я бы хотел поблагодарить:

Шанталь Роберт и Леа Элизабет Перрон, с которыми проводил бессонные ночи в Сайлент Хилле на протяжении многих лет;

разумеется, моих родителей;

Маттео Битанти и издательство Costa Nolan, которые в 2006 году опубликовали раннюю версию этой книги на итальянском языке;

Томаса Дуайера и его команду из издательства Мичиганского университета за огромную поддержку во время работы над этим изданием;

Шенли Диксон и Келли Будро, которые тщательно отредактировали рукопись и, что самое важное, направляли полет моей мысли;

Клейтона Джорджа Бейли за его первичные и очень ценные литературные замечания;

Себастьену Бабо за его комментарии и огромную помощь во время наших постоянных ночных переписок;

и всех остальных, кто так или иначе мне помогал: Франсуа Левеска, Лоренцо Бассанелли, Жана Шатовера, Карла Терриена, Дэна Бирлю, Питера Нгуена, Марка Дж. П. Вульфа, Пьера Фонтена, Сержа Кардинала, Сержа Фортина и Андреану Морен-Симар.

Введение

«Путь – это цель».

Пословица из школы буддизма Тхеравада

Типичной отправной точкой для любого разговора о Silent Hill будет сравнение серии с Resident Evil. Учитывая, что эта серия популярных консольных игр от Capcom представлена публике в 1996 году, а Silent Hill от компании Konami появилась только в 1999-м, сравнение всегда было вполне естественным. Тем не менее на обложке журнала Official U.S. PlayStation Magazine за март 1999 года SH1[1 - В этой книге я буду называть всю серию Silent Hill, но для отдельных игр использовать аббревиатуры. – Прим. авт.] удостоилась звания «больше, чем просто клон Resident Evil». В то время техническое и эстетическое наполнение игры было первым, на что люди обращали внимание. На смену заготовленным двумерным реалистичным фоновым изображениям Раккун-Сити пришло трехмерное окружение Сайлент Хилла, отрисовываемое в реальном времени[2 - В SH1 окружение было уже трехмерным и генерировалось в реальном времени на приставке, где была запущена игра. – Прим. пер.]. Кроме того, ранее фиксированная камера теперь следовала за героем. Хотя обе игры пугали игроков с помощью кинематографических приемов, источники вдохновения у них были разными. Resident Evil всегда сравнивали с фильмом «Ночь живых мертвецов» (1968), а Silent Hill – с лентой «Экзорцист» (1973). Это сравнение также позволило провести черту между сутью сценариев обеих серий: в одной члены Специальной Тактической и Спасательной Службы (S.T.A.R.S.) постепенно раскрывают злодеяния корпорации «Амбрелла», сражаясь с кучей кровожадных зомби и биотехнологических чудовищ, а в другой обычные люди[3 - Поскольку про силу Хизер мы узнаем только в процессе прохождения SH3, мы вынуждены поверить, что она, как ее описывает руководство, «обычная девушка». – Прим. авт.] оказываются втянутыми в коварный план религиозного культа под названием «Орден» и вынуждены столкнуться с монстрами и разными человекоподобными существами, порожденными сверхъестественной силой истерзанных разумов. Эти повествовательные каркасы в итоге породили две разные игры. В Resident Evil акцент смещен в сторону экшена, резкого испуга и жестоких сцен, в то время как в Silent Hill большее внимание уделено психологическим аспектам ужаса персонажа и гнетущей атмосфере тревоги и беспомощности.

Поскольку многие геймеры страстно относятся к своему увлечению, обсуждения Silent Hill с упоминаниями Resident Evil (или наоборот) часто приводят к горячим спорам. На различных фан-сайтах и форумах разгораются нешуточные баталии. Рецензенты также часто ссылаются на ту или иную игру, чтобы выразить свое мнение. Вот, например, рецензия Майкла Райзера на SH3:

«Выходя за эстетические рамки жанра, первые две части Silent Hill иногда давали больше опыта и поводов для размышлений, чем геймплея, но с момента релиза обе игры стали культовыми. Хотя мне и не нравится проводить такие сравнения, они неизбежны: многие люди продолжают считать, что Resident Evil, посредственный боевик про отстрел зомби, лучше просто потому, что его игровой процесс якобы более целостный. Это те же люди, которые на самом деле не понимают, что такое Silent Hill, либо не очень стараются, либо не хотят, либо просто не могут (личный вкус играет роль во всем, что ни говори). Я пишу это не чтобы заставить поклонников серии почувствовать себя элитой: во всех играх серии Silent Hill есть свои недостатки. Я скорее хочу показать, что для наслаждения поездкой в город Сайлент Хилл нужно быть человеком определенного типа. Как бы ни хвалили или ни ругали игры, всегда найдутся те, кто ненавидит или любит их по разным и вполне обоснованным причинам. Но если вы из тех, кто хочет и осмеливается потратить свое время на размышления о безумной тематике серии, возможно, вы получите от игры более глубокий опыт, чем рассчитывали».

Этот текст иллюстрирует нескончаемую полемику, в которой я не собираюсь принимать участие. Тем не менее я буду использовать некоторые высказывания Райзера в качестве отправной точки. Необыкновенная сила Silent Hill, как отмечали многие рецензенты, заключается в том, что вся серия – это не просто игры, а уникальное по своей силе эмоциональное переживание[4 - Приведу цитату из рецензии. «Silent Hill 2 – это скорее отличный опыт, нежели великолепная игра. Это веселье в мазохистском смысле „После нее мне нужно в душ“, а не в привычном многим стиле „Надерем им всем задницы“». Другая цитата: «Вы, возможно, заметили, что я не так уж много говорю о геймплее. И это потому, что Silent Hill 2 – это скорее опыт, чем игра». Позже я объясню, почему не согласен с этой точкой зрения и предпочитаю отмечать, что «это не просто игра», как сказал в своей рецензии на SH1 Эндрю Броас. Уместнее будет говорить об «игровом опыте», как это сделал Лоренцо Бассанелли: «Silent Hill отличается [от Resident Evil]. У разработчиков хватило смелости уменьшить важность экшена, и они создали более глубокий, зрелый игровой опыт, построенный на тишине и мучительном ожидании». – Прим. авт.]. Фильм The Making of Silent Hill 2 рассказывает об уже прославленной Team Silent – команде разработчиков, ответственной за первые четыре игры серии[5 - В Team Silent работали: Акира Ямаока (звукорежиссер в SH1, SH2, SH3, и SH4: The Room, продюсер SH3 и SH4: The Room, композитор всей серии); Кэйитиро Тояма

(геймдиректор SH1); Масаси Цубояма (дизайнер окружения, аниматор, дизайнер сюжета демоверсии SH1, геймдиректор SH2, арт-директор и дизайнер монстров в SH4: The Room); Кадзухидэ Накадзава (геймдиректор SH3); Сугуру Муракоси (постановщик SH2, геймдиректор и сценарист SH4: The Room); Хироюки Оваку (программист SH1, сценарист SH2 и SH3, постановщик SH2, программист SH3); Масахиро Ито (дизайнер окружения SH1 и SH3, арт-директор SH2 и SH3, дизайнер монстров в SH1, SH2, и SH3, создатель моделей для SH2 и SH3); Годзо Китао (продюсер SH1, исполнительный продюсер SH2 и SH3); Акихиро Имамура (программист SH1, продюсер SH2, младший продюсер SH4: The Room); Такаёси Сато (дизайнер персонажей в SH1 и SH2, создатель CGI-роликов для SH1 и SH2). – Прим. авт.], – и его подзаголовок «Алхимики эмоций» кажется весьма точным. Именно благодаря их подходу на сегодняшний день продано несколько миллионов копий игр серии Silent Hill. Хотя я затрону также SH: Origins (2007), SH: Homecoming (2008) и SH: Shattered Memories (2009) и расскажу в заключении о SH4: The Room (2004) – и объясню, почему я делаю это столь поздно, – эта книга будет в первую очередь посвящена эмоциям, присущим SH1, SH2 и SH3, тем трем играм, которые определили основные игровые механики, сделав серию такой, какая она есть. Я буду фокусироваться не на напряжении, возникающем при прохождении любой видеоигры, а на исследовании специфических страхов, ради возбуждения которых и создаются сурвайвал-хорроры, или хорроры на выживание.

