

АЛЕКСАНДР ПАВЛОВ*

ЧТО МЫ ДЕЛАЕМ В ТЕМНОТЕ: ХОРРОР И ГЕЙМПЛЕЙ**

РЕЦЕНЗИЯ НА КНИГУ БЕРНАРА ПЕРРОНА

ПЕРРОН В. SILENT HILL. НАВСТРЕЧУ УЖАСУ. ИГРЫ И ТЕОРИЯ СТРАХА / ПЕР. С АНГЛ. М. В. БОЧАРОВА. — МОСКВА : ЭКСМО, 2021.

DOI: 10.17323/2587-8719-2021-3-324-345.

Меня, как исследователя жанра «хоррор» (преимущественно в кино), всегда страшил вызов — посмотреть, как этот жанр развивается в других медиа. Если с литературой мне справиться по силам, то комиксы (и графические романы) и видеоигры всегда оставались теми территориями, куда я боялся заходить по многим причинам. И даже когда я задумывал написать что-то о хорроре в XXI веке как жанре в других медиа, я мечтал отделаться малой кровью, просто рассмотрев ключевые киноадаптации игр и комиксов. Поскольку геймеры иногда имеют возможность регулировать уровень сложности прохождения игры, поразмыслив, я принял непростое решение не ограничиваться опцией «легкий уровень» и предпринять поистине титанические усилия, чтобы сказать что-то, например, о видеоиграх. Что ж, я нашел ключи к этому исследовательскому квесту.

В 2020 году в импринте издательства «Эксмо» «Бомбора» в серии, посвященной легендарным видеоиграм, вышла книга про франшизу «Silent Hill». Даже мне, не самому большому знатоку истории видеоигр, известно, что это один из наиболее ярких представителей игрового жанра, именуемого сурвайвал-хоррором. И хотя мой опыт геймера ничтожен, вторая часть франшизы — то, во что я когда-то играл сам.

*Павлов Александр Владимирович, д. филос. наук, заведующий сектором социальной философии, ведущий научный сотрудник Института философии РАН (Москва); профессор, ФГБОУ ВО Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого (Великий Новгород), apavlov@hse.ru, ORCID: 0000-0001-5449-1050.

**© Павлов, А. В. © Философия. Журнал Высшей школы экономики.

Так что я с радостью купил книгу канадского исследователя Бернара Перрона «Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха»¹ и с той же радостью мгновенно прочитал. Решив не ставить перед собой «высокий уровень сложности» написания текстов про видеоигру в жанре сурвайвал-хоррор, я подумал, что напишу на нее рецензию, в которой смогу ответить на ключевые для меня вопросы: во-первых, как можно написать академическую работу про одну игру (в данном случае про франшизу), а главное — есть ли что-то в видеоиграх жанра сурвайвал-хоррор, без чего анализ, предположим, жанра хоррор в кино не будет полноценным.

Должен сразу признаться: я использую чит-код. Разумеется, метафорически. Практически это означает, что я буду смотреть на (преимущественно игровую) видеофраншизу «Сайлент Хилл» из перспективы исследований кинематографа, то есть попытаюсь обсудить ее кинематографичность, а точнее рассмотреть ее в контексте хоррора в кино. В конце концов, все, кто прочитает книгу Перрона, поймут, что это даже не чит-код, так как автор, изначально исследователь кинематографа, сам регулярно обращается к этой теме, о чем речь и пойдет далее. На мой главный вопрос (цель) я смогу ответить, пройдя три миссии: (1) дав краткую характеристику отечественному изданию текста, (2) кратко пересказав книгу и (3) поместив исследование Перрона в контекст «horror studies» (мой личный финальный босс). Третья миссия оказалась слишком сложной, поэтому она состоит из двух уровней. Первую миссию я пройду в «шутере от первого лица», вторую в режиме «свободного исследования мира видеоигры», а третью — как «квест».

Итак, первая миссия — охарактеризовать русское издание.

Начнем с того, что у перевода есть два серьезных изъяна. Первый и самый катастрофический (со вторым, тоже катастрофическим, мы столкнемся в другой миссии) — «научность». В кратком предисловии переводчики не без гордости от того, что они, как первопроходцы, вступают на неизведанную территорию, заявляют (Перрон, Бочаров, 2021: 10):

¹ Неизвестно, какой был тираж у первого издания 2020 года, но дополнительный тираж второго — 2000 экземпляров. Ясно, что у серии «Silent Hill» в самом деле много фанатов, готовых купить книгу про любимые игры. Я цитирую издание 2021 года (Перрон, Бочаров, 2021). Для лучшего понимания: на английском книга вышла в 2012 году и называется так: «Silent Hill: The Terror Engine» (Perrott, 2012). Подзаголовок буквально переводится как «движок террора».

К сожалению, отечественное научное сообщество не спешит принимать «игроведение» (именно так принято переводить эту дисциплину) во внимание и продолжает игнорировать.

Достаточно начать с малого: кем и когда был принят перевод «игроведение»? К счастью для нас, в российском научном сообществе видеоигры исследуются: за последние шесть-семь лет вышло несколько тематических номеров академических журналов, посвященных «game studies» — «Логос», «Новое литературное обозрение», «Государство, религия, церковь», «Социология власти». Конечно, во всех журналах про игры пишут примерно одни и те же относительно молодые авторы, которые при этом являются сложившимися учеными и которые способны выдать академические тексты на якобы игнорируемую тему. И да, «научное сообщество» оставляет термин «игроведение» без перевода — «game studies».

На той же странице переводчики пишут: «Представляемое читателю произведение — один из самых ярких материалов по дисциплине „игроведение“» (Перрон, Бочаров, 2021: 10). Далее они сообщают, что иногда книгу сложно читать, а порой она напоминает диссертацию (как будто это что-то плохое). И здесь встает проблема этой самой «научности» отечественного издания. Переводчики (или корректор, редактор, издатель — неважно) напрочь убили все ссылки. Все примечания автора были вынесены из конца оригинальной книги в постраничные сноски, что, следует признать, делает чтение куда более удобным, но в подавляющем большинстве случаев читатель не узнает, что именно цитирует Бернар Перрон. Цитаты остались: они, помимо втяжки, зачем-то выделены курсивом и взяты в кавычки, но если сам Перрон не называет источник цитирования (бывает он так поступает) или автора цитаты (а некоторые авторы пишут в своей жизни более одного текста), вам придется обращаться к оригиналу, если захотите решить эту нелегкую задачу. Иными словами, «учености», которой гордятся переводчики книги, фактически нет. Если использовать игровые метафоры, то можно сказать, что издатели засыпались на первом же уровне прохождения. Интересно, как бы на такое отреагировали издательство (импринт «University Michigan Press»), литагент издательства и, в конце концов, сам Бернар Перрон? Понятно, что серия — популярная, но тогда зачем тащить заведомо некондиционный для нее текст?

