



Анисимов В.А. Трансформация медиакультуры: пастиш, симулякры и ремедиация во франшизах «Одни из нас» и «Киберпанк 2077» // Антиномии. 2023. Т. 23, вып. 3. С. 81-96. https://doi.org/10.17506/26867206_2023_23_3_81

УДК 130.2

DOI 10.17506/26867206_2023_23_3_81

Трансформация медиакультуры: пастиш, симулякры и ремедиация во франшизах «Одни из нас» и «Киберпанк 2077»

Владимир Алексеевич Анисимов

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

г. Москва, Россия

E-mail: Vladmir.anisimov@gmail.com

*Поступила в редакцию 18.04.2023, поступила после рецензирования 20.07.2023,
принята к публикации 10.08.2023*

В статье предпринята попытка критического философского анализа способов переизобретения производства современной медиакультуры на примере двух франшиз – «Одни из нас» и «Киберпанк 2077». Современная медиакультура представляет собой комплексный механизм, обеспечивающий передачу сообщений через производство и последующее потребление продуктов медиа человеком. Дуглас Келлнер вслед за Жаном Бодрийяром позиционирует медиакультуру как спектакль для получения удовольствия. В цифровом пространстве медиакультура включает множество медиумов, таких как видеоигры, фильмы, музыку и др. Поскольку постмодернизм является неотъемлемой частью современного капитализма, производство медиакультуры для получения прибыли включает (пере)изобретение различных медиатекстов. Используя философский вокабуляр, на примере франшиз «Одни из нас» и «Киберпанк 2077» можно увидеть, каким образом происходит создание таких продуктов медиакультуры. Симуляция, пастишизация и ремедиация становятся инструментами производства современного медиатекста и тем самым отсылают к тому, что уже было произведено. В статье представлен анализ видеоигр как симулятивного пространства в рамках философских категорий Жана Бодрийяра, Фредрика Джеймисона и Жиля Делёза. Автор также проводит анализ жанров франшиз, используя терминологию пастиша, предложенную Фредриком Джеймисоном, и концепцию ремедиации, разработанную Дэвидом Болтером и Ричардом Грузином. Во франшизе «Одни из нас» можно увидеть, что переход из медиума видеоигры в медиум кинематографа представляет собой активно используемый способ копирования медиатекста. При подобном копировании происходит потеря интерактивности с медиатекстом, что может негативно повлиять на впечатление потребителя.



© Анисимов В.А., 2023

Во франшизе «Киберпанк 2077» такой переход не только не ухудшает взаимодействие потребителя с медиатекстом, но и дополняет его, соединяя истории двух медиумов между собой. Делается вывