

УДК 004.4
ББК 32.973.2-018
Ф95

Entre les mondes de Death Stranding:
Créer le lien par le jeu
Antony Fournier
Édition française, copyright 2021, Third Éditions.
Tous droits réservés.



THIRD
éditions

Автор иллюстрации на обложку
Алина (SOAN Valentine) Галиуллина

Фурнье, Энтони.

Ф95 Death Stranding Хидео Кодзимы. Философия гениальной игры / Энтони Фурнье ; [перевод с французского А. Е. Мешалкиной]. — Москва : Эксмо, 2024. — 416 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-186766-9

Death Stranding — одна из самых интригующих игр великого гейм-дизайнера Хидео Кодзимы. После долгого заточения в рамках успешной серии Metal Gear Solid Кодзима основал собственную студию Kojima Productions, где в течение четырех напряженных лет вместе с командой работал над игрой мечты, которая после выхода стала одним из главных предметов теорий, загадок и оживленных обсуждений. В этой книге Энтони Фурнье подробно рассказывает, какой путь Хидео Кодзима преодолел и с какими трудностями столкнулся, чтобы достичь своей мечты. Как именно создавалась Death Stranding? Какие исторические, мифологические и культурные отсылки скрывает в себе игра и что за сложный и богатый мир создал Кодзима и его команда?

УДК 004.4
ББК 32.973.2-018

ISBN 978-5-04-186766-9

© Мешалкина А.Е., перевод на русский язык, 2024
© Галиуллина А.Р., иллюстрация на обложку, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	8
<i>Об авторе</i>	12

Часть 1

Происхождение

1 Предыстория	15
2 Создание	77

Часть 2

Вселенная

3 Смерть, твари и хиралий — зеркало реального мира	130
4 Саманта Америка Стрэнд и Сэм Портер Бриджес — другая сторона зеркала	166

Часть 3

Анализ и расшифровка

5 Палка и веревка. Вечные размышления Кобо Абэ	262
6 Вдохновляясь NWR	289
7 От Sapiens к Ludens	311

8 Strand game — проблемы открытого мира и игр, не предполагающих жестокости	336
9 Культура и история — это не Америка	353
10 Тот, кто доставляет	369
11 Death Stranding: музыка	373
<i>Заключение</i>	386
<i>Дополнение. Карты памяти</i>	394
<i>Библиография</i>	396
<i>Благодарности от автора</i>	410

«Будь осторожен. Щель в двери. . . это разделение
реальности. Я нынешняя — это единственная я.
А ты уверен, что ты — это единственный ты?»

ПРЕДИСЛОВИЕ

Опытный ли вы игрок или же новичок, смотревший, как эту игру проходит ваш друг или какой-то блогер на YouTube, — не имеет значения. Для любого человека погружение в *Death Stranding* — все равно что читать книгу жизни с последней главы, как нырнуть прямо в голову автора. Двенадцатая игра¹ Хидео Кодзимы — его первый независимый проект. Важное изменение статуса для художника, который после тридцати лет работы в Konami отказался и от лицензии этой компании, и от издательской площадки. За эту свободу пришлось дорого заплатить, но автор давно к ней стремился. Еще в 2002 году Кодзима решил отойти от франшизы *Metal Gear*, чтобы заняться другими проектами, исследовать что-то новое в игровом и творческом плане. В таком подвешенном состоянии на свет появилась серия *MGS*²: каждая из игр — поле для экспериментов и постоянно развивающихся идей; новая возможность для самовыражения; важный этап в жизни студии и ее основателя. Игры,

¹ Правда, тут зависит от того, воспринимаете ли вы *Metal Gear Solid V* одной игрой или двумя. А еще считаете ли вы участие Кодзимы в проектах *Tokimeki Memorial*, *Voktai* и *Zone of the Enders*. — Прим. авт.

² *Metal Gear Solid*. — Прим. пер.