Чтобы не было недоразумений: библиография в книге осталась, а цитаты, как, например, из Лавкрафта, даны в переводе специалистов, что

отмечено в сносках, разумеется, без конкретных ссылок. Правда, то, что у Перрона называется «библиография и людодграфия» (последняя выделена отдельно), в русском переводе стало «источниками», разделенными на «книги и статьи» и «видеоигры». Если бы те, кто трудился над текстом, все же имели представление о том, что делается в отечественной науке, то знали бы, что заинтересованные в теме читатели все же знакомы со словом «людология»² и заодно «людодграфия». Также издатели (переводчики, редакторы, корректоры — неважно) решили повысить уровень сложности для читателей-новичков и удалили глоссарий (полторастраничный). Так что если вы вдруг не знаете, что такое «босс» (boss) или «NPC», регулярно встречаемое в тексте, то добро пожаловать в Google. Оговорюсь, что в книге также часто встречается термин «неиграбельный персонаж» (вы могли слышать про него как про «неигрового персонажа» — это и есть NPC), но, если вы ничего не знаете про видеоигры и отчаянно сражаетесь с книгой Перрона, попробуйте удержать всю информацию в голове³. Но, похоже, издатели на самом деле — честные люди, потому что решили не только изъять из книги что-то, но и добавить в нее кое-что: в верстке вы найдете отдельно вынесенные наугад цитаты из книги, которые вы только что прочитали именно на этой странице. Возможно, это сделано для того, чтобы окончательно отпугнуть ученых от чтения источника.

Из положительных моментов в отношении русского издания необходимо отметить следующие. Корректор в книге сработал профессионально. Я мог читать невнимательно и слишком часто обращаться к библиографии, но признаюсь: не нашел ошибок или опечаток. Перевод тоже почти хороший. Там, где дело касается видеоигровой терминологии или речь заходит о вселенной «Silent Hill», на первый взгляд все выглядит очень симпатично. Иногда, правда, переводчики (или корректор, или редактор) используют интересные слова и обороты, вроде «улепетывал» (Перрон, Бочаров, 2021: 236) и «незнамо куда» (там же: 240). Кажется, не преступление, а смотреть на эти слова неприятно. Искать то, что используется в оригинале, я не стал, потому что это куда менее важно, чем другие термины (но об этом в третьей миссии).

²Ранее считалось, что в исследованиях игр есть два направления: ориентированное на изучение нарратива (нарратология) и занимающееся непосредственно игрой (людология, от лат. *ludo* — игра). Об этом на рус. см.: Ветушинский, 2015.

³Чтобы вам не отвлекаться на Google: Перрон пишет, что «босс» «...больше, умнее, и его сложнее убить, чем других врагов или монстров. Обычно он встречается в конце уровня и должен быть побежден, чтобы продолжить путешествие» (Perrot, 2012: 149).

Бернара Перрона как автора тоже унизили. В русском издании о нем на обороте написано «исследователь видеоигр и кинематографа». То есть *научную* книгу написал какой-то «исследователь». В оригинале на обороте обложки мы все же прочитаем, что Перрон — профессор кинематографа в университете Монреалья, а также соредактор серии «Landmark Video Games» вместе с Марком Вульфом. Возможно, «Бомборе», имеющей свою серию про видеоигры, не с руки упоминать, что издаваемая книга как бы тоже выходила в серии, но то, что Перрон — ученый, можно было и сказать. Как я отметил, оригинал вышел в 2012 году, и с того времени Перрон стал профессором кино *и видеоигр* департамента истории искусств и киноведения в университете Монреалья. В книге сам Перрон не раз упоминает, что пришел в *game studies* из исследований кинематографа. И здесь предоставим слово самому неигровому персонажу: «Хотя ранее я писал работы по киноведению, я предпочитаю сюжетно-ориентированные игры кинофильмам» (Перрон, Бочаров, 2021: 26). Наверное, нам также важно было знать, что к 2012 году Перрон подготовил в качестве соредактора три важные антологии (две по теории игр и одну про хоррор в играх) (*The Video Game Theory Reader*, 2003; *The Video Game Theory Reader 2*, 2009; *Horror Video Games...*, 2009), а после 2012 — еще одну антологию (Wolf, Perron, 2013), а также написал целую книгу, посвященную видеолюдическому хоррору (Perron, 2018). В общем, если бы я не знал про автора до того, как я нашел эту книгу в магазине комиксов, я бы никогда ее не купил.

Катсцена после первой миссии: книгу можно купить и читать, но если она нужна вам в исследовательских целях (я бы даже сказал научных), то без оригинала не обойтись. Русское издание будет полезно для того, чтобы узнать про «*Silent Hill*» и его героев. Если вам не нужно знать, какой именно источник цитирует Перрон, тогда отечественное издание может оказаться для вас очень полезной книгой.

Вторая миссия — написать про содержимое книги.

«*Silent Hill*» — изначально видеоигровая франшиза в жанре сурвайвал-хоррор. Некоторые игры серии были новеллизированы, адаптированы для большого экрана, по ним вышло несколько документальных фильмов, комиксы, в том числе цифровая манга. Саундтреки игр издавались отдельными дисками, причем как в Японии, так и за ее пределами (с некоторыми отличиями). В конце книги (в оригинальном издании) Перрон дает полное описание франшизы до 2009 года. В русском издании (переводчики, редакторы, издатель, корректоры — неважно) распилили всю франшизу — стоит признать, преступление, достойное Робина

Гуда. Первые четыре серии были изданы компанией «Konami», и над ними работала специальная группа «Team Silent», следующие игры создавались другими разработчиками и были изданы «Konami» совместно с «Double Helix Games» и «Climax Studios». Первая игра вышла на платформе PSone, вторая на PS2 и PC, следующие — на PS2, PC, Xbox, PSP, Wii, PS3 и Xbox 360.

Перрон пишет преимущественно про «Silent Hill» (1999), «Silent Hill 2» (2001), «Silent Hill 3» (2003) и «Silent Hill: Origins» (2007). Реже он обращается к «Silent Hill: Homecoming» (2008) и «Silent Hill: Shattered Memories» (2009). Про «Silent Hill 4: The Room» (2004) автор рассуждает только в заключении, потому что изначально данная часть задумывалась как спин-офф и ее действия происходят вне города Сайлент Хилл. Но самое важное — геймплей данной игры (слово, которого нет в авторском словаре в оригинальном издании, но позже мы узнаем, что это такое) отличается от всех игр серии. Это именно то, что разочаровало фанатов франшизы и, можно утверждать, самого Перрона (Перрон, Бочаров, 2021: 258–261). Особое внимание автор уделяет «Silent Hill 2», часто называя ее шедевром и выделяя из всех частей серии.

