

Дамьен Мешери, Бруно Провецца

SILENT HILL

ТАЙНЫ ТУМАННОГО
ГОРОДА

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92
М55

BIENVENUE À SILENT HILL
VOYAGE AU COEUR DE L'ENFER
Damien Mecheri et Bruno Provezza

Édition française, copyright 2023, Third Éditions
Tous droits réservés

Автор иллюстрации на обложке *Антон Савинов*

Во внутреннем оформлении использованы иллюстрации:
IrananHS, Xharites, Snigdha1517, Mamamstock / Shutterstock / FOTODOM
Используется по лицензии от Shutterstock / FOTODOM



THIRD
éditions

Мешери, Дамьен.

М55 Silent Hill. Тайны туманного города / Дамьен Мешери, Бруно Провецца ; [перевод с французского А. Е. Мешалкиной]. — Москва : Эксмо, 2025. — 496 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-214023-5

Silent Hill — это удивительная смесь из противоречивых чувств: от полного отвращения до всепоглощающей грусти. Дамьен Мешери и Бруно Провецца осмелились заглянуть за туманную пелену загадочного города и рассказать о многогранности каждой игры. Смело анализируя сокровенные глубины серии, они попытались найти ответ на главный вопрос: в чем же кроется неповторимая магия Silent Hill?

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-214023-5

© Мешалкина А. Е., перевод на русский язык, 2025
© Савинов А. А., иллюстрация на обложку, 2025
© Цилюрик С. В., текст доп. главы, 2025
© апика, иллюстрации, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025



ОГЛАВЛЕНИЕ

Silent Hill. Предисловие 9

ГЛАВА 1. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В САЙЛЕНТ ХИЛЛ

Вступление 29

ГЛАВА 2. СОЗДАНИЕ


Silent Hill 1 51

Silent Hill 2 61

Silent Hill 3 70

Silent Hill 4 78

Silent Hill Origins 86




Silent Hill Homecoming	95
Silent Hill Shattered Memories	104
Silent Hill Downpour	119
Silent Hill HD Collection	130
Silent Hills	135

ГЛАВА 3. ВСЕЛЕННАЯ

Перед погружением	143
История города	149
Орден	154
Детские муки. Ад Алессы (Silent Hill Origins, Silent Hill 1 и Silent Hill 3)	164
В плену сожалений (Silent Hill 2)	203
Лоно матери (Silent Hill 4: The Room)	220
Под грузом ответственности (Silent Hill Homecoming)	238
Жажда возмездия (Silent Hill Downpour)	253
Жизнь без отца (Silent Hill Shattered Memories)	267

**ГЛАВА 4. АНАЛИТИКА
НА САМОМ ДНЕ ДУШИ**

Вступление	277
Лабиринт разума	279
Ад и вечные муки	290
Монстры: призванные из ада или созданные нами?	300
Эрос и Танатос. Два столпа психоанализа	314
Игры восприятия	330





**ГЛАВА 5. МЕХАНИКИ, ПРИЕМЫ,
ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ**

Правила постановки хорроров 342

ГЛАВА 6. МУЗЫКА И ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Дыхание Сайлент Хилла 380

**ГЛАВА 7. ВНЕ СЕРИИ. АДАПТИРОВАТЬСЯ,
ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ**

Французы на месте 402

Идеи для продолжения 413

Проблемы разных уровней 419

ГЛАВА 8. НАСЛЕДИЕ, СМЕРТЬ И НОВОЕ ДЫХАНИЕ

Цифровые химеры 432

Киномашина 439

**ГЛАВА ПОСЛЕДНЯЯ, ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ.
НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ**

Семь лет фанатских страданий 455

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. ЕЩЕ ОДНА ИДЕЯ О ВИДЕОИГРАХ ... 471

ИСТОЧНИКИ 477

БЛАГОДАРНОСТИ 491





SILENT HILL. ПРЕДИСЛОВИЕ

РОДЖЕР ЗВЕРИ — канадский режиссер и сценарист. Приобрел известность как соавтор сценария к фильму «Криминальное чтиво», над которым работал вместе с Квентином Тарантино. В 1995 году получил премию Оскар за лучший оригинальный сценарий. Также выступил сценаристом фильмов «Сайлент Хилл», «Настоящая любовь» и режиссером «Правил секса», «Убить Зою».

ЛОКАЦИЯ: ДОМ ЭВЕРИ – ОХАЙ,
 ШТАТ КАЛИФОРНИЯ – РАННЕЕ УТРО

Утро начинается, как это часто бывает, с телефонного звонка. На проводе САМУЭЛЬ ХАДИДА, который продюсировал мой режиссерский дебют «Убить Зою», а также первый фильм по моему сценарию – «Настоящая любовь». Можно считать, что этому человеку я обязан карьерой. Сэмми звонит из своего офиса в Париже. Я быстренько прикидываю и понимаю, что во Франции примерно четыре часа утра. Но энергия Сэмми неиссякаема, и он старается уместить в один день целых три (для Европы, для Азии и для Америки), перемежая их небольшими периодами сна. Несмотря на недосып, голос его звучит бодро, и сквозь ЭХО международной связи я могу с кристальной ясностью расслышать две фразы:

СЭММИ

(с сильным французским акцентом)

Кристоф собирается снимать «Сайлент Хилл»!
Он хочет, чтобы ты написал сценарий.