каждая из которых стремилась быть непохожей на предыдущую, все же поддались естественной природе сиквелов и оказались заперты внутри своего жанра, вопреки своему же сюжету попали в «клетку», о которой говорится в *Metal Gear Solid 4*. Но неважно, насколько креативны идеи автора и велика свобода в их реализации. В процессе производства игр всегда появляются препятствия: вопросы финансов, технологические ограничения, проблемы подачи идеи, нехватка кадров и так далее.

Однако с тех самых пор многие поклонники Кодзимы ждали от него лишь одного (и вовсе не очередной части *Metal Gear*): чтобы художник сотворил новую вселенную. В итоге, чтобы взволновать и заинтриговать публику, было достаточно объявить о производстве *Death Stranding* в 2016 году... То есть после завершения *Metal Gear Solid V* и отмены *Silent Hills*. Наконец-то! Кодзима собирается создать что-то непохожее на *Metal Gear*, а главное, независимое от Konami. «В каком-то смысле я снова начинаю работать, как работал тридцать лет назад, — сказал Кодзима во время промокампании игры. — У меня такая же цель, какая была при разработке *Metal Gear*. Создать что-то новое. Что-то такое, во что люди еще никогда не играли».

Для Кодзимы *Death Stranding* — это не просто видеоигра. Это символ начала нового пути, на который он ступил после выхода диптиха *MGS V: Ground Zeroes/Phantom Pain*. Возможно, даже раньше, после *Metal Gear Solid: Peace Walker*. Авторское видение, не ограниченное (почти) ничем. Уже опытный пятидесятидвухлетний ветеран игровой индустрии и его команда воплощают в жизнь его идеи, прихоти и замыслы: и новые, и те, что он вынашивал в течение всей жизни. Почти все работы Кодзимы

известны размышлениями о реальности и вымысле, а также работой с «четвертой стеной»³, которую автор разрушает самыми разнообразными способами. Но вот *Death Stranding* предлагала игрокам нечто иное. Это история о совмещении коллективных и индивидуальных вселенных, о границе между верой и наукой, между жизнью и смертью, между объектом и его отражением. Когда-то Кодзима разбил это зеркало в одной из концовок *Metal Gear Solid V*. А теперь с созданием *Death Stranding* он предлагает погрузиться в него с головой и отправиться в мир, который лежит за пределами зеркальной поверхности: в мир неизвестный, чуждый, непохожий на наш.

Взяв за основу короткий рассказ Кобо Абэ (*Nawa*, в переводе «веревка»), Кодзима, анонсируя игру в 2016 году, описал ее так: «Палка — это первый предмет, который человек взял в руки, чтобы дистанцироваться от опасностей. Второй инструмент — веревка. Она нужна для того, чтобы привязать к человеку важные для него вещи. В играх чаще всего мы используем именно палки. Бои, перестрелки, драки. Взаимодействие происходит через палки. Мне бы хотелось, чтобы люди общались и контактировали с помощью не палок, но других вещей, которые по смыслу будут напоминать веревки».

Основную суть *Death Stranding* можно описать примерно так: нить, связывающая миры, людей и их идеи, освобождающая от разделяющих нас барьеров. Лишь одна нить и тысячи рук, держащих ее, разматывающих, не дающих ей порваться. В этом смысле игра выходит

³ Персонажи игр Кодзимы иногда вступают в прямой диалог с игроком. Они дают ему разные советы или откровенно над ним подшучивают. — *Прим. науч. ред.*

за рамки своего повествования, она диегетическая⁴, причем в крайней степени: по своей природе все элементы игры вымышлены, но каждый из них находит воплощение в реальности, в обычной жизни автора, работе команды, которая вложила в мир свое вдохновение и ассоциации. Все это лежит в основе игр Кодзимы, через которые он иллюстрирует свои размышления и делает каждый проект новым художественным произведением. Произведением, которое, в отличие от многих других игр, никогда не могло бы быть срежиссировано кем-то другим.