Почти во всех играх франшизы игровой персонаж следует по городу Сайлент Хилл, решая загадки, сражаясь с монстрами или убегая от них, а также вступая в коммуникацию с неигровыми персонажами. В зависимости от того, как пользователь проходит игру (вступает ли в коммуникацию с NPC, находит или не находит артефакт и т. д.), по завершении будет предложена определенная концовка. В разных играх она может быть хорошая, или плохая (в некоторых есть «именные» концовки), или даже шуточная. Одна из шуточных концовок — похищение персонажа НЛО — представлена почти во всех играх серии, кроме «Silent Hill 4: The Room», «Silent Hill: Shattered Memories» и «Silent Hill: Downpour» (2012). Некоторые концовки можно получить только после первого прохождения. Это же, например, касается оружия в отдельных частях франшизы.

Историю самого Сайлент Хилла кратко не перескажешь. Достаточно сказать, что город — главный персонаж франшизы, который связывает воедино почти все части (исключение, как было сказано, — четвертая серия). В городе есть загадочная секта, а также монстры, зачастую представляющие собой материализованные страхи героев. Почти все персонажи серии связаны между собой, исключение составляет вторая часть. Герои приезжают в город либо случайно попадают в него, но обязательно начинают блуждать по нему, чтобы получить ответы на

вопросы: что за странная девочка, которую герой спасает из пожара, предварительно чуть не сбив ее; почему женщина, умершая три года назад, пишет письмо своему мужу, чтобы он нашел ее в Сайлент Хилле; куда пропала дочка главного героя, попавшего в аварию прямо у города?.. Все эти вопросы очень туманны, как сам и город: туман в буквальном смысле — фирменный знак дизайна франшизы.

С самого начала Перрон предупреждает, что тем, кто не знаком с игрой, лучше попробовать поиграть в нее или посмотреть прохождения, чтобы иметь хоть какое-то представление, о чем пойдет речь. Можно сказать, что эмпирические части — самые сильные в книге (это важно для тех, кто вообще не в курсе, о чем разговор). Помимо пересказа сюжетов, представления основных персонажей и описания самого Сайлент Хилла (в разных играх раскрываются новые локации города, так что с каждой частью игроки все больше узнают о мистическом месте) Перрон также цитирует артефакты из игр: записки, надписи, задания и т. д. Он обращается к руководствам и многократно цитирует разработчиков — в том числе, кажется, выученные наизусть документальные фильмы. Кроме этого, он освоил фанатские сайты, а еще множество журналистских рецензий, а вместе с ними и академические работы о франшизе. Одним словом, читатель точно получит представление о том, чему посвящена игра и какие в ней есть персонажи. Правда, есть риск, что если вы совсем незнакомы с игровым миром «Silent Hill», в конце концов, игровые Гарри, Джеймс, Хизер и т. д. смешаются у вас с неигровыми (теми самыми NPC) Мэри, Алиссой, Синтией и т. д. Но вы совершенно точно будете их отличать от Безумных раков, Онемелых тел, Близнецов, Пирамидоголовых (фирменных чудовищ франшизы, впервые появившихся во второй серии) и т. д. — монстров, с которыми пользователь (даже если это и не вы) встречается, проходя игру.

Сам текст прекрасно структурирован. В книге ожидаемо есть введение, заключение, библиография (и людография), упомянутые данные о франшизе и четыре части основного содержания. Перрон точно знает, что он хочет сказать и в каком месте это надо говорить. Текст, можно сказать, структурирован концептуально. Это прописывает сам автор. В частности, он не раз ссылается на исследование киноведа Эда Эс. Тэна (Tan, 1996), который выделяет два вида эмоций, получаемых от (нарративного) фильма: эмоции от вымысла (*fiction emotions*) и эмо-

ции от артефакта (artifact emotions). Первые возникают у зрителя⁴, когда он вовлечен в произведение и увлечен им, вторые — когда аудитория обращает внимание на фильм как на произведение искусства, то есть отмечает его технические, эстетические и другие особенности. Соответственно, вторая часть книги посвящена эмоциям от вымысла, персонажам, сюжету, описанию города, а третья — эмоциям от артефакта: звуку, дизайну, аллюзиям, катсценам и т. д. Четвертая часть посвящена особому виду эмоций. Забегая вперед, (очень кратко) скажем, что это эмоции от геймплея. Что ж, пора это сказать. Геймплей — взаимодействие игрока и игры (игрового мира), то есть все то, что делает игру *игрой*. В своем словаре Перрон определяет эти эмоции как «эмоции, возникающие в результате действий игрока в игровом мире, и реакция этого игрового мира на эти действия» (Perron, 2012: 149). Одним словом, четвертая часть — про геймплей.

Про первую часть во введении Перрон почти не говорит, но, возможно, это самое интересное для тех, кто вообще не хочет погружаться в мир «Silent Hill». Здесь речь идет о краткой истории жанра сурвайвал-хоррор, а также представлена попытка предложить теорию, в соответствии с которой будут построены следующие три части книги. В общем, 2–4 части книги эмпирические, в то время как первая (историко-)теоретическая. Там самым первая часть книги может быть более других полезна для тех, кто хочет понять, в чем разница между хоррором в играх и хоррором в кино, если таковая вообще есть, ведь мы еще не получили ответ на этот вопрос. Собственные идеи Бернар Перрон высказывает в первой и четвертой частях книги. О том, что это за идеи, мы узнаем в следующей миссии.

Катсцена после второй миссии: книгу можно купить и читать, если вы (не) хотите узнать про франшизу «Silent Hill» или хотите узнать про жанр видеоигр сурвайвал-хоррор и кое-что про исследования хоррора в кино и литературе. В случае интереса к жанру и исследованиям вы узнаете меньше, чем в том случае, если хотите знать про «Silent Hill» всё, но боялись спросить.

Первая часть третьей миссии — узнайте, что такое сурвайвал-хоррор и почему, изучая видеоигры этого жанра, сложно обойтись без кино.

Если эмпирическая часть книги самая ценная, то что можно сказать о ее теории? Бернар Перрон предлагает две собственные идеи. Мы

⁴Тэн пишет про кино, и поэтому Перрон, цитируя его, каждый раз делает авторское примечание «и игрока».

должны понимать, что две идеи — это не так мало, потому что это в два раз больше, чем одна идея. Первая — жанр сурвайвал-хоррор правильнее называть сурвайвал-террором (*survival terror*); вторая — играя в (страшную) игру, мы испытываем особые эмоции, эмоции от геймплея. Как автор раскрывает эти идеи?