Опытный путь страха

Я до сих пор предельно ясно помню[6 - Тогда я не записывал свои игровые сессии, как делал это для данного исследования. – Прим. авт.] первые часы Silent Hill 2[7 - Это исследование основано на оригинальных версиях игр для PlayStation. – Прим. авт.]. Мне еще никогда не было так страшно, как в тот момент, когда я шел по темному коридору (как обычно, уровень яркости был установлен на 3) на втором этаже жилого комплекса «Вудсайд» и вдруг услышал, как радио начало издавать белый шум. Было «слишком темно, чтобы свериться с картой» (так игра прокомментировала мою попытку ее достать). Мне пришлось убить ревущего монстра, который шел навстречу Джеймсу, главному герою, после чего я побежал к неоновому свету, чтобы продолжить исследование. Я двигался вдоль стен и нажимал на кнопку действия, а потом оказался в темной квартире (за номером 208), недоумевая, что же делать дальше. Я продолжил изучать это место, пока, наконец, пережив еще один

приступ паники при виде второго монстра, не добрался до квартиры 205, где нашел платье Мэри и фонарик[8 - Когда Джеймс берет фонарик, нас ждет небольшой сюрприз: манекен резко встанет, чтобы возобновить действие. – Прим. авт.]. Огромное облегчение.

Всем понятно, что есть большая разница между поиском, который я только что описал, и его альтернативой, где, например, мы уже знаем, что фонарик находится в квартире 205 (а также благодаря опыту из SH1 или тексту руководства мы понимаем, что в какой-то момент фонарик обязательно найдется). Этот процесс исследования в рамках игры схож с подходами к изучению повествовательного произведения: можно рассмотреть ощущения, полученные в ходе первого чтения/просмотра (текущее восприятие), или позже проанализировать общую структуру, зная все события наперед (вдумчивый анализ)[9 - Я позаимствовал это сравнение у Джулиана Хохберга и Вирджинии Брукс. – Прим. авт.]. Эти подходы основаны на когнитивной теории кино, на которую я буду опираться в этой книге. Торбен Гродаль[10 - Торбен Гродаль – почетный автор и профессор исследований в области кино и медиа Копенгагенского университета в Дании. – Прим. пер.] представил две аналогии, которые наглядно демонстрируют эту разницу в рамках игрового процесса. Чтобы очертить две крайности игрового опыта, разделяющих опыт новичка[11 - Гродаль использует термин «новичок», однако я бы сказал, что этот термин вводит в заблуждение, потому что он подразумевает неопытность. Даже если геймер является новичком в конкретной игре, он все еще может быть опытным хардкорным геймером. Даже если геймер хардкорный, он все равно будет новичком в игре, которую он только что начал. – Прим. авт.] и мастера, в противовес игре, воспринимаемой в основном как мимесис[12 - Мимесис – один из основных принципов эстетики, в самом общем смысле – подражание искусства действительности. – Прим. пер.]или как предмет искусства (или как программа, как мы могли бы добавить), Гродаль выделяет «игру как опытный путь» (то есть постигаемую через непосредственный опыт взаимодействия с еще неисследованным пространством игры) и «игру как карту и систему» (известную нам систему координат и правила движения по ней).

Разумеется, знать, что будет дальше, полезно, и было бы трудно писать об играх, делая лишь смутные комментарии о происходящих действиях и местах, где они происходят. Несмотря на это, я не собираюсь описывать в деталях «карту» или виртуальную среду Silent Hill и сосредоточиваться на каждой особенности. Я также не намерен описывать путь игрока, словно это прохождение. Как мы знаем, в каждой игре серии есть несколько концовок[13 - В SH: Origins три концовки, в SH1 пять, в SH2 (в зависимости от платформы) либо

пять, либо шесть, в SH3 три (но первое прохождение всегда заканчивается «Нормальной концовкой»), в SH4: The Room четыре, в SH: Homecoming пять, в SH: Shattered Memories пять. – Прим. авт.], которые зависят от того, что игрок сделал и какие предметы он получил. Например, на официальном сайте Konami указано, что первые четыре концовки SH1 зависят от комбинации двух условий: увидитесь ли вы с Кауфманом в мотеле и сможете ли спасти Сибил. Если вы не взяли красную жидкость на полу кабинета директора в больнице Алхемилла, вы не сможете спасти Сибил на карусели. Чтобы спасти ее, вам придется начать игру с самого начала или загрузить сохранение в больнице. Однако, как бы ни была линейна структура концовок, они не подводят игре черту, а носят лишь временный, неокончательный характер[14 - Можно вспомнить хотя бы «шуточные» концовки. Неужели нужно проходить через все испытания Silent Hill 2 ради «Концовки с собакой»? Бирлю в официальном руководстве рекомендует сохраниться перед важными сюжетными развилками, если игрок хочет получить другую концовку. – Прим. авт.]. Все три первые игры серии Silent Hill получали от прессы описание «самая страшная из когда-либо созданных игр»[15 - В номере журнала GamePro за ноябрь 2003 года опубликован список «Самых страшных игр всех времен». SH3, SH1 и SH2 попали на 7-е, 6-е и 5-е места соответственно. Первые две игры в списке – Half-Life на 2-м месте и Resident Evil на 1-м месте; геймеры до сих пор превозносят их умение пугать. В список также вошли: Sanitarium (10-е место), Doom II: Hell on Earth (9-е место), Alone in the Dark (8-е место), Eternal Darkness: Sanity’s Requiem (4-е место) и Fatal Frame (3-е место). В списке самых страшных игр на PS2, опубликованном в октябре 2004 года в журнале PSM, SH2 заняла 2-е место, а SH3 – 3-е место. Fatal Frame 2: Crimson Butterfly оказалась на 1-м месте. В настоящее время в Интернете полно списков типа «Лучшие из…», где почти всегда оказываются первые три части Silent Hill. – Прим. авт.]. Испуг игрока – неотъемлемая часть его опытного пути, ради которой все и затевается. Этот маршрут – одинокое психологическое путешествие, которое затягивает игрока во множество кошмарных сценариев.