Погружаться в *Death Stranding* — все равно что читать книгу жизни с самой последней главы. Именно поэтому мы не будем сразу погружаться в игру, а постараемся сперва разобрать каждый ее элемент и его место в игровой вселенной. Мы не будем останавливаться на теориях, интерпретациях и вопросах, которые игра оставила без ответа, хотя эта тема безумно привлекательна. Лучше мы подробнее поговорим о самой игре, о ее значении и символах, посланиях и мыслях, которые она передает игроку. Об идее мира-матрицы, мира идеалов, где все живое существует только благодаря узам, связывающим всех и каждого; благодаря нашему пониманию и осознанию происходящего; благодаря тому, как мы решаем использовать эти узлы: чтобы жить, чтобы умереть или чтобы делиться.

⁴ Диегезис — общая вселенная произведения, как ее воспринимают герои, автор и читатели. Слово «диегетический» означает точку зрения самого героя на вселенную, в которой он живет. А крайняя степень диегетичности — точка зрения, лежащая вне повествования. — *Прим. авт.*

ОБ АВТОРЕ

Еще в детстве Энтони Фурнье, которому еще не исполнилось четыре года, открыл для себя компьютер Atari ST, и с тех пор, можно сказать, вся жизнь Фурнье — это игра. Его страсть к компьютерным играм вскоре вылилась в интерес к другим видам искусства и к культурам, в которые он ежедневно погружается с головой. Сейчас ему тридцать с небольшим, но он по-прежнему верит в одну важную истину: жизнь человека проходит через обучение, открытие чего-то нового, любопытство и культурный обмен.

ЧАСТЬ 1

ПРОИСХОЖДЕНИЕ



ПРЕДЫСТОРИЯ

«**Heading Off**». Это простое сообщение, означающее «отправляемся», появилось в «Твиттере» Кодзимы 16 марта 2015 года как гром среди ясного неба — к тексту было приложено изображение Биг Босса, персонажа его игры, который собирается покинуть Главную базу. Это сообщение — первый сигнал о начале конца. Сперва фанаты восприняли его как часть очередной рекламной кампании, но несколько дней спустя твит Кодзимы приобрел совершенно другой смысл. Действительно, в это же время со всех официальных страниц, посвященных *Metal Gear Solid V* и другим играм студии, исчезли логотип Кодзимы и метка «A Hideo Kojima game»⁵. Вскоре в социальных сетях появилось официальное подтверждение: их создатель и вся его команда отныне являются лишь контрактными сотрудниками Konami, и контракт действителен до 15 декабря того же года. Их основная задача — завершить

⁵ Также 26 апреля Konami заявила об отмене разработки *Silent Hills*. 29 апреля игральный тизер *Silent Hills* под названием *P.T.* удалили из PlayStation Store. — Прим. науч. ред.

разработку *MGS V* к недавно анонсированной официальной дате выхода, 1 сентября. В последние месяцы разработки, пока Konami еще официально не огласила причину разрыва сотрудничества с Кодзимой, по сети начали распространяться слухи и инсайды. Теории и предположения множилось, фанаты искали отсылки к уходу Кодзимы повсюду и тщательно анализировали каждое анонимное сообщение, каждое заявление Konami и новости от самого режиссера. Начиная от сообщения некоего секретного источника о том, что «руководство студии сошло с ума» и больше не в силах терпеть, что Кодзима забирает себе все лавры, и заканчивая комментариями друзей и коллег автора — каждый хотел дать свою оценку происходящему; это, несомненно, стало самой обсуждаемой темой 2015 года в сфере видеоигр. Новость подогревало и то, что Кодзима ранее заявил о завершении саги *Metal Gear*.