Как было сказано, первая часть книги посвящается первой идее. Сперва Перрон воспеваает сам жанр сурвайвал-хоррор. Он утверждает, что игры — это не плохо, а хорошо и те, кто пытается запретить видеоигры (в частности некоторые серии «*Silent Hill*»), делают это напрасно. Перрон заявляет, что игры помогают людям справиться с ситуациями, которые могут возникнуть и в реальности (хотя вероятность таких ситуаций ничтожна (Перрон, Бочаров, 2021: 37), а также пишет, ссылаясь на исследования, что игры улучшают зрение и даже избавляют от фобий (там же: 38). Здесь же автор проговаривает, что сурвайвал-хоррор — это уникальный *единичный* опыт, которым может наслаждаться (способный к такому наслаждению) игрок. Главное, чего хочет добиться Перрон, так это внушить читателю мысль, что, во-первых, игры «*перееосваивают*» фильмы и, во-вторых, сами по себе фильмы ужасов (в частности слешеры) есть не что иное, как игра.

Первое утверждение автор подкрепляет идеей ремедиации Джея Дэвида Болтера и Ричарда Грузина (Bolter, Grusin, 2002) и говорит, что

это идеологическое наблюдение кинематографических форм становится очевидным, когда речь заходит о хоррорах (Перрон, Бочаров, 2021: 40).

Чтобы обосновать второе утверждение, Перрон упоминает об исследовании «цикла сталкер-фильмов» Веры Дики (Dika, 1990). С ее точки зрения, ранние слешеры, вроде «Хеллоуина» (1979) и «Пятницы, 13-го» (1980), повторяют одни и те же темы, благодаря которым у зрителей возникают два вопроса: где убийца и когда он нападет на жертву. Соответственно, просмотр таких фильмов превращается для зрителя в безопасную и контролируемую игру. Вынужден сделать ремарку. Редактор (переводчики не стали) сделал примечание о том, что «фильмы-сталкеры» — это американские ужасы, вышедшие с 1979 по 1983 гг., «паразитирующие» на таких хитах, как «Хэллоуин» (Перрон, Бочаров, 2021: 43). На самом деле это примечание может запутать читателя, потому что речь в данном случае идет всего лишь о ранних слешерах. Дика предложила свой термин для субжанра (сталкер-фильмы, а не фильмы-сталкеры, ведь в последнем случае выходит, что «сталкерит»

фильм), но, как мы знаем, в истории cinema studies куда более известен концептуальный аппарат для анализа этого субжанра хоррора, предложенный Кэррол Кловер (Кловер, Кушнарцева, 2014).

Сказав о том, что игры (хоррор) — это новый шаг в кино (хорроре), и уместно упомянув Веру Дику, Перрон делает очень удачный переход к (пред)истории жанра. Он упоминает игры «Halloween» (1983) и «Friday the 13th» (1989), *являющиеся адаптацией фильмов*, и переходит к рассказу об «Alone in the Dark» (1992) как о первом сурвайвал-хорроре. После «Alone in the Dark» было несколько игр в жанре, но основными вехами истории сурвайвал-хоррора являются «Resident Evil» (1996) и «Silent Hill» (1999). Не лишним будет сказать следующее: книга Перрона начинается с того, что критики регулярно сравнивают обе игры, и сам автор не раз прибегает к этому приему. Очевидно, ориентированная на экшен «Resident Evil» нравится Перрону меньше, чем «Silent Hill», в которой был представлен «психологический хоррор». Перрон также отмечает, что источник вдохновения первой — фильм Джорджа Ромера «Ночь живых мертвецов» (1968), а второй — «Экзорцист» (1973) Уильяма Фридкина (Перрон, Бочаров, 2021: 12–13). Автор упоминает, что обе игры стали успешными франшизами, а мы обратим внимание на то, что «Resident Evil» стал весьма успешной франшизой в кино, в то время как «Silent Hill» — нет (вышло два фильма, из которых второй считается совсем неудачным).

И раз уж речь зашла о кино. Перрон, как выходец из киноведения, регулярно обращается к кинематографу, чтобы объяснить устройство франшизы и природу ужаса в ней. Для меня и, вероятно, для всех тех, кто плохо или вообще не знаком с игрой, это большой плюс. Перрон регулярно зовет на помощь Дэвида Линча, также ссылаясь на литературу, посвященную режиссеру. В частности, чтобы рассказать о самом городе, Перрон следует за создателями и рецензентами игр и говорит, что «Silent Hill» (франшиза и город, конечно) многим обязан «Твин Пиксу» (сериалу и городу, разумеется) (там же: 92). Как наивный читатель, я бы поверил, если бы не играл в одну из частей, так что лично мне эта аналогия кажется очень странной и даже некорректной. Кроме того, сам Перрон цитирует важный пассаж программиста и продюсера первых серий Акихиро Амамуры, когда тот однажды не выдержал и признался в одном из интервью:

В разговорах о Silent Hill я всегда упоминаю его имя [Линча — А. П.], потому что это популярный режиссер и с его помощью проще наладить контакт

с аудиторией не из Японии. Но только его произведениями я не ограничиваюсь (Перрон, Бочаров, 2021: 92).

Автор не комментирует цитату, из которой ясно, что упоминания Линча — обычный маркетинг, и далее заявляет, что «Silent Hill» дает такой же сюрреалистический опыт эмоциональных переживаний, как «Шоссе в никуда» (1996) и «Малхолланд драйв» (2001) (там же: 125–126).

Когда же Перрон доходит до того, чтобы обсудить звуковое сопровождение франшизы, то упоминает, что саундтреки композитора серии Акира Ямаоки «часто сравнивают с произведениями Анджело Бадалamenti для сериала „Твин Пикс“» (там же: 181), — а далее обращается за помощью к французскому философу и киноведу Мишелю Шиону, писавшему про звук в кино и про Дэвида Линча. Здесь Перрон использует свой любимый прием — сперва цитирует источник, который, признаем, не всегда уместен, а затем заявляет, что источник нам не поможет понять франшизу «Silent Hill», потому что это — совсем другой случай и вообще уникальное явление.

Если в «Голове-ластике» эта пульсация, по словам Шиона, погружает зрителя в некое безопасное внутреннее пространство, то Silent Hill — это совсем иной случай. Тем не менее можно сказать, что создатели Silent Hill своим подходом к использованию звука (ре)конструируют жанр сурвайвал-хоррора с нуля (там же: 178).