В мои планы не входит изучать «систему» или особенности программирования игр. В любом случае я не смог бы этого сделать, поскольку, будучи геймером, я не владею подобной информацией. В центре моего внимания – игрок и игровой процесс. Официальное руководство Silent Hill 3, однако, частично обнажает математический аппарат игры[16 - Бирлю даже указывает конкретный для каждого монстра радиодиапазон – на каком расстоянии и как интенсивно будет шуметь радио. – Прим. авт.]. Пользователь может узнать количество очков, описывающих силу монстров, и урон, который Хизер наносит тем или иным оружием. Например, Безумный Рак, огромное и толстое человекоподобное существо, имеет 2100–2500 очков здоровья на нормальном уровне сложности

боя (и 2520–3000 – на сложном). Зная, что пистолетная пуля наносит 100 очков урона, можно подсчитать, что для убийства этих чудовищ потребуется более 20 пуль. Кроме того, их атака с замахом обеими руками наносит 15 очков урона (в процессе прохождения монстры станут сильнее, и это число увеличится). Так как у Хизер 100 очков физической силы на нормальном и сложном уровне сложности боя, Безумный Рак может убить ее за семь ударов. В руководстве Бирлю предлагает игроку «использовать эту информацию, чтобы принимать решения, когда драться, а когда убегать. Физическую силу как монстров, так и Хизер выражают числа. Игра эту систему чисел скрывает, но вы можете использовать ее в своих интересах, раз вы про нее узнали». Более того, пользователь обнаруживает, что в SH3 есть скрытая система баланса припасов[17 - Она настолько хорошо сокрыта, что рецензенты ее даже не упоминают. Судя по всему, в предыдущих играх серии этой системы не было. – Прим. авт.]. Чтобы поддерживать сложность в течение игры, система подсчитывает количество патронов и лечебных предметов у игрока и добавляет или убирает с его пути те или иные вспомогательные предметы. Бирлю перечисляет все эти условия, «чтобы вы понимали, почему нашли или не нашли определенные предметы в том или ином месте игры». Например, игрок должен попасть на станцию метро «Хейзел-Стрит» с менее чем 50 очками боеприпасов, при этом каждый патрон для пистолета стоит одно очко. Кроме этого, Бирлю советует игрокам: «Иногда в ваших же интересах будет потратить одну или две дополнительные обоймы или использовать лишний целебный напиток, прежде чем переходить к следующему этапу. Например, если вы покидаете Happy Burger только с 54 пулями, то будет мудрым выстрелить пять раз и войти на станцию „Хейзел-Стрит“ только с 49 пулями. Две дополнительные коробки с патронами, которые появятся на мусорном баке возле туалетов, дадут вам в общей сложности 20 пуль, так что вы останетесь в выигрыше. Проделывайте то же самое и с вашими лечебными предметами, прежде чем начинать новый этап. Помните, что в счет идут и заряженные в пистолет боеприпасы».

ИСПУГ ИГРОКА – НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ ЕГО ОПЫТНОГО ПУТИ, РАДИ КОТОРОЙ ВСЕ И ЗАТЕВАЕТСЯ. ЭТОТ МАРШРУТ – ОДИНОКОЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ, КОТОРОЕ ЗАТЯГИВАЕТ ИГРОКА ВО МНОЖЕСТВО КОШМАРНЫХ СЦЕНАРИЕВ.

Бесспорно, понимание таких хитростей упростит прохождение игры. Тем не менее, несмотря на то что суть любой игры заключается в принятии решений, буквальный просчет всех ходов (как в системе прокачки из ролевых игр) не даст

такого же опыта, как если бы вы принимали решения, основываясь исключительно на наблюдениях или впечатлениях, ограничивающихся самой игрой. Столкнувшись с виртуальным 3D-миром, столь же реалистичным, как и в SH3, человек изначально склонен принимать решения так же, как он делал бы это в мире реальном. Впервые столкнувшись с угрожающими монстрами, вы вряд ли станете их рассматривать как наборы чисел, отражающих их физические параметры. Такие вычисления вторичны (например, они могут быть приняты во внимание после многих попыток победить босса).

Кто идет (бежит) в Сайлент Хилл?

Яне согласен с ранее процитированным комментарием Райзера о недостаточно целостном геймплее и считаю, что дизайн Silent Hill прекрасно определяет форму ее игрового процесса. Согласно трем общим представлениям об игре, которые я определил в предыдущем сочинении, специфика Silent Hill не предназначена для «играющих с игрой»: то есть игроков, использующих формальную структуру игры в своих интересах и способных самостоятельно ставить себе цели. В отличие от знаменитой серии Grand Theft Auto, в которой игрок через процедуру игры становится автором собственного опыта[18 - Джанет Мюррэй писала: «Авторство в электронных медиа процедурное: то есть помимо текстов авторы пишут правила, по которым эти тексты появляются. Под этим понимается создание правил участия действующего лица, то есть условий, при которых все будет происходить в ответ на действия участника. Это означает установление свойств объектов и потенциальных объектов в виртуальном мире, а также формул, при помощи которых они будут связываться друг с другом. Процедурный автор создает не просто набор сцен, а мир нарративных возможностей». – Прим. авт.], все вызовы способностям играющего в Silent Hill задуманы ее авторами и продиктованы целями, которые они ставят перед игроком. Если игрок решит палить во все стороны, он только зря израсходует боеприпасы. Он не может, например, поставить перед собой задачу разбить каждую витрину магазина (они бронированные и никак не реагируют на попадания), не может срубить все деревья бензопилой при повторном прохождении SH1 и SH2 (пила просто будет рассекать воздух), не может выйти за пределы заблокированных улиц, не может совершить самоубийство, спрыгнув с моста на Блох-Стрит в SH1 или направив винтовку на самого себя, когда ситуация становится невыносимой (мы ведь находимся в сурвайвал-хорроре, игре, где нужно выжить) и не может общаться с неиграбельными персонажами

(NPC) вне катсцен. Игрок, конечно, может убить Марию, следующую за ним в SH2, но на этом игра закончится. Silent Hill не позволяет геймеру проложить собственный путь в игровом мире, но, по крайней мере, позволяет выбрать, как именно он будет перемещаться в заданных рамках. Игрок может стать на место персонажа, максимально импровизируя во время прохождения и свободно перемещаясь по городу и его локациям. Детальное трехмерное окружение в реальном времени с самого начала было главным козырем серии. Игрок мог запросто гулять по городу и любоваться графикой, на время забыв о своих поисках. Эта возможность чрезвычайно важна для определения геймплея игр жанра сурвайвал-хоррор, так что я вернусь к ней позже. Игры этого жанра учитывают именно действия игрока.

Можно сделать вывод, что серия Silent Hill предназначена для определенного архетипа игрока – следопыта, который стремится преодолеть зигзагообразный нарратив, сражаясь с монстрами и другими противниками. Как ясно указал Эспен Орсет, нужно определиться, к какому типу игроков относится играющий. Добавив к перечню читеров, Орсет ссылается на описанные Ричардом Бартлом четыре типа игроков и их стили прохождения: карьеристы, которым важно лишь накопление очков и/ или повышение уровня; исследователи, получающие удовольствие от раскрытия внутренних секретов игр; социальщики, заинтересованные в установлении связей с другими людьми и в социальном общении; и киллеры, цель которых – доминирование и связанные с этим взаимодействия в игровом процессе. Эта типология была создана для изучения многопользовательских виртуальных миров в реальном времени и поэтому ее следует скорректировать, чтобы она соответствовала критериям однопользовательских игр (геймеры и их персонажи мало общаются в сурвайвал-хоррорах). Должен признать, что на самом деле я не вписываюсь ни в одну из этих категорий. Например, я не читер. Хотя, говоря словами Орсета, я «время от времени» заглядываю в прохождения, но я никогда не использовал GameShark[19 - GameShark – торговая марка линейки чит-картриджей для видеоигр и других продуктов для различных консольных игровых систем и компьютеров на базе Windows. – Прим. пер.] или чит-коды (вообще, какой смысл иметь бесконечное количество боеприпасов в игре на выживание?)[20 - Возможность быстрого сохранения в ПК-версии SH2 кажется мне противоречащей самой сути игры и выживания в ней. Возьмем, к примеру, этот комментарий от обозревателя с сайта GameFAQS.com: «Играя ночью, когда родители спали, я не чувствовал себя в безопасности, так что в общей сложности я сделал 750 сохранений! Из которых 700 – быстрые сохранения». Обзор доступен по ссылке http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/review/R47783.html. Однако в игре Alone in the Dark (1992) такая функция была с

самого начала. – Прим. авт.]. Я не карьерист. Я никогда не думал о том, чтобы играть в Silent Hill ради 10-звездочного рейтинга[21 - Руководство по прохождению игры на 10 звезд можно найти на том же GameFAQS.com. – Прим. авт.], и всегда выбирал нормальный уровень сложности как для боя, так и для загадок. Но я также и не исследователь.