КРИСТОФ ГАН и я дружим уже очень давно. Мы оба – почетные члены клана Хадида, и – по образу и подобию мафии в «Крестном отце» – как ни держи с ними дистанцию, тебя все равно затягивают обратно.

РОДЖЕР

(уверенным тоном)

Я в деле.

Нет нужды уточнять цену вопроса в долларах или иные детали контракта. Я и так знаю, что Сэмми припас для меня пару монет. Но работать с ним и с Кристофом значит снова испытать восторг и эйфорию, как в те далекие годы, когда я, наивный юнец с широко распахнутыми глазами и рюкзаком за спиной, готовился шагнуть в киношный бизнес, кишачий акулами. К тому же я геймер, а первая Silent Hill, на мой взгляд, – одна из лучших игр всех времен. Впервые запустив ее на PlayStation, я погрузился во вселенную сетки-рабицы, гнетущей темноты и непроглядного тумана. Сначала слышишь тревожные звуки, а затем на тебя с протяжными страдальческими воплями надвигаются чудовищные фигуры; дыхание замирает, пульс учащается. Я помню, как резался в Silent Hill несколько дней напролет, а стоило вынырнуть ради какой-нибудь тривиальной потребности вроде еды или сна – и реальный мир начинал пугать меня не меньше виртуального. Эта игра из тех, что уравнивают вымышленное с настоящим.

СЭММИ

Ты у компьютера? Я сейчас пришлю тебе файл от Кристофа.

Сэмми знает, что я бы написал этот сценарий и бесплатно – перед таким предложением мне не устоять. Конечно, позже он обязательно выложит денежки на стол, потому что знает и то, что у меня есть агенты, адвокаты и менеджеры, чья задача – следить, чтобы мои пламенные порывы не выходили мне боком. Но Сэмми удастся меня увлечь, причем каждый раз именно потому, что работать с ним весело

и интересно, и это напоминает мне о временах, когда я был голодным идеалистом.

Я слышу, как мой ноутбук издает звук ДИНЬ, уведомляя о новом сообщении.

СЭММИ

Ага, твой компьютер сделал «бип-бип»! Прочитай. А потом приезжай в Париж. Пойдем вместе в караоке!

Я открываю документ. Это неуклюжий перевод набросков Кристофа и НИКОЛЯ БУХРИФА, режиссера и сценариста фильма «Инкассатор». Николая был членом ФО-БО. Это такое блюдо вьетнамской кухни: в одном супе сочетается куча разных ингредиентов. И этим же словом называется элитный клуб столичных синефилов, к которому я не без удовольствия примкнул. Наш «фо-бо» еженедельно собирается во вьетнамском ресторане, расположенном в «Золотом треугольнике». В этом уголке Парижа находятся также магазины комиксов, видеоигр и DVD – в том числе мой обожаемый Album, лучший на планете. Узнав, что Николая тоже причастен к фильму про Silent Hill, я чувствую, что джунгли зовут меня. Там будут друзья, вьетнамская кухня, разговоры о кино, дискуссии и споры гиков. Я не могу, да и не хочу отказываться от этой работы.

ЗАТЕМНЕНИЕ. ПЕРЕХОД СЦЕНЫ

ЛОКАЦИЯ: КВАРТИРА РОДЖЕРА –
УЛИЦА СЕН-ПЕР – УТРО

В Париже идет дождь. Я созерцаю из окна кровли домов в квартале Сен-Жермен-де-Пре. Вид чем-то напоминает сцены из фильмов Полански, и я представляю, как хожу по крышам, словно его герой. Ночь я провел за Silent Hill 3, в которую ранее не играл – теперь мне каждое утро кажется, что я не пробудился ото сна, а мне лишь приснилось, что я проснулся.

Мы с женой быстро выпиваем латте в кофейне внизу, и я прошу шофера отвезти меня на встречу в уже привычное место – прямо напротив здания, покрытого граффити с цитатами Сержа Генсбура.

ЛОКАЦИЯ: ЧЕРНЫЙ МЕРСЕДЕС S600 –
В ДОРОГЕ – ДЕНЬ

Мой автомобиль черный и очень удобный. Одно из условий моего контракта с Сэмми – по Парижу я езжу пассажиром. Я не вожу машину с тех самых пор, как в 1992-м у нас с Квентином Тарантино чуть было не кончился бензин по дороге в Амстердам, где мы собирались писать сценарий к «Криминальному чтиву». Тогдашние блуждания в поисках заправки меня так напугали, что я немедленно продал свой Caterham Super 7 и решил, что больше никогда не сяду за руль во Франции. Мой водитель МИШЕЛЬ поправляет зеркало заднего вида, чтобы наладить со мной зрительный контакт.

