

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие от переводчиков</i>	9
<i>Благодарности</i>	11
Введение	12
Опытный путь страха	17
Кто идет (бежит) в Сайлент Хилл?	23
Это страшно	28

Часть 1

Сурвайвал-террор

Совершенный жанр	33
Погружение в мир сурвайвал-хорроров	47
Затаившийся страх	65

Часть 2
Кошмарные
галлюцинации персонажей
курортного городка

Эмоции от вымысла	79
Темная сторона курортного городка	84
Игра в осмысление	94
Муки душ(и)	105
Вовлеченность в драму	115
Ненадежное психологическое путешествие	129

Часть 3
Дизайн
кинематографического
игрового мира

Эмоции от артефакта	141
Насыщенность деталями	146
Кинематографический опыт	163
Аудиовидеоигры	177
Игривый дизайн	187

Часть 4

Пугающее погружение в Сайлент Хилл

Эмоции от геймплея	193
Д_бр_п_жаловать в Сайлент Хилл	203
А у тебя есть ключ?	210
Совладать с курортным городком	215
Леденящий ужас	226
Растянутое время	241
Лицом к лицу со страхом	249
Заключение	251
Вход и выход из комнаты	252
По контуру инкуба	258
Снимая игру	262
<i>Послесловие от переводчиков</i>	268
<i>Франшиза Silent Hill</i>	271
<i>Источники</i>	274
<i>Благодарности от издательства</i>	288

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 чужаются 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;

Себастьяну 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* 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**. Кроме

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

** Окружение в ранних частях Resident Evil было пререндеренным — то есть фон целиком представлял собой статичную картинку, заранее созданную на студийном компьютере и запакованную в игру.

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* 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

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

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

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*. Фильм The Making of Silent Hill 2 рассказывает об уже прославленной Team Silent — команде разработчиков, ответственной за первые четыре игры серии**, — и его подзаголовок

* 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.*

** 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 Саго (дизайнер персонажей в SH1 и SH2, создатель CGI-роликов для SH1 и SH2). — *Прим. авт.*

«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* первые часы Silent Hill 2**. 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***. Огромное облегчение.

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

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

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

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)*. Эти подходы основаны на когнитивной теории кино, на которую я буду опираться в этой книге. Торбен Гродаль** представил две аналогии, которые наглядно демонстрируют эту разницу в рамках игрового процесса. Чтобы очертить две крайности игрового опыта, разделяющих опыт новичка*** и мастера, в противовес игре, воспринимаемой в основном как мимесис**** или как предмет искусства (или как программа, как мы могли бы добавить), Гродаль выделяет «игру как опытный путь» (то есть постигаемую через непосредственный

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

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

*** 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.*

**** Мимесис — один из основных принципов эстетики, в самом общем смысле — подражание искусству действительности. — *Прим. пер.*

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*, 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: увидите 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**. Все три первые игры серии Silent Hill получали

* 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.*

** 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.*

от прессы описание «самая страшная из когда-либо созданных игр»*. 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**. 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 ру-

* 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 перевозносятся 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.*

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