

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Введение</i>	8
<i>Вступление</i>	11

Часть I Я им покажу

I Аллегии	17
2 Городок наш небольшой... ..	26
3 Кодзима против всех	41
4 Полемика	56
5 Добро пожаловать в джунгли	62
6 Срыв покровов	79
7 Почувствуй себя боссом	94
8 Облик грядущего	134
9 Русская горячка	161
10 Надуманность	190
11 Пожиратель змей	195

12	Моно-но аварэ	238
13	Весело и страшно	250

Часть II Война

1	Миллениалы	265
2	Пацаны с Запада	281
3	Сурвивализм	287
4	Бессмыслица	294
5	Мироустройство	316
6	Конец света	328
7	Тушите свет	441

Часть III Хмурый рассвет

1	Из Европы с нелюбовью	459
2	Kojima Productions	463
3	Прибавляя к нолю	474
4	Красавица и чудовище	503
5	Восходы и закаты	509
	<i>Послесловие</i>	527
	<i>Приложения</i>	530

В книге пойдет речь о следующих играх:

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Metal Gear Solid 3: Subsistence

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Metal Gear Solid: Portable Ops

Metal Gear Solid Mobile

Все права на эти игры и их персонажей принадлежат KONAMI.

Цель этой книги — проанализировать содержание вышеперечисленных произведений. Автор ни в коем случае не утверждает, что имеет на эти игры какие-либо права. В книге присутствуют цитаты и частично пересказываются сюжеты, но если вы читали первую книгу, то уже знаете, что мы призываем купить оригиналы и ознакомиться с ними в интерактивном формате. Так книгу будет намного интереснее читать!

Автор ни в коем случае не претендует на роль эксперта по современным или историческим вопросам, а все взгляды и утверждения, представленные в книге, всего лишь его мнение, а не констатация фактов.

Если после прочтения вы захотите узнать больше, то посетите страницу MetaGearSolid.org/StealthGame — там вы найдете дополнительные заметки, исправления и комментарии к этой книге.

ВВЕДЕНИЕ

Проступая к написанию продолжения книги «Кодзима — гений», я решил затронуть только те темы, которых избегал раньше и которые нужны для понимания других работ Хидео Кодзимы. Не было нужды повторяться или доказывать тезис о его авторском подходе, ведь я уже проследил эволюцию его талантов и характера с начала карьеры до 2003 года и выхода *Metal Gear Solid 2: Substance*. Я собирался разобрать на винтики все последующие игры, включая *Death Stranding* 2019 года — его первое независимое творение. Тогда я думал, что правило использовать в новых работах только свежие материалы упростит процесс. В конце концов, «Кодзима — гений» уже рассказала историю происхождения этого гения и подготовила базу для следующей книги. Казалось, работа пойдет легко и с песней.

«Что может быть проще?» — подумал я и вскоре осознал, как сильно ошибался. Одну только *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* настолько обделили вниманием, что на ее аналитический разбор мне понадобилось все мое терпение. И несчетные часы копания в обстоятельствах ее создания.

А потом столько же пришлось разбираться в подтекстах. И еще столько же я потратил на выводы. Например, я заметил темы, проходящие через все повествование, которые невозможно было игнорировать: война с терроризмом и неочевидные истоки западной технократии. Я начал детально их исследовать — все-таки они были новыми и важными. Даже после того как я выкинул огромную часть материала, готовый текст занимал страниц двести. Что-то подсказывало, что мой план близок к провалу.

Вопреки всему, я был полон решимости впихнуть в эту книгу все, что задумал, даже если бы пришлось сократить описание некоторых игр до пары абзацев. Как вы можете убедиться, этот план провалился. В процессе работы я обнаружил скрытую полемику Кодзимы, благодаря которой по-другому взглянул на анализ новых идей. Именно эта находка подарила книге ее название и главную идею*. Честно говоря, я даже горжусь тем, какой эта книга получилась, и надеюсь, что она поможет читателям увидеть все скрытые смыслы так же, как это получилось у меня. Темы, которые мы будем в ней исследовать, интересны и самостоятельны, а в некотором смысле даже и более актуальны, чем чисто метааналитический подход. Эта книга заставила меня провести увлекательнейшие исследования тем, об обсуждении которых я раньше и подумать не мог. Они отлично дополняют существующую (и продолжающуюся) дискуссию о метанарративах в работах Кодзимы, где его личная жизнь и отношение к серии превращаются в аллегорические образы в сюжете. Смотрите, новый смысловой уровень для свежее испеченной книги!