МНЕ ВПОЛНЕ КОМФОРТНО ИГРАТЬ РОЛЬ НЕВИННОЙ, ДОБРОВОЛЬНОЙ МИШЕНИ ЭРГОДИЧЕСКОЙ ИНТРИГИ ИЛИ ТАЙНОГО ЗАГОВОРА, ИСХОД КОТОРОГО ЗАВИСИТ ОТ УМЕЛОСТИ МОИХ ДЕЙСТВИЙ.

Иногда мне нравится перепроходить игры, чтобы разблокировать дополнительные функции или посмотреть альтернативные концовки, но это для меня не главное. Киллером меня тоже не назвать. Возможно, именно поэтому я предпочитаю Silent Hill, а не Resident Evil: в SH чаще приходится убегать от монстров, а не пытаться снести им голову (но и не прятаться, как, например, в серии Clock Tower). На самом деле, в соответствии с тем, как Орсет определяет геймера-приключенца, я считаю себя скорее интригуемым, объектом интриги. Хотя ранее я писал работы по киноведению, я предпочитаю сюжетно-ориентированные игры кинофильмам. Мне вполне комфортно играть роль невинной, добровольной мишени[22 - Орсет не без оснований использует термин «мишень» вместо слова «жертва», которое он считает слишком строгим. Несмотря на то что игрок обладает некоторой свободой, он всегда остается под контролем геймммастера и/или правил игры. – Прим. авт.] эргодической[23 - Термин «эргодическая литература» введен в 1997 году Эспеном Орсетом. Эргодический текст нелинеен и требует от читателя активного участия в его реконструкции и рекомбинации. Речь идет не о просто трудном для понимания линейном тексте, как «Поминки по Финнегану» Джойса, но об открытой и динамически выстраиваемой структуре, как «Хазарский словарь» Павича или «Игра в классики» Кортасара. В данном случае слово «эргодический» указывает на активную роль игрока в нелинейном сюжете. – Прим. пер.] интриги или тайного заговора, исход которого зависит от умелости моих действий. В качестве интригуемого я хочу пройти через многомерное пространство событий игры и раскрыть ее структуру, преодолевая это пространство. Также Орсет сравнивает этот процесс раскрытия с «концепцией дневника, записью череды важных событий». От сурвайвал-хоррора я жду, чтобы эта череда событий была по-настоящему пугающей. Я много раз перепроходил Silent Hill, в частности SH2, которую я считаю шедевром – в первую очередь потому, что от нее у меня идут мурашки по коже. Именно поэтому я и буду говорить об опытном пути.

Это страшно

В книге Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine («Эмоции и структура повествовательного фильма. Фильм как машина эмоций»), на которую я буду периодически ссылаться и которая послужила источником вдохновения для названия этой книги (наряду с процессором Emotion Engine, лежащим в основе PlayStation 2)[24 - Оригинальное название книги, которую держит в руках читатель, – Silent Hill: The Terror Engine («Silent Hill. Движок ужаса»). Игровой движок – программное обеспечение, среда для разработки компьютерных игр. – Прим. ред.], Эд С. Тэн утверждает, что «с позиции наблюдателя можно сказать, что всех зрителей традиционного полнометражного фильма объединяет желание испытать как можно больше сильных эмоций в безопасных пределах контролируемой фантазии конечного эпизода». Он определяет два типа возбуждаемых эмоций: во-первых, эмоции от вымысла, которые уходят корнями в вымышленный мир с проблемами, лежащими в рамках этого мира, и, во-вторых, эмоции от артефакта, которые возникают от ощущений, связанных с формальными свойствами произведения, а также стимулирующих воздействиях, основанных на этих ощущениях. На этих различиях строятся вторая и третья части книги. Обращаясь к теории любопытства Ноэля Кэрролла о художественных произведениях в жанре хоррор и удовольствии от умозаключений, во второй части обсуждаются сеттинг и история Silent Hill, каким образом геймер сопереживает главным героям (Трэвису, Гарри, Хизер, Джеймсу, Генри и Алексу), а также нечистая природа и отвратительные стороны чудовищ. Третья часть затронет концепцию «игры как карты и системы», придуманную Гродалем. «Переживание нами „искусства“, – говорит Гродаль, – основано на догадках о том, как конкретный создатель реализует свои намерения, которые можно в полной мере понять только как выбор из ряда возможных вариантов. Это требует глубоких познаний». Как и другие «аудиовидеоигры», серия Silent Hill часто обращает внимание игроков (особенно тех, у кого есть киноопыт, как у меня) на то, как игра сделана, заставляет их восхищаться графикой и мизансценами. В третьей части исследуются эстетические аспекты серии.

Любителям сурвайвал-хорроров, как и зрителям фильмов ужасов, хочется испытывать страх так сильно и так часто, насколько это возможно. Эмоции от вымысла и эмоции от артефакта подходят для анализа видеоигр, но нельзя

сказать, что ими все ограничивается или что их достаточно для поставленной задачи. В роли интригуемого я обладаю определенной степенью контроля над восприятием и разворачиванием действий. Это понятие агентивности, то есть наличия у игрока возможности действовать, играет главную роль как в разграничении кино и видеоигр, так и в особенностях жанра сурвайвал-хоррор. Как отмечает Таня Крживинска, фильмы «неспособны использовать потенциал интерактивных средств для осознания динамики между наличием и отсутствием контроля, а для специфических типов напряженного ожидания и эмоционального удовольствия, предлагаемых хоррор-играми, этот аспект ключевой». Можно только согласиться с ее утверждением, что «интерактивное пространство этих конкретных игр [Resident Evil 3: Nemesis и Clive Barker’s Undying. – Прим. авт.] организовано таким образом, чтобы усилить и расширить типы эмоциональных и аффективных переживаний, предлагаемых фильмами ужасов». Поэтому в четвертой части рассматривается то, что я называю эмоциями от геймплея, возникающими в результате действий геймера в игровом мире и реакции игрового мира на эти действия. Я расскажу о роли перемещения, боях, применении оружия, решении загадок и прочих вещах.

Но для начала в первой части я кратко изложу отличительные формальные признаки жанра сурвайвал-хоррор в том виде, в каком они проявляют себя в Silent Hill. Перефразирую предупреждение в начале SH1: «В этой книге есть жестокие и жуткие изображения. Боязнь крови порождает страх плоти».

Часть 1

Сурвайвал-террор

Совершенный жанр

«Страх расширяет границы зримого и воспринимаемого».