МИШЕЛЬ

Как вам спалось, господин Эвери?

РОДЖЕР

Мне снились кошмары.

МИШЕЛЬ

Мне жаль это слышать.

РОДЖЕР

Нет, это даже хорошо. Сейчас мне очень нужны кошмары.

Он кивает, но, кажется, не до конца понимает, что я имею в виду.

МИШЕЛЬ

О чем был ваш сон?

Я там занимался любовью с непонятным бесформенным существом. Но Мишелю я этого не говорю.

РОДЖЕР

Я был... в школе... голый. Мне снилось, что надо сдать экзамен, хотя я целый год прогуливал занятия.

МИШЕЛЬ

(улыбается и кивает)

О да. Мне тоже когда-то такое снилось.

Я бросаю взгляд в окно, когда мы проезжаем мимо магазина Louis Vuitton на Елисейских Полях. Он похож на четырехэтажную кожаную сумку, увенчанную логотипом LV. Закрыв глаза, я пытаюсь вспомнить кровавое жерло плоти из своего ночного кошмара. Я не хочу его забывать. Мне всегда снились яркие и живые сны, а после начала работы над фильмом они стали еще красочнее. Я просто обязан

использовать их. Воплотить в кино. Вписать их в общую атмосферу ужаса и страха. В конце концов, не просто так они мне являются.

ЛОКАЦИЯ: СТУДИЯ DAVIS FILMS – ДЕНЬ

Старый офис Сэмми располагался в местах, где когда-то снимали фильм «Самурай» Жан-Пьера Мельвиля. Я обожал туда приезжать: подходя к студии, я представлял, что по этой же дороге шел когда-то Жеф Костелло (в безумно элегантном исполнении Алена Делона). Именно благодаря этому фильму я понял, как надо держать оружие и подходить к человеку, в которого собираешься стрелять. Все это я использовал при работе над «Убить Зою». И каждый раз, навещая Сэмми, думал: какой же забавный каприз судьбы – расположить офис продюсера именно в этом символическом месте.

Но времена изменились. Когда-то Сэмми воевал с кинопрокатчиками, проталкивая на французские экраны жанровые фильмы. Теперь он титан, мастодонт, заслуживший в голливудском сообществе репутацию нонконформиста, который творит что хочет и когда хочет. Девиз Сэмми звучит так: «Нравится – делаем!» Недавние успехи вознесли его на вершину, и новый статус уже не позволяет ему играть роль мелкого независимого продюсера. Его новый офис расположен в пятиэтажном здании бывшего посольства в 16-м округе Парижа. Меры безопасности тут на высоте, но я спокойно захожу внутрь с пропуском.

ЛОКАЦИЯ: СТУДИЯ DAVIS FILMS – ОФИС СЭММИ – ДЕНЬ

Сэмми устроился в бывшем кабинете посла – огромной комнате с девятиметровыми потолками, паркетом и позолотой. В центре помещения гордо раскинулся его стол – настоящее произведение искусства, раритет времен Людовика XIV. Он завален стопками видеокассет, рекламными афишами, реквизитом и целой кучей сценариев, – я за всю жизнь не смог бы столько прочитать. Сэмми утопает в сигаретном дыму, как будто на него дракон выдохнул, но он в прекрасном расположении духа: носится по комнате, размахивает руками и описывает очередной новый фильм, одна мысль о котором устраивает взбучку его нейронам. Энергии у него – как у братьев Вайнштейн вместе взятых, да еще и под стимуляторами. В такой атмосфере начинается каждая наша утренняя встреча.

СЭММИ

(бодро)

Как продвигается работа?

РОДЖЕР

Прекрасно. Почти все готово. Но, если честно, я не думал, что мы внесем столько изменений в оригинальный сюжет. Я надеялся...

СЭММИ

А в фильме будет экшен?

РОДЖЕР

Ну, эммм... Silent Hill больше про атмосферу, нежели про экшен.

СЭММИ

(с неожиданной серьезностью)

Приятель, в атмосферу можно и действия
нагнать.

РОДЖЕР

Но Кристоф хочет, чтобы фильм воплотил в себе
дух оригинальной игры, а ведь там...

СЭММИ

Забудь об этом. У нас фильм, а не видеоигра.
А что насчет чудовищ?

РОДЖЕР

Мы решили использовать образы монстров из всех
игр Silent...

СЭММИ

(перебивает)

А что за Пирамидоголовый?¹ Я не понял, кто
это.

РОДЖЕР

Пирамидоголовый – один из главных врагов
в игре. Наподобие полудемона...

Сэмми радостно кивает – кажется, ему понравилось
слово «демон».

¹ Здесь и далее будут использоваться названия и имена из официальной локализации серии игр *Silent Hill*, а также фильма. – Прим. пер.