* Оригинальное название: *A Stealth Game* (от англ. *stealth* — «скрытность») — «Игра в стелс». — *Прим. ред.*

Заранее приношу извинения читателям, привыкшим к так обожаемой «гением» полной капитализации терминов и названий: FOXHOUND, RAY, REX, ну вы поняли. Я взял на себя смелость оставить прописной только первую букву в подобных словах. Думаю, это поможет избавиться от путаницы всех, кто хотя бы раз задумывался, какой же великий смысл таят в себе эти слова. Ответ простой — никакого. В видеоиграх полная капитализация смотрится отлично, придавая происходящему дополнительную мощь, а вот в книге выглядит как-то несуразно.

Эта книга написана в конце 2019 года, за считанные месяцы до прихода в нашу жизнь пандемии и ее влияния на общество и экономику по всему миру. На этапе редактирования было решено отказаться от комментариев на эту тему, так что любые совпадения — чистая случайность. Мои выводы получены исключительно в результате изучения игр, их тем и подтекстов.

Надеюсь, что эта книга поможет узнать еще одну сторону загадочного японского автора, которому благодарны миллионы поклонников и в играх которого мы продолжаем искать новые идеи и вдохновение.

ВСТУПЛЕНИЕ

Крах завораживает. Крах меняет нашу жизнь, парализует тело неким священным ужасом и неверием в произошедшее. Вот вы наслаждаетесь привычной жизнью, а в следующее мгновение весь мир рушится, реальность оказывается грандиозной ложью, и даже сильные мира сего неспособны поддерживать иллюзию нормальности. Все переворачивается с ног на голову, катится кубарем под откос, выворачивается наизнанку, и нам остается только вопрошать у высших сил: «Так где же правда?!»

На рубеже двадцатого века поколение великих мыслителей разрушило привычный старый мир и составило план создания нового, более совершенного. Великое поколение пережило эти изменения и приступило к строительству новой эпохи. Унаследовавшие этот чудный новый мир беби-бумеры не стали терять времени и решили эксплуатировать подаренные им возможности, упиваясь всеми доступными излишествами, но в итоге погрязли в разврате и коррупции. Поколение X выставило эту проблему на всеобщее обозрение, а миллениалы

продолжили неуклюже разрушать уже свой мир. Сложно назвать это переворотами, но кое-что все-таки переворачивалось в мире: власть имущие падали на дно общества, а не имевшие ничего возвышались и создавали сами себя. Все меняется, эпоха провидцев подходит к концу, и нет больше сил поддерживать статус-кво. Но кукловоды за ширмой делают все возможное, чтобы никто не заметил, как близок мир к краху.

Так кто же поверг этих невидимых титанов? Восседающие в комфортных креслах, бесконечно зависающие в Интернете и видеоиграх миллениалы. И, как вы можете помнить из первой книги, в ходе этого они нажили себе массу врагов. Кукловоды не хотят, просто не могут признать поражение. Они продолжают обманывать весь мир, изо всех сил поддерживая веру в свое могущество. Свои провалы они прикрывают гиперреальностью и симулякрами* — строя дивный новый мир подмены реальности через подмену восприятия. Нельзя же позволить нам осознать, что все *уже* полетело ко всем чертям.

В мире переворотов и крахов, иллюзий и подмен реальности Хидео Кодзима — один из самых интересных для изучения людей. Он превратил управляемый крах в искусство, а подмену реальности в фирменный почерк.

В книге «Кодзима — гений» я проследил его путь от неизвестности до признания, а с рождением управляемого краха, известного как *Metal Gear Solid 2*, — и до освистания.

* Гиперреальность — выдуманная реальность, стремящаяся заменить собой настоящую. Этим термином можно описать феномен неспособности отличить реальность от вымысла. Симулякр — несуществующий в реальности образ, стремящийся стать первичным. Например, фейковые новости, не имеющие ничего общего с реальными фактами. — *Прим. пер.*

Я исследовал игру за игрой и препарировал не только основные идеи его работ, но и их исторический и культурологический контекст. Я хотел, чтобы читатель увидел события с точки зрения прошлого, когда исход, принимаемый нами как неизбежность, казался лишь пугающей перспективой. Чтобы он лучше понимал важность силы воли. Чтобы осознал те силы, которые движут нами изнутри и извне. Я хотел научить читателя ценить усилия людей, выковавших свою судьбу, и людей, унаследовавших чужие идеи. Хотел, чтобы наши глаза открылись и увидели, как огонь свободы мысли передается через искусство от одного поколения к другому. И в итоге мы поймем, что будущее создается великими людьми, а прошлое — не позорные страницы истории, а наследие победителей. По крайней мере, так считает Хидео Кодзима. Он уважает творцов истории — уважает экзоны, а не интроны*.