Рассказывая об уникальности и шедевральности второй серии «Silent Hill», Перрон сравнивает ее с картинами «Лестница Якова» (1990) Эндриана Лайна и «Шестое чувство» (1999) Найта М. Шьямалана. Разгадка душевных и даже физических мучений главного героя «Silent Hill 2» соответствует неожиданным окончаниям названных картин. Их, кстати, Перрон с удовольствием подробно пересказывает. Сложно не заметить, что, многократно заявляя об оригинальности серии, автор слишком часто обращается к кинематографу, чтобы эту самую оригинальность доказать. И даже сама франшиза многим обязана кино (и литературе), и Перрон этого не скрывает (там же: 156):

Серия Silent Hill не была бы собой без самого Сайлент Хилла. Курортный городок игриво указывает на свои связи с литературой через названия улиц: к примеру, в Старом Сайлент Хилле игроки могли прогуляться по улицам имени Ричарда Бахмана и Рэя Брэдбери, в Центральном Сайлент Хилле (SH1) улицы назывались в честь Дина Кунца и Майкла Крайтона, а в западном Саут-Вэйле (SH2 и SH3) — Джонатана Кэрролла и Джона Саула. Также радует написанное кровью на металлической двери гаража слово redrum —

отсылка к «Сиянию» Стэнли Кубрика — на улице Блоха в SH1 (рис. 6) или плакат фильма «Кэрри» на здании рядом с антикварной лавкой.

Это далеко не все аллюзии в играх. Вместе с тем надо признать, что в какой-то момент франшиза, правда, стала свободной от родового проклятия кинематографа: создатели отказались от аллюзий на кино и литературу и вообще с ранних игр начали отсылать пользователей именно к предшествующим частям «Silent Hill».

Когда же Перрон говорит об экранизации игры, то фактически заявляет следующее: фильм очень похож на игру, и это очень хорошо, но в тех моментах, где фильм на игру не похож и отходит от нее (отчетливо разграничивает две онтологии города), это плохо. Так что игроки могут быть разочарованы тем, что фильм — это не игра. От себя добавлю: я специально пересмотрел «Сайлент Хилл» (2006), чтобы подготовить эту рецензию, и могу заметить, что весь фильм — это одна большая катсцена для игры. Снятая фанатом франшизы Кристофом Ганом, она представляет собой исключительно фансервис. Обсуждая адаптацию, Перрон использует один из своих любимых приемов, чтобы доказать, почему игры лучше (или, скажем так, более уникальны), чем кино, и говорит, что геймер не в силах вмешаться в происходящее (а поэтому и меньше переживает за героев) (Перрон, Бочаров, 2021: 267). То есть мы, как читатели, узнаем, что когда смотрим фильм, то смотрим его, а не играем в него, в фильм нельзя играть (имейте в виду). Просто чтобы вы понимали, что это важный тезис для автора, например, в другом месте он заявляет: одно из главных удовольствий в игре «Resident Evil»

убивать биотехнологических чудовищ, взрывая им головы (в то время как в фильмах Ромеро вам отведена роль наблюдателя, а не участника) (там же: 64).

Для нас это очень плохие новости, но да, в черно-белый фильм 1968 года тоже нельзя играть, не пытайтесь, если планировали.

Катсцена первой части третьей миссии: Перрон очень часто призывает на помощь кино, чтобы описать игры, которые в данном случае предельно кинематографичны, но при этом утверждает, что игры — это что-то особенное. Что ж, что особенного в играх? И что же Перрон предлагает нам в качестве теории?

Вторая часть третьей миссии — проверьте теорию Бернара Перрона на прочность.

Пока мы не касались главных теоретических источников Перрона, и теперь самое время это сделать. Прочитав всю книгу, мы поймем, что

отсылка к Вере Дике случайна и требовалась лишь для того, чтобы как-то подкрепить тезис о фильмах как об игре. В то же время есть книги, которые являются для Перрона основными. Это уже упоминавшийся Эд Тэн, у которого автор заимствует идею двух видов эмоций, это Торбен Гродаль, еще один киновед, ушедший в исследования игр⁵, и это философ Ноэль Кэрролл, у которого Перрон берет много чего: основной тезис о монстре (и его когнитивном значении), важности нарратива в хорроре и концепт «арт-хоррора». У нас нет возможности подробно обсуждать концепцию Кэрролла, но необходимо сказать, что его книга «Философия ужаса, или Парадоксы сердца» вышла в 1990 году и является важной для истории академической рецепции жанра (Carroll, 1990). Кэрролл бросил вызов доминирующему на момент написания книги психоаналитическому подходу к хоррору, который часто совпадал с гендерным подходом: упоминаемая выше Кэрол Кловер — лучший пример этой школы. Очень важно, что Перрон, хотя и отмечает, что теорию Кэрролла критиковали, обращается за концептуальным обрамлением именно к нему, а не к психоаналитическим прочтениям (так делали по отношению к «Silent Hill» (Santos, White, 2005), одна из игр которой в принципе построена на «психоанализе»).

Перрон излагает Кэрролла следующим образом. Арт-хоррор для Кэрролла — это страх и отвращение, которые повествования и образы хоррора вызывают у аудитории (Перрон, Бочаров, 2021: 70; Carroll, 1990: 24). То есть арт-хоррор — это обусловленное ситуацией эмоциональное состояние зрителя. Перрон замечает, что для этого состояния важны как физический, так и когнитивный аспекты. В примечании к этому пассажи Перрон (в русском переводе) также заявляет, что

для Кэрролла «эмоции от художественного ужаса не являются нашей главной целью в потреблении хоррор-произведений, хотя эмоции и являются важнейшей чертой для определения жанра» (Перрон, Бочаров, 2021: 70).

И здесь мы должны вернуться в локацию первой миссии. Дело в том, что одна из главных проблем перевода (тот самый второй изъян) — чудовищное невнимание к терминам. Возможно, это будет важно не только ученым, потому что, в конце концов, неосторожное использование слов может просто запутать читателя. То, что в цитированном отрывке

⁵Для Гродалья, на что часто ссылается Перрон, игры важны тем, что «выстроены так, чтобы игрок мог получить контроль над возникающим переживанием» (Перрон, Бочаров, 2021: 200). См. также: (Grodal, 2000).

названо «художественным ужасом» только что переводилось как «арт-хоррор», а «хоррор-произведения» — это «horror fictions», то есть это художественные (или вымышленные) хоррор-произведения, так как мы знаем, что хоррор может быть и не «вымыслом»⁶. Далее у Перрона речь идет про «космический страх» (cosmic fear) (Perron, 2012: 30) Лавкрафта, и к термину тоже дано авторское примечание: «Это похоже на то, что Кэрролл называет „арт-страхом“» (Перрон, Бочаров, 2021: 70). В то время как в оригинале используется «art-dread» (Perron, 2012: 142). Даже не говоря о том, что нужно было найти другое слово для перевода или хотя бы дать в скобках оригинал, отмечу, что некоторые исследователи, обсуждая хоррор, особенно концептуализируют термин «dread» в контексте понимания жанра (Hanich, 2010: 155–201).