Дэвид Дрейтон в повести Стивена Кинга «Туман»

Сурвайвал-хоррор (давайте согласимся с таким термином, пусть его и критикуют[25 - Этот термин не раз подвергался сомнению. Например, Лори Н. Тейлор предпочитает говорить о «готических играх». Согласно Мэтью Вейсу, мы также должны признать, что «все сурвайвал-хорроры – хорроры, но не все хорроры – про само выживание». – Прим. авт.]) – это, скорее всего, наиболее подходящий видеоиграм жанр. Причин для подобного заявления много, одни очевиднее других. Прежде всего, Ричард Роуз-третий, дизайнер игр 'The Suffering и The Suffering: Ties That Bind, говорит, что «не случайно среди успешных игр так много хорроров. Цели видеоигр и произведений в жанре ужасов напрямую пересекаются, образуя идеальную пару». Более того, видеоигры опираются на те же основы, что и многие фильмы ужасов: «Ночь живых мертвецов» (1968), «Чужой» (1979) и «Звонок» (1998). Ричард Роуз также писал:

«Эта враждебная сила [фильмов ужасов. – Прим. авт.] своими действиями проявляет себя настолько бесчеловечно, что никто из зрителей не станет винить героя, если тот уничтожит зло, защищая себя. Это как раз тот опыт, который большинство экшен-дизайнеров хотят создать еще со времен Space Invaders. Игрок оказывается в опасной ситуации с четкой, неоспоримой мотивацией „убей, чтобы выжить“. Злые силы повсюду, и все они заслуживают смерти. Следовательно, хорроры являются естественным для видеоигр жанром».

Перефразируя название очерка Роуза, «брак, заключенный в аду» в той же мере неизбежен, сколь и удачен.

По законам жанра ужасов, в сурвайвал-хорроры нужно играть ночью, когда ты «один в темноте[26 - Автор делает отсылку к игре Alone in the Dark (1992), о которой пойдет речь дальше. – Прим. пер.]», и желательно, чтобы другие люди в это время спали. Следование подобным правилам уравнивает восприятие играющего и кинозрителя, смотрящего фильм ужасов. Переживание последнего, однако, всегда коллективно – герои фильмов ужасов общаются друг с другом и выражают эмоции, что передается сменой кадров с действующими лицами. Жан-Себастьен Шовен объясняет:

«Видеоигры организованы по противоположному принципу: они противопоставляют коллективному сознанию онанистический, тайный и уединенный опыт пребывания в художественном произведении. Во время этого процесса существует только субъект и (вымышленный) мир. Жанр сурвайвал-хоррор (Silent Hill, Resident Evil) вполне может быть квинтэссенцией эпохи одиночества, поскольку игрок одинок и буквально представляет собой последнего из людей. Одиночество персонажа отражает опыт игрока, где и ум, и тело взаимодействуют с контроллером, из которого поступают вибрации, связанные с контекстом игры (удары сердца, физическая боль). В такие моменты человек познает себя должным образом»[27 - У меня нет склонности к психоанализу, поэтому я не стану заходить так далеко, как Жан-Себастьен Шовен, и определять опыт как онанистический, сравнивая контроллер с джойстиком, буквальной «палкой радости» (радость не иначе, чем садомазохистская, в играх вроде Silent Hill). Более того, Шовен занимает позицию, близкую к позиции мужчины-шовиниста, и указывает в примечании, что игровые контроллеры «изменились с годами: формы стали менее агрессивны, более женственны, склонны к горизонтальности, тогда как первый джойстик был вертикальным». – Прим. авт.].

Сурвайвал-хорроры, «квинтэссенции эпохи одиночества», прекрасно демонстрируют, что эмоциональное переживание видеоигр – это сугубо личный опыт. В темноте, управляя персонажем, вы единственный, кто преодолевает полное опасностей игровое пространство и сталкивается с монстрами.

Легко представить, что тех, кто опасается видеоигр и считает, что на детей, подростков и даже взрослых[28 - Как хорошо демонстрирует Стивен Старкер в книге Evil Influences: Crusades against the Mass Media («Дурное влияние. Крестовые походы против массмедиа»), такие случаи не в новинку: через период подобных осуждений прошли также романы, фильмы, комиксы, радио, телевидение и музыкальные клипы. – Прим. авт.] они оказывают только тлетворное влияние, сурвайвал-хорроры могут по-настоящему напугать. Можно вспомнить о слушаниях в Сенате США в 1993–1994 гг. по вопросу об использовании сцен насилия для продвижения видеоигр[29 - До 1994 года в США не существовало каких-либо обязательных возрастных рейтингов для продажи игр; издатели игр самостоятельно определяли содержание игры. В ходе слушаний, инициированных сенатором Джо Либерманом, комиссия Сената рассмотрела несколько жестоких игр того времени, таких как Mortal Kombat и Night Trap, и посчитала их неподходящими для детей. Результатом стало

создание негосударственной организации Entertainment Software Rating Board, ставшей присваивать играм такие рейтинги. – Прим. пер.]. В первом решении от 2002 года после просмотра отрывков из двух сурвайвал-хорроров – Fear Effect и Resident Evil – американский федеральный судья отказал видеоиграм в защите свободы слова, то есть права, гарантированного Первой поправкой Конституции Соединенных Штатов[30 - Двумя другими играми были DOOM и Mortal Kombat. Решение было отменено в июне 2003 года. – Прим. авт.]. По сообщению журналиста Стивена Пула, один из членов британского парламента в 1999 году попытался ограничить продажи SH1, потому что ее «сюжет сосредоточен на исчезновении и муках маленькой девочки». Silent Hill: Homecoming в ее изначальном «жестоком» виде была запрещена в Австралии. Вместо этой враждебности, которая сама по себе является побочным продуктом страха, можно посмотреть на игры с точки зрения выживания.

Наш вид, как и другие млекопитающие, врожденно предрасположен к игровой деятельности, и она для нас очень важна. Игра осуществляется благодаря способности участников посылать друг другу метасообщения, то есть обмениваться сигналами вроде «это игра», означающими, что грядущая схватка будет не настоящей борьбой за жизнь, а игровым ритуалом. Грегори Бейтсон писал, что «эволюция игры могла быть важным шагом на пути эволюции коммуникации в целом». Как он отметил, обучение распознаванию угроз приводит к развитию умения предвидеть и предотвращать потенциальные атаки. Торбен Гродаль подытожил эту эволюционную точку зрения, показав, как «наша способность когнитивно [а также виртуально в случае видеоигр. – Прим. авт.] моделировать положение других представителей нашего вида, а также сопереживать им и идентифицировать себя с ними, связана с очевидной ценностью этих общественно значимых видов деятельности для выживания». В отличие от реальной жизни, в которой потенциальная угроза может оказаться для нас фатальной, в виртуальном пространстве видеоигр можно опробовать различные модели поведения и пронаблюдать их последствия: например, проявить агрессию, даже если это не в вашей природе, или решить задачу иначе, чем вы бы попытались в реальности.

ИГРА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ БЛАГОДАРЯ СПОСОБНОСТИ УЧАСТНИКОВ ПОСЫЛАТЬ ДРУГ ДРУГУ МЕТАСООБЩЕНИЯ, ТО ЕСТЬ ОБМЕНИВАТЬСЯ СИГНАЛАМИ ВРОДЕ «ЭТО ИГРА», ОЗНАЧАЮЩИМИ, ЧТО ГРЯДУЩАЯ СХВАТКА БУДЕТ НЕ НАСТОЯЩЕЙ БОРЬБОЙ ЗА ЖИЗНЬ, А ИГРОВЫМ РИТУАЛОМ.