А разбираться в этих темах мы продолжим в этой книге. Я не только затрону технологическую конъюнктуру, но и покопаюсь в личной жизни и эмоциональном багаже Кодзимы. А еще мы познакомимся с историческими событиями, которые вдохновляли гейм-дизайнера на протяжении его карьеры. Мы незаметно прокрадем на неизведанную ранее территорию — туда, где прячется истина. Мы научимся ценить субъективность. Нет, нас все еще интересуют факты, но только как исходные точки, так часто вводящие наблюдателя в заблуждение. Эта книга — моя лучшая попытка разобраться в творчестве Хидео Кодзимы, и ради этого я готов снова пожертвовать здоровьем и рассудком.

* Экзоны — кодирующие участки генов, интроны — участки генов, не принимающие участия в кодировании. — *Прим. пер.*

Эта книга поможет вам увидеть подтексты, связывающие самую противоречивую работу Кодзимы с самой обожаемой, а самую обожаемую — с самой мрачной. Вы узнаете, что эти игры символизируют и чем не являются. Надеюсь, что в процессе чтения вы научитесь мыслить как аналитики, а не как диванные критиканы. Вы увидите, как Кодзима начал борьбу за новый вид свободы и какую цену он за это заплатил. Это путешествие будет под завязку набито высокомерием, амбициями и героическим стоицизмом перед лицом сомнений и постоянно растущих ставок. В путь! Наша цель — мир откровений!

ЧАСТЬ I

Я ИМ ПОКАЖУ



АЛЛЕГОРИИ

Хидео Кодзима *обожает* аллегории и без стеснения использует метафоры для... да для всего подряд. Как увидит аллегории, так и начнет их в игры пихать. Иногда так разойдется, что сидит весь красный, руками машет, метафорами изъясняется, просто ужас!

Аллегория рождается, когда мы решаем не касаться какого-либо предмета напрямую, а превращаем его в метафору и рассматриваем уже в таком виде, вместо того чтобы воспринимать его буквально. Предметом может стать что угодно: наши чувства, история, которую мы предпочли бы скрыть за завесой символизма, или наше мировосприятие. Аллегория зависит от своего создателя, она может быть простой или сложной, предсказуемой, душевной — в этом деле каких-то определенных правил нет. Ну и всем известно, что практически вся поэзия аллегорична. Часто так проще донести свою мысль, чем пытаться простыми словами объяснить все раздирающие изнутри эмоции и переживания. Необязательно подробно разъяснять, как на вас повлияла смерть близкого, можно использовать образы. Ведь,

при всей искренности, ваши разъяснения могут звучать как клише с траурной открытки. Представьте застрявшего на орбите астронавта, который обречен наблюдать за разрушением родной планеты, не имея возможности вернуться домой. Метафора способна подарить нам столько пищи для размышлений, сколько не подарит обычная дискуссия. Она может оказаться ближе к истине, чем сама истина.

Аллегория лучше представлять не как конкретный нарратив, а как интерактивную карту взаимосвязанных идей, которую можно исследовать и даже взаимодействовать с ее деталями — прямо как в видеоиграх, смотрите-ка! И все это работает согласно собственным правилам и логике. Поэтому даже если аллегорию изложить в виде истории, то эта история — всего лишь один пройденный по карте путь, один набор предположений. Одно прохождение игры. Вы всегда можете вернуться в начало и поэкспериментировать с логикой и путями этой системы. Когда кто-то попытается объяснить вам что-то с помощью метафоры — поиграйтесь с ней! Иногда метафоры рассыпаются в пыль, если начать в них копать, но некоторые могут стать сильнее под нашим пристальным взглядом. А связав несколько метафор в одну аллегорию, отсылающую к чему-то реальному, мы только усилим ее интерактивность. В книге «Кодзима — гений» мы установили, что сюжет *Metal Gear Solid 2* является аллегорией, открывающей глаза на желание игроков отождествлять себя со своим героем — Солидом Снейком, самым совершенным мужчиной в обозримой вселенной. Нужно ли говорить, что у большинства игроков нет с ним вообще ничего общего? Аллегорический сюжет показал, как это тайное желание и погружение в мир