Переводчики передают «imprige» Кэрролла, регулярно используемое Перроном, как «нечестивое», что предполагает религиозные коннотации, в то время как у Кэрролла речь идет о «нечистом», о чем-то, у чего есть «примесь». Монстр, с точки зрения Кэрролла, это то, что еще неизвестно науке (Carroll, 1990: 27), что-то «угрожающее и нечистое» (ibid.: 28), что заставляет аудиторию испытывать физиологическое отвращение. В другой книге Перрон поясняет, что нечистое — это отвратительное в биологическом смысле. Поэтому для Кэрролла «Муха» (1986) Дэвида Кроненберга и «Психо» (1960) Альфреда Хичкока — это не хоррор, потому что герой Джеффа Голдблюма, ставший мухой в одноименном фильме, и Норман Бейтс из «Психо» не являются монстрами, так как первый не несет угрозу своей девушке (в ее глазах (лично я не уверен, что это так)), а патология второго — это не биология, а психология (Perron, 2018: 346–347). Скажу также, что в более свежей, вышеупомянутой книге Перрон куда более критичен к теории Кэрролла, чем в рецензируемом источнике. Здесь же для Перрона было важно охарактеризовать арт-хоррор Кэрролла как «режим чувства», чтобы сказать, что «автоматические реакции» (озноб, дрожь, вскрики и т. д.) характерны

как для Resident Evil, так и для ее многочисленных клонов, но для описания эмоциональных аспектов при игре Silent Hill этого термина недостаточно (Перрон, Бочаров, 2021: 71).

⁶В оригинале так: «For Carroll, „The emotion of art-horror is not our absolutely primary aim in the consuming of horror fictions, even though it is a determining feature for identifying membership in the genre“» (Perron, 2012: 142).

Все эти тонкости перевода терминов нужны нам для того, чтобы обсудить главное. После того, как Бернар Перрон объявил, что для понимания «Silent Hill» концепции арт-хоррора Кэрролла недостаточно, он обращается к сравнению двух понятий, которые на русский переводятся как «ужас». Это «террор» (terror) и «хоррор» (horror). Здесь Перрон упоминает вышеназванный «космический страх» Лавкрафта, а далее приводит текст 1826 года писательницы Анны Радклифф и книгу Уилла Роккетта (Rokkett, 1988) — еще одного *киноведа*. Из Радклифф Перрон цитирует следующий пассаж (в русском переводе) (Перрон, Бочаров, 2021: 73–74):

Страх (террор) и ужас (хоррор)⁷ — это две противоположности. Первый касается души и пробуждает чувства и волю жизни, второй сковывает, замораживает и практически уничтожает чувства.

У Роккетта Перрон вычитывает то, что при страхе можно испытывать чувство трансценденции. Не могу утверждать, но очень похоже на то, что «космический страх» и мысль о противопоставлении террора и хоррора у Радклифф Перрон вычитал у исследовательницы готики Дани Кавалларо, потому что далее он (видимо, из уважения) цитирует ее работу «Готические видения» (Cavallaro, 2002). У нее мы обнаружим абсолютно те же самые цитаты (слово в слово) из Лавкрафта и Радклифф, но в более стройном и аргументированном нарративе. Особенно забавно, что Перрон цитирует ключевую мысль Кавалларо, но при этом она, эта мысль, некоторым образом входит в клинч с рассуждениями самого Перрона.

Кавалларо обращается к эстетике, чтобы показать, что террор многими авторами воспринимался как «возвышенное» (sublime), в то время как хоррор — нечто низменное. У Кавалларо же мы читаем, что террор является нематериальным и не поддается определению, в то время как хоррор *определяется* через его материальную природу (ibid.: 2). Кавалларо пишет, что террор

⁷Переводчики в примечании замечают: «В традиции английского литературоведения эти два понятия зачастую противопоставляются. Страх-притяжение (Terror) подразумевает чувство тревоги от ожидания столкновения с чем-то страшным. Страх-отвращение (Horror) связывают с реакцией на что-то пугающее и отталкивающее, как правило, звук или изображение. В русской традиции это различие нередко переводят как „страх“ и „ужас“» (Перрон, Бочаров, 2021: 74–75). Но, как мы видели, сами регулярно переводят эти термины как захочется, что совершенно запутывает читателя.

беспокоит из-за своей неопределенности: он не может быть связан с идентифицируемым физическим объектом, и факторы, которые его определяют, соответственно, ускользают от классификации и наименования (Cavallaro, 2002: 2).

Здесь она ссылается на теорию хоррора Джеймса Твитчелла, поклонника всего возвышенного, литературы и психоанализа, предложившего бинарную оппозицию хоррор / материальное и террор / нематериальное (Twitchell, 1988: 19–20; Cavallaro, 2002: 3). Сама Дани Кавалларо выступает против этой устоявшейся дихотомии и считает (ровно это цитирует Перрон), что

за бинарными оппозициями в конечном счете кроется упрощающая рационализация... Чтобы избежать опасностей, скрытых в бинарном мышлении, можно представить страх (terror) и ужас (horror) как чувства взаимосвязанные и способные перетекать из одного в другое (Перрон, Бочаров, 2021: 75)⁸.

Возможно, Перрон избегает цитировать Твитчелла по Кавалларо, потому что тот обращается еще и к категории «жуткого» (uncanny) Фрейда, чтобы не углубляться в психоанализ и не загружать читателя терминами. Но дело не в этом.

Для Кавалларо «террор» и «хоррор» не просто перетекают друг в друга, но объединяются посредством категории «страха» (fear). Переводчики отделились легким испугом, но даже в подзаголовке книги Кавалларо, упоминаемой Перроном, говорится о трех столетиях ужаса (horror), террора (terror) и страха (fear). В русском переводе книги Перрона все эти тонкости уничтожаются и вместо ключевых терминов ставится то, что попадется под руку: хочешь «страх», хочешь «трепет» (или «пугающее») или что-то вроде того. Прочитовав важнейший пассаж Кавалларо, сам Перрон тут же обесценивает ее мысль, а лучше сказать — вырывает яму сам себе. Потому что, оказывается, что да, «страх или ужас могут преобладать среди эмоциональных переживаний», но при этом «Silent Hill „выходит за пределы“ жанровых условностей» (там же: 76) (хотя на самом деле, если посмотреть в оригинал, то «„трансендирует“ границы жанра», то есть преодолевает их (Perron, 2012: 32)). Так что:

Серия открывает новую территорию. Она создает собственный поджанр... В конечном счете, чтобы продемонстрировать, чем она выделяется на фоне

⁸У Кавалларо см.: (Cavallaro, 2002: 5).