В проблемной и небезопасной ситуации можно броситься прямиком на источник угрозы или вилять из стороны в сторону, чтобы избежать нападения, постараться вовсе аккуратно избежать ненужных конфликтов, или наоборот, подвергнуть себя постоянной опасности и испытать острые ощущения. Вероятность встречи с отвратительными и неестественными существами вроде тех, что населяют Silent Hill, в нашей повседневной жизни ничтожна, но способы разрешения опасных ситуаций в реальности и видеоигре, вероятно, весьма схожи. Как показали исследования, видеоигры улучшают зрительное восприятие[31 - В исследовании университета Рочестера использовались игры Medal of Honor (1999) и Tetris (1985). Лаборатория обнаружила, что игравшие обошли неигроков по определению правильных целей среди ложных и лучше справились с тестом на «мигание внимания». – Прим. авт.] и даже способны помочь в преодолении фобий[32 - В исследовании лаборатории киберпсихологии Университета Квебека в Оттаве использовались игры Max Payne и Half-Life для борьбы с боязнью пауков, Max Payne и Unreal Tournament – для борьбы с боязнью высоты и Unreal Tournament – для борьбы с боязнью тесных пространств. Результаты показали, что видеоигры способны помочь преодолеть эти страхи. – Прим. авт.].

Страх трудно преодолеть. По словам мастера ужасов Г. Ф. Лавкрафта (которые я уже приводил[33 - В книге A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions («Когнитивный психологический подход к эмоциям от геймплея»). – Прим. авт.] в других своих работах), страх – это «самое древнее и сильное из человеческих чувств, а самый древний и сильный страх – страх неведомого». Более того, «совершенно очевидно, что форма, столь тесно связанная с первичным чувством, то есть литература ужаса, стара, как человеческая мысль или речь». Стоит еще раз процитировать ответ Лавкрафта противникам сверхъестественных страшных историй, чтобы придать жанру определенный статус. Также это обращение можно адресовать коллегам из академических кругов, не разбирающимся в видеоиграх и не понимающим, почему мы тратим свое время на игры и, в особенности, хорроры:

«У призрачного ужаса, как правило, небольшая аудитория, поскольку он требует от читателя [или геймера. – Прим. авт.] определенной способности к фантазиям и отстранению от обычной жизни.

Сравнительно немногие в достаточной степени свободны от власти повседневности и способны отвечать на стук извне, поэтому вкус большинства в

первую очередь удовлетворяют рассказы о банальных чувствах и событиях или о незамысловатых отклонениях в этих чувствах и событиях»[34 - Перевод Людмилы Володарской. – Прим. ред.].

Не каждому дано наслаждаться хоррорами. Главный источник их очарования – это нечестивые, отвратительные и страшные монстры. Естественное стремление – бежать прочь, а не приближаться к существам, которые вызывают как когнитивное вовлечение, при котором человек стремится исследовать это очень страшное неизвестное, так и вовлечение воображения, при котором человек готов «творчески размышлять о том, каким может быть монстр, чего он может хотеть и как с ним справиться»[35 - Когнитивное вовлечение исследовано Ноэлем Кэрролом в его теории вызываемого хоррором любопытства и разобрано Марком Воробьем в 1997 году. Я вернусь к этой теории в следующей главе. – Прим. авт.]. Конкретно видеоигры вызывают виртуально-физическое вовлечение, поскольку именно через своего персонажа игроку придется самостоятельно разбираться с монстрами. В этом свете замечание Джанет Мюррей относительно вымысла кажется особенно точным. Термин Кольриджа[36 - Сэмюэл Тэйлор Кольридж – английский поэт-романтик, критик и философ. Ввел термин «приостановка неверия» (suspension of disbelief) в своей книге Biographia Literaria 1817 года. Смысл приостановки неверия – в добровольном отказе от критических суждений по поводу происходящего в произведении, принятии действия как реального, вере в предлагаемые обстоятельства. – Прим. пер.] «приостановка неверия», который обычно используется для описания удовольствия от погружения в воображаемый мир, кажется Мюррей слишком пассивным. Речь идет скорее об «активном создании веры», поскольку мы используем наш разум для укрепления веры в реальность пережитого опыта. Несомненно, удовольствие от игры зависит еще и от того, как «играют с нами». В сурвайвал-хоррор играют потому, что хотят напугаться. Как заявлял в отношении фильмов ужасов Джонатан Лейк Крейн, если вы не «испытываете какую-либо веру в происходящее» и отдаляетесь или отворачиваетесь от опасного воображаемого мира, то игра заканчивается, не успев начаться.

Опираясь на концепцию ремедеации, которую прославили Джей Дэвид Болтер и Ричард Грузин, видеоигры переосваивают фильмы. Это видеолюдическое обновление кинематографических форм становится особенно очевидным, когда речь заходит о хоррорах. Конечно, все жанры характеризуются набором заранее определенных условностей, порождающих некоторое количество более или менее точных ожиданий. С этой точки зрения понятие жанра стимулирует некую

инстинктивную игру догадок и узнаваний. Можно утверждать, что хорроры среди всех жанров наиболее часто сравниваются с играми. В свете теории игры и фантазии Бейтсона, изображение ужасного должно быть оформлено как игривое представление в вымышленном мире, поскольку иначе оно перестает быть не только приемлемым, но и выносимым (как в случае со снафф-фильмами, в которых реальное убийство человека делает их невыносимыми и неприемлемыми для типичного зрителя, а это антитеза игривости). Чтобы получить удовольствие от фильма ужасов, нужно играть по его правилам. Поэтому, в то время как одни исследователи время от времени ссылаются на игры для объяснения опыта от просмотра современного фильма ужасов, другие, вроде Рут Амосси и Веры Дики, устанавливают продолжительную и более узкую связь, которую также стоит осветить.

Рут Амосси связывает страшные истории и игры в главе своей книги Les idees revues: Sdmiologie du stereotype («Заблуждения: семиотика стереотипов»), посвященной индустриализации страха. Она утверждает, что «искусство страха» – это именно людическая, игровая деятельность. Затем она перечисляет три категории объектов, вызывающих страх.

1. Нарушения нормальности и элементарных законов физики известного нам мира, вроде Древних Богов Лавкрафта или Кинг-Конга.

2. Безобидные сами по себе объекты, которые становятся страшными только в результате ненормального и странного агрессивного поведения, например птицы, мебель или автомобили.

3. Гиперболизированные объекты, страшные уже сами по себе, например волки, пауки и змеи.

Таким образом, этот замкнутый репертуар страха и использование формальных стереотипов служат «указателями направления в той области, где в дело вступает игра. Они дают о себе знать в самом начале и в критических точках произведений в жанре хоррор: „Каждый, кто войдет сюда, испытает головокружительный страх“». Чтобы прояснить, что поставлено на карту, Амосси обращается к настольным играм:

«Течение игры не полностью случайно, и игроки надеются, что те или иные „ходы“ помогут им обнаружить страшные места… Угрожающие появления [страшных объектов. – Прим. авт.] в знакомой вселенной и последующие приключения также тщательно запрограммированы в соответствии с известными правилами. Вспоминаются игры, в которых участники, бросая кубики, пересекают опасное пространство, кишащее ловушками, до тех пор, пока не достигнут области, где ситуация окончательно разрешится.

Даже если имитируемая реальность не определена конкретными правилами, точная установка границ ужаса внесет свои. Именно система правил ужаса, применяемая в повседневных и банальных декорациях, или, по крайней мере, в окружении, которое утверждается реалистичным, и порождает нарратив ужаса».