СО ВСЕГО МИРА
ЗВУЧАЛИ СЛОВА
ПОДДЕРЖКИ ОТ ПРЕССЫ,
РОДСТВЕННИКОВ,
КОМПАНИЙ И ФАНАТОВ.
А КОДЗИМА ТЕМ
ВРЕМЕНЕМ ПРЕДСТАВИЛ
НОВЫЙ ЛОГОТИП СТУДИИ:
ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ЧЕРЕП
В ШЛЕМЕ КОСМОНАВТА,
КОТОРЫЙ НАПОМИНАЕТ
СРЕДНЕВЕКОВУЮ КАСКУ.



16 декабря 2015 года, на следующий день после истечения срока контракта Кодзимы с Konami, мир увидел два ярких анонса. Во-первых, студия Kojima Productions стала независимой, кроме того, в ней остались некоторые сотрудники, успевшие сбежать из Konami вместе с Хидео. Во-вторых, компания Sony в лице президента Эндрю Хауса и самого Кодзимы выпустила видеоролик, в котором объявила о начале работы с этой

«совершенно новой» студией. Со всего мира звучали слова поддержки от прессы, родственников, компаний и фанатов. А Кодзима тем временем представил новый логотип студии: человеческий череп в шлеме космонавта, который напоминает средневековую каску. По словам создателя, этот логотип объясняет цели и амбиции студии: «проложить путь к новым видам игры, используя при этом современные технологии и вдохновляясь играми-ветеранами». Как мы увидим в данной главе, эта цель не так далека от той, которую студия преследовала, будучи еще частью Konami.

Нужно понять, каков был замысел Кодзимы, его образ мышления, творческий процесс. Но не менее важно разобраться, кто стал работником новой Kojima Productions: ее культовый создатель, разработчики и художники, которые последовали за Кодзимой в это новое нелегкое путешествие.

1963–1986. ХИДЕО КОДЗИМА: ВООБРАЖЕНИЕ БЕЗ ГРАНИЦ

Хидео Кодзима родился 24 августа 1963 года в районе Сэ-тагая города Токио, но детство провел в другом регионе Японии — Кансае. С раннего детства родители знакомили своего сына с западным кинематографом, который они очень любили. Его отец, Кинго Кодзима, работал фармацевтом, но в свободное время любил заниматься творчеством — создавал скульптуры и модели. Именно от отца юный Хидео унаследовал внимание к деталям и скрупулезность. А телевизор стал для Кодзимы лучшим оружием против одиночества — это чувство он

испытывал постоянно, даже когда находился в компании друзей. У Хидео появилась привычка включать телевизор, едва он возвращался домой из школы, и проводить целые вечера, сидя напротив мерцающего экрана и предаваясь фантазиям. Есть много историй, связанных с его детством. К примеру, родители не разрешали ему ложиться спать, пока вся семья не досмотрит до конца фильм. Когда Хидео исполнилось десять лет, ему разрешили самому ходить в кинотеатры, но при условии, что он принесет домой буклет с описанием просмотренного фильма и обязательно поделится с родственниками впечатлениями. Вот так, наблюдая за окружающим миром, смотря японские телешоу и иностранное кино, Кодзима познавал мир. Благодаря этому у него рано сформировался собственный критичный взгляд на культуру и искусство; взгляд, не ограниченный ничем и выходящий далеко за пределы жизни Японии.

«В моей голове всегда была куча идей, и для меня не составляло труда придумать и написать что-то новое. Самое сложное — это реализовать написанное», — признался Кодзима в конце 2019 года в одном из промовидеороликов на официальном канале PlayStation в YouTube. Хидео жил мечтами. Первый полет человека на Луну в 1969 году настолько впечатлил мальчика, что в возрасте шести лет он поставил перед собой цель стать астрономом. До сих пор он вспоминает об этой мечте одновременно со злостью и воодушевлением. Творческий ребенок, чьи начинания поддерживали родители, начал всячески проявлять себя. Он, как и большинство детей того поколения, пробовал силы в кинематографе — снимал короткометражные фильмы на восьмимиллиметровую камеру, чтобы потом показать их на конкурсах