большинства игр сурвайвал-хоррора, было бы более уместно определять *Silent Hill* как парадигму сурвайвал-террора⁹.

Казалось бы, вот он ключевой тезис — поистине теоретический вклад в осмысление жанра хоррор вообще. Но далее Перрон почти не использует термин «сурвайвал-террор», а в своей следующей книге упоминает его только пару раз, сказав лишь, что он так определил субжанр «*Silent Hill*» в книге 2012 года (Perron, 2018: 202)¹⁰.

Итак, к сожалению, ключевая идея Перрона — от которой он отказался не просто в других публикациях, а фактически сразу, в той же самой книге, буквально в следующей части, перейдя к анализу эмпирического материала, — может быть названа «паразитической». Вычитав о разнице между «террором» и «хоррором» в мудрых книгах, он решил описать свой личный опыт от прохождения игры как возвышенную трансценденцию (для всех). Ирония заключается в том, что Перрон мог «дожать» теорию и пойти дальше, связав первую и вторую свои идеи. Его вторая идея, собственно, менее впечатляющая и тоже (даже более) «паразитическая». Он подсматривает у одного исследователя понятие «эмоции от игры» (игровые эмоции) (Frome, 2006), чтобы заявить, что лучше называть *это* «эмоциями от геймплея», так как это совершенно уникальный опыт, который вы получаете, только когда «взаимодействуете с игровым миром как игрок».

Аргументация этого тезиса иногда вызывает улыбку. Чтобы доказать, что это какой-то просто невероятный, абсолютно новый психологический опыт, Перрон неоднократно цитирует создателей игры, согласно которым игра отличается от фильма тем, что игрок находится в игре и играет в нее. Нам очевидна, конечно, людологическая ориентация Перрона, но давайте перевернем эту фразу с ног на голову (или даже с головы на ноги): в то время как игроки *всего лишь* играют в игру, зритель *смотрит* фильм, ведь смотреть фильм — это совсем другие переживания, которые отличаются от тех, когда игроки просто взаимодействуют с игрой, потому что зрителям кино доступно куда больше, ведь они следят за героями, сопереживают им и т. д. Возможно, сейчас как *читатели, которые этот текст читают*, вы будете шокированы, но от просмотра фильмов ужасов тоже можно получать разные эмоции:

⁹При том что ранее переводчики переводили «terror» как «страх» и делали особое примечание относительно этого термина (Перрон, Бочаров, 2021: 76; Perron, 2012: 32).

¹⁰Следует сказать, что книга Перрона 2018 года даже лучше, чем про «*Silent Hill*». В смысле это в самом деле хорошая работа.

например, испытывать беспричинную тревогу (terror)¹¹ и ужасаться тому, как зомби поедают человеческую плоть (horror). Невероятно, правда?

Опять же Перрон никак не работает с этим, но ему можно было бы сказать, что субжанр *игр* «сурвайвал-террор» определяется *только* тем, что его можно постичь *исключительно посредством получения «эмоций от геймплея»*. Это был бы сильный тезис, благодаря которому было бы ясно, что автор продумал свою книгу. Но это слишком сложный квест для людолога. Людологу некогда думать и обязательно нужно играть — быть в игре (я бы даже сформулировал это философски: *быть-в-игре*)¹², фактически быть для игры. Вместо того чтобы сказать, что «Silent Hill 4» не может дать «эмоции от геймплея», а дает лишь «эмоции от...» (арт-хоррора, вымысла, артефакта — выбирайте любое или добавьте свое)¹³, Перрон не находит ничего лучше, чтобы обсудить четвертую серию отдельно от всей франшизы, просто сказав, что ему не понравился геймплей данной части. Точнее так: фанаты заметили, что геймплей не очень, а Перрон суммировал общее мнение и процитировал их, не сильно возражая против консенсуса. Видите ли, мечей, чтобы приколотить призраков, слишком мало, а сами призраки двигаются слишком быстро — у пользователя нет возможности насладиться игровым миром; также у игроков больше нет фонарика и приемника, которые, что правда, создают геймплей франшизы. Фонарик часто — единственное освещение локаций, а приемник возвещает о том, что рядом монстры. Если мы выключим фонарик, то можно сбежать от чудовищ. Таким образом, мы совершенно точно знаем, что мы делаем в темноте большинства игр «Silent Hill» — прячемся. Хорошо, мы поняли, что Перрону нравится куда-то долго спускаться в начале «Silent Hill 2», и не нравится, что в «Silent Hill 4» мало места, чтобы положить туда все виды оружия. Но разве это повод заявлять об инновационном медиуме для всех тех, кто любит бояться?.. Это риторический вопрос.

¹¹К слову, о беспричинной тревоге. Через нее некоторые исследователи определяют аффект, характерный для новейших фильмов ужасов, именуемых «постхоррором» (Павлов, 2021).

¹²На всякий случай сделаю пояснение. Перрон цитирует фразу Дани Кавалларо, где есть словосочетание «бытие-в-мире» (being-in-the-world) (Cavallaro, 2002: 6). В русском издании сказано «бытие внутри мира» (Перрон, Бочаров, 2021: 76).

¹³То есть Перрон мог бы сказать, что геймплей — необязательное условие для того, чтобы пользователь мог получить уникальные «эмоции от геймплея».

Катсцена второй части третьей миссии. На самом деле «Silent Hill», о чем Перрон, конечно, пишет, предлагает новых монстров типа Пирамидоголового или безликих медсестер, которые могли бы обосноваться в пантеоне чудовищ популярной культуры рядом с Майком Майерсом, Фредди Крюгером или классическими зомби. Но автору важен именно геймплей вообще и франшизы в частности. Что ж, геймплей «Silent Hill» действительно делает игру уникальной для игрового мира, но это ничего не дает для анализа жанра хоррор в целом.

У этого текста одна концовка — «хорошая». Даже если учитывать озвученные недостатки перевода, можно сказать, что книгу Перрона читать интересно и полезно. Хорошо, что ее перевели. А вопросы, которые возникают к теории (*terror*'ии, раз ему так важен возвышенный страх) автора, — отличный повод обсудить хоррор на академическом уровне. Концовки «НЛЮ» в этом тексте не предусмотрено, но, возможно, если вы «пройдете» эту статью еще раз, окончание с НЛЮ станет для вас доступным.