В любой партии в настольную игру ходы могут различаться, но правила остаются прежними[37 - Следуя идеям Амосси, я сравнил фильм «Анаконда» (Луис Льоса, 1997) с игрой «Змеи и лестницы» и сконструировал игровое поле для демонстрации. См. статью Anaconda, a Snakes and Ladders Game: Horror Film and the Notions of Stereotype, Fun and Play («„Анаконда” и „Змеи и лестницы”: фильмы ужасов и понятия стереотипа, развлечений и игры». – Прим. авт.]. Происходящие события всегда в какой-то мере предсказуемы. По мнению Амосси, секрет индустрии страха заключается не столько в выборе стереотипного объекта, сколько в его изображении. Таким образом, кинематограф занимает место на вершине, поскольку он постоянно изобретает и совершенствует реалистичные эффекты. Сделанные Амосси выводы позволяют взглянуть на рассуждения Стивена Пула с этой точки зрения:

«Почему именно хорроры и порой научная фантастика во многом обеспечивают эстетически плодотворную почву для якобы „кинематографических“ видеоигр? […] Ответ заключается в том, что для жанра ужасов персонаж и сюжет не в приоритете; важна проработка чудовищ, ритма, напряжения и потрясения. Сюжет и персонажи – это элементы, с которыми игры справляются с большим трудом».

Для видеоигр нового формата, который все еще остается аудиовизуальным, фильмы ужасов открывают огромный простор для решений в области форм и мизансцен (музыка, вызывающая беспокойство, выразительная постановка, напряженные движения камеры, неожиданные эффекты и т. д.). Также они предоставляют идеальную основу для повествования: небольшая группа стереотипных персонажей укрывается вместе или пытается сбежать, борясь со злой силой, воплощенной в чудовищах или призраках. Такой формат идеально подходит видеоиграм (новые медиа), которые неизбежно, как и кинематограф (старые медиа), будут постоянно изобретать и оттачивать новые реалистичные эффекты (в связи с появлением на рынке новых современных технологий).

Вера Дика написала свою книгу Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle («Игры ужаса: „Хэллоуин“, „Пятница, 13-е“ и фильмы-сталкеры»[38 - Фильмы-сталкеры – фильмы, вышедшие между 1979 и 1983 годами.Их отличало быстрое и дешевое производство, а также паразитирование на слэшер-хитах, вроде фильмов «Хэллоуин» (реж. Д. Карпентер) или «Пятница 13-е» (реж. Ш. Каннингем). – Прим. ред.]), чтобы показать, как формула фильмов 1980-х годов с маньяком-преследователем вводит зрителя в состояние «наблюдающего скорее за видеоигрой, чем, например, за теннисным матчем. Здесь зритель оказывается причастен к ряду условных формул, которые поощряют игру с самим фильмом». Для Дики использование повторяющихся паттернов и техник, вызывающих чувство неопределенности (съемка с точки зрения убийцы, использование экранного и внеэкранного пространства, межкадровая полоса, экранное время и т. д.), способствует тому, что к поиску ответов на два центральных вопроса – «Где убийца?» и «Когда он нападет?» – зритель будет относиться как к игре. Начиная с «Хэллоуина» (Джон Карпентер, 1978) и двух его лучших подражаний в лице «Пятницы, 13-го» (Шон Каннингем, 1980) и «Пятницы, 13-го. Части 2» (Стив Майнер, 1981) безопасное и контролируемое взаимодействие зрителя и фильма про маньяка превращается в игру, где зритель может знать или не знать ответ на два эти вопроса, а сами они могут задаваться в разной форме. Такая игра стала еще более распространенной в новом цикле фильмов о маньяках, появившемся благодаря саморефлексивному фильму «Крик» (Уэс Крейвен, 1996). Этот цикл создан для нового поколения подростков, которые были геймерами в той же степени, что и кинозрителями.

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

Примечания

1

В этой книге я буду называть всю серию Silent Hill, но для отдельных игр использовать аббревиатуры. – Прим. авт.

2

В SH1 окружение было уже трехмерным и генерировалось в реальном времени на приставке, где была запущена игра. – Прим. пер.

3

Поскольку про силу Хизер мы узнаем только в процессе прохождения SH3, мы вынуждены поверить, что она, как ее описывает руководство, «обычная девушка». – Прим. авт.

4

Приведу цитату из рецензии. «Silent Hill 2 – это скорее отличный опыт, нежели великолепная игра. Это веселье в мазохистском смысле „После нее мне нужно в

душ“, а не в привычном многим стиле „Надерем им всем задницы“». Другая цитата: «Вы, возможно, заметили, что я не так уж много говорю о геймплее. И это потому, что Silent Hill 2 – это скорее опыт, чем игра». Позже я объясню, почему не согласен с этой точкой зрения и предпочитаю отмечать, что «это не просто игра», как сказал в своей рецензии на SH1 Эндрю Броас. Уместнее будет говорить об «игровом опыте», как это сделал Лоренцо Бассанелли: «Silent Hill отличается [от Resident Evil]. У разработчиков хватило смелости уменьшить важность экшена, и они создали более глубокий, зрелый игровой опыт, построенный на тишине и мучительном ожидании». – Прим. авт.

5

В Team Silent работали: Акира Ямаока (звукорежиссер в SH1, SH2, SH3, и SH4: The Room, продюсер SH3 и SH4: The Room, композитор всей серии); Кэйитиро Тояма (геймдиректор SH1); Масаси Цубояма (дизайнер окружения, аниматор, дизайнер сюжета демоверсии SH1, геймдиректор SH2, арт-директор и дизайнер монстров в SH4: The Room); Кадзухидэ Накадзава (геймдиректор SH3); Сугуру Муракоси (постановщик SH2, геймдиректор и сценарист SH4: The Room); Хироюки Оваку (программист SH1, сценарист SH2 и SH3, постановщик SH2, программист SH3); Масахиро Ито (дизайнер окружения SH1 и SH3, арт-директор SH2 и SH3, дизайнер монстров в SH1, SH2, и SH3, создатель моделей для SH2 и SH3); Годзо Китао (продюсер SH1, исполнительный продюсер SH2 и SH3); Акихиро Имамура (программист SH1, продюсер SH2, младший продюсер SH4: The Room); Такаёси Сато (дизайнер персонажей в SH1 и SH2, создатель CGI-роликов для SH1 и SH2). – Прим. авт.

6

Тогда я не записывал свои игровые сессии, как делал это для данного исследования. – Прим. авт.

7

Это исследование основано на оригинальных версиях игр для PlayStation. – Прим. авт.

8

Когда Джеймс берет фонарик, нас ждет небольшой сюрприз: манекен резко встанет, чтобы возобновить действие. – Прим. авт.

9

Я позаимствовал это сравнение у Джулиана Хохберга и Вирджинии Брукс. – Прим. авт.

10

Торбен Гродаль – почетный автор и профессор исследований в области кино и медиа Копенгагенского университета в Дании. – Прим. пер.

11

Гродаль использует термин «новичок», однако я бы сказал, что этот термин вводит в заблуждение, потому что он подразумевает неопытность. Даже если геймер является новичком в конкретной игре, он все еще может быть опытным хардкорным геймером. Даже если геймер хардкорный, он все равно будет новичком в игре, которую он только что начал. – Прим. авт.

12

Мимесис – один из основных принципов эстетики, в самом общем смысле – подражание искусства действительности. – Прим. пер.

13

В SH: Origins три концовки, в SH1 пять, в SH2 (в зависимости от платформы) либо пять, либо шесть, в SH3 три (но первое прохождение всегда заканчивается «Нормальной концовкой»), в SH4: The Room четыре, в SH: Homecoming пять, в SH: Shattered Memories пять. – Прим. авт.

14

Можно вспомнить хотя бы «шуточные» концовки. Неужели нужно проходить через все испытания Silent Hill 2 ради «Концовки с собакой»? Бирлю в официальном руководстве рекомендует сохраниться перед важными сюжетными развилками, если игрок хочет получить другую концовку. – Прим. авт.

15

В номере журнала GamePro за ноябрь 2003 года опубликован список «Самых страшных игр всех времен». SH3, SH1 и SH2 попали на 7-е, 6-е и 5-е места соответственно. Первые две игры в списке – Half-Life на 2-м месте и Resident Evil на 1-м месте; геймеры до сих пор превозносят их умение пугать. В список также вошли: Sanitarium (10-е место), Doom II: Hell on Earth (9-е место), Alone in the Dark (8-е место), Eternal Darkness: Sanity’s Requiem (4-е место) и Fatal Frame (3-е

место). В списке самых страшных игр на PS2, опубликованном в октябре 2004 года в журнале PSM, SH2 заняла 2-е место, а SH3 – 3-е место. Fatal Frame 2: Crimson Butterfly оказалась на 1-м месте. В настоящее время в Интернете полно списков типа «Лучшие из…», где почти всегда оказываются первые три части Silent Hill. – Прим. авт.

16

Бирлю даже указывает конкретный для каждого монстра радиодиапазон – на каком расстоянии и как интенсивно будет шуметь радио. – Прим. авт.

17

Она настолько хорошо сокрыта, что рецензенты ее даже не упоминают. Судя по всему, в предыдущих играх серии этой системы не было. – Прим. авт.

18

Джанет Мюррэй писала: «Авторство в электронных медиа процедурное: то есть помимо текстов авторы пишут правила, по которым эти тексты появляются. Под этим понимается создание правил участия действующего лица, то есть условий, при которых все будет происходить в ответ на действия участника. Это означает установление свойств объектов и потенциальных объектов в виртуальном мире, а также формул, при помощи которых они будут связываться друг с другом. Процедурный автор создает не просто набор сцен, а мир нарративных возможностей». – Прим. авт.

19

GameShark – торговая марка линейки чит-картриджей для видеоигр и других продуктов для различных консольных игровых систем и компьютеров на базе Windows. – Прим. пер.

20

Возможность быстрого сохранения в ПК-версии SH2 кажется мне противоречащей самой сути игры и выживания в ней. Возьмем, к примеру, этот комментарий от обозревателя с сайта GameFAQS.com: «Играя ночью, когда родители спали, я не чувствовал себя в безопасности, так что в общей сложности я сделал 750 сохранений! Из которых 700 – быстрые сохранения». Обзор доступен по ссылке http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/review/R47783.html. Однако в игре Alone in the Dark (1992) такая функция была с самого начала. – Прим. авт.

21

Руководство по прохождению игры на 10 звезд можно найти на том же GameFAQS.com. – Прим. авт.

22

Орсет не без оснований использует термин «мишень» вместо слова «жертва», которое он считает слишком строгим. Несмотря на то что игрок обладает некоторой свободой, он всегда остается под контролем геймастера и/или правил игры. – Прим. авт.

23

Термин «эргодическая литература» введен в 1997 году Эспеном Орсетом. Эргодический текст нелинеен и требует от читателя активного участия в его реконструкции и рекомбинации. Речь идет не о просто трудном для понимания линейном тексте, как «Поминки по Финнегану» Джойса, но об открытой и динамически выстраиваемой структуре, как «Хазарский словарь» Павича или «Игра в классики» Кортасара. В данном случае слово «эргодический» указывает на активную роль игрока в нелинейном сюжете. – Прим. пер.

24

Оригинальное название книги, которую держит в руках читатель, – Silent Hill: The Terror Engine («Silent Hill. Движок ужаса»). Игровой движок – программное обеспечение, среда для разработки компьютерных игр. – Прим. ред.

25

Этот термин не раз подвергался сомнению. Например, Лори Н. Тейлор предпочитает говорить о «готических играх». Согласно Мэтью Вейсу, мы также должны признать, что «все сурвайвал-хорроры – хорроры, но не все хорроры – про само выживание». – Прим. авт.

26

Автор делает отсылку к игре Alone in the Dark (1992), о которой пойдет речь дальше. – Прим. пер.

27

У меня нет склонности к психоанализу, поэтому я не стану заходить так далеко, как Жан-Себастьен Шовен, и определять опыт как онанистический, сравнивая контроллер с джойстиком, буквальной «палкой радости» (радость не иначе, чем садомазохистская, в играх вроде Silent Hill). Более того, Шовен занимает позицию, близкую к позиции мужчины-шовиниста, и указывает в примечании, что игровые контроллеры «изменились с годами: формы стали менее агрессивны, более женственны, склонны к горизонтальности, тогда как первый джойстик был вертикальным». – Прим. авт.

28

Как хорошо демонстрирует Стивен Старкер в книге Evil Influences: Crusades against the Mass Media («Дурное влияние. Крестовые походы против массмедиа»), такие случаи не в новинку: через период подобных осуждений прошли также романы, фильмы, комиксы, радио, телевидение и музыкальные клипы. – Прим. авт.

29

До 1994 года в США не существовало каких-либо обязательных возрастных рейтингов для продажи игр; издатели игр самостоятельно определяли содержание игры. В ходе слушаний, инициированных сенатором Джо Либерманом, комиссия Сената рассмотрела несколько жестоких игр того времени, таких как Mortal Kombat и Night Trap, и посчитала их неподходящими для детей. Результатом стало создание негосударственной организации Entertainment Software Rating Board, ставшей присваивать играм такие рейтинги. – Прим. пер.

30

Двумя другими играми были DOOM и Mortal Kombat. Решение было отменено в июне 2003 года. – Прим. авт.

31

В исследовании университета Рочестера использовались игры Medal of Honor (1999) и Tetris (1985). Лаборатория обнаружила, что игравшие обошли неигроков по определению правильных целей среди ложных и лучше справились с тестом на «мигание внимания». – Прим. авт.

32

В исследовании лаборатории киберпсихологии Университета Квебека в Оттаве использовались игры Max Payne и Half-Life для борьбы с боязнью пауков, Max Payne и Unreal Tournament – для борьбы с боязнью высоты и Unreal Tournament – для борьбы с боязнью тесных пространств. Результаты показали, что видеоигры способны помочь преодолеть эти страхи. – Прим. авт.

33

В книге A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions («Когнитивный психологический подход к эмоциям от геймплея»). – Прим. авт.

34

Перевод Людмилы Володарской. – Прим. ред.

35

Когнитивное вовлечение исследовано Ноэлем Кэрролом в его теории вызываемого хоррором любопытства и разобрано Марком Воробьем в 1997 году. Я вернусь к этой теории в следующей главе. – Прим. авт.

36

Сэмюэл Тэйлор Кольридж – английский поэт-романтик, критик и философ. Ввел термин «приостановка неверия» (suspension of disbelief) в своей книге Biographia Literaria 1817 года. Смысл приостановки неверия – в добровольном отказе от критических суждений по поводу происходящего в произведении, принятии действия как реального, вере в предлагаемые обстоятельства. – Прим. пер.

37

Следуя идеям Амосси, я сравнил фильм «Анаконда» (Луис Льоса, 1997) с игрой «Змеи и лестницы» и сконструировал игровое поле для демонстрации. См. статью Anaconda, a Snakes and Ladders Game: Horror Film and the Notions of Stereotype, Fun and Play («„Анаконда” и „Змеи и лестницы”: фильмы ужасов и понятия стереотипа, развлечений и игры». – Прим. авт.

38

Фильмы-сталкеры – фильмы, вышедшие между 1979 и 1983 годами.

Их отличало быстрое и дешевое производство, а также паразитирование на слэшер-хитах, вроде фильмов «Хэллоуин» (реж. Д. Карпентер) или «Пятница 13-

е» (реж. Ш. Каннингем). – Прим. ред.

Купить: https://tellnovel.com/perron_bernar/silent-hill-navstrechu-uzhasu-igry-i-teoriya-straha

надано
Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: Купити