ЛИТЕРАТУРА

- Ветушинский А.* To Play Game Studies Press the START Button // Логос. — 2015. — Т. 103, № 1. — С. 41–60.
- Кловвер К. Д.* Ее тело, он сам : гендер в слэшерах / пер. с англ. И. Кушнаревой // Логос. — 2014. — Т. 102, № 6. — С. 1–60.
- Павлов А. В.* Постхоррор? : рецензия на книгу Дэвида Черча // Философия : Журнал Высшей школы экономики. — 2021. — Т. 5, № 2. — С. 294–313.
- Перрон Б.* Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха / пер. с англ. М. В. Бочарова. — Москва : Эксмо, 2021.
- Bolter J. D., Grusin R.* Remediations : Understanding New Media. — Cambridge : MIT Press, 2002.
- Carroll N.* The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart. — New York : Routledge, 1990.
- Cavallaro D.* The Gothic Vision. Three Centuries of Horror, Terror and Fear. — London : Continuum, 2002.
- Dika V.* Games of Terror : Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle. — Rutherford : Fairleigh Dickinson University Press, 1990.
- Frome J.* Representation, Reality, and Emotions across Media // Film Studies : An International Review. — 2006. — No. 8. — P. 12–25.
- Grodal T.* Video Games and the Pleasures of Control // Media Entertainment : The Psychology of Its Appeal / ed. by D. Zillman, P. Vorderer. — Mahwah : Lawrence Erlbaum, 2000. — P. 197–213.

- Hanich J.* Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers : The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear. — New York : Routledge, 2010.
- Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play / ed. by B. Perron. — Jefferson : McFarland & Company, 2009.
- Perron B.* Silent Hill : The Terror Engine. — Ann Arbor : The University of Michigan Press, 2012.
- Perron B.* The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror : The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear. — New York : Bloomsbury Academic, 2018.
- Rockett W. H.* Devouring Whirlwind : Terror and Transcendence in the Cinema of Cruelty. — New York : Greenwood Press, 1988.
- Santos M. C., White S. E.* Playing with Ourselves : A Psychoanalytic Investigation of Resident Evil and Silent Hill // Digital Gameplay : Essays on the Nexus of Game and Gamer / ed. by N. Garrelts. — Jefferson : McFarland, 2005. — P. 69–79.
- Tan E. S.* Emotion and the Structure of Narrative Film : Film as an Emotion Machine. — Mahwah : Lawrence Erlbaum, 1996.
- The Video Game Theory Reader / ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron. — New York : Routledge, 2003.
- The Video Game Theory Reader 2 / ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron. — New York : Routledge, 2009.
- Twitchell J. B.* Dreadful Pleasures. — Oxford : Oxford University Press, 1988.
- Wolf M. J. P., Perron B.* The Routledge Companion to Video Game Studies. — New York : Routledge, 2013.

Pavlov, A. V. 2021. "Chto my delayem v temnote: khorrор i geympley [What We Do in the Shadow: Horror and Gameplay]: retsenziya na knigu Bernara Perrona [Review of a Book by B. Perron]" [in Russian]. *Filosofiya. Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki [Philosophy. Journal of the Higher School of Economics]* 5 (3), 324–345.

ALEXANDER PAVLOV

DOCTOR OF LETTERS IN PHILOSOPHY

HEAD OF THE SOCIAL PHILOSOPHY DEPARTMENT, LEADING RESEARCHER

RAS INSTITUTE OF PHILOSOPHY (MOSCOW, RUSSIA);

PROFESSOR

YAROSLAV-THE-WISE NOVGOROD STATE UNIVERSITY (VELIKIY NOVGOROD, RUSSIA);

ORCID: 0000-0001-5449-1050

WHAT WE DO IN THE SHADOW: HORROR AND GAMEPLAY REVIEW OF A BOOK BY B. PERRON

PERRON, B. 2021. *SILENT HILL. NAVSTRECHU UZHASU. IGRY I TEORIYA STRAKHA [SILENT HILL. THE TERROR ENGINE]* [IN RUSSIAN]. TRANS. FROM THE ENGLISH BY M. V. BOCHAROV. MOSKVA: EKSMO

DOI: 10.17323/2587-8719-2021-3-324-345.

REFERENCES

- Bolter, J. D., and R. Grusin. 2002. *Remediations: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Carroll, N. 1990. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge.
- Cavallaro, D. 2002. *The Gothic Vision. Three Centuries of Horror, Terror and Fear*. London: Continuum.
- Clover, C. J. 2014. "YeYe telo, on sam [Her Body, Himself]: gender v sl-isherakh [Gender in the Slasher Film]" [in Russian], trans. from the English by I. Kushnareva. *Logos [Logos]* 102 (6): 1–60.
- Dika, V. 1990. *Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle*. Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press.
- Frome, J. 2006. "Representation, Reality, and Emotions across Media." *Film Studies: An International Review*, no. 8: 12–25.
- Grodal, T. 2000. "Video Games and the Pleasures of Control." In *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*, ed. by D. Zillman and P. Vorderer, 197–213. Mahwah: Lawrence Erlbaum.
- Hanich, J. 2010. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*. New York: Routledge.
- Pavlov, A. V. 2021. "Postkhorror? [Post-Horror?]: retsenziya na knigu D-vida Chercha [Review of a Book by D. Church]" [in Russian]. *Filosofiya [Philosophy]: Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki [Journal of the Higher School of Economics]* 5 (2): 294–313.
- Perron, B., ed. 2009. *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson: McFarland & Company.
- . 2012. *Silent Hill: The Terror Engine*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- . 2018. *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*. New York: Bloomsbury Academic.

- . 2021. *Silent Hill. Navstrechu uzhasu. Igry i teoriya strakha [Silent Hill. The Terror Engine]* [in Russian]. Trans. from the English by M. V. Bocharov. Moskva: Eksmo.
- Rockett, W. H. 1988. *Devouring Whirlwind: Terror and Transcendence in the Cinema of Cruelty*. New York: Greenwood Press.
- Santos, M. C., and S. E. White. 2005. "Playing with Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of Resident Evil and Silent Hill." In *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, ed. by N. Garrelts, 69–79. Jefferson: McFarland.
- Tan, E. S. 1996. *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Mahwah: Lawrence Erlbaum.
- Twitchell, J. B. 1988. *Dreadful Pleasures*. Oxford: Oxford University Press.
- Vetushinskiy, A. 2015. "To Play Game Studies Press the START Button [To Play Game Studies Press the START Button]" [in Russian]. *Logos [Logos]* 103 (1): 41–60.
- Wolf, M. J. P., and B. Perron, eds. 2003. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.
- , eds. 2009. *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge.
- . 2013. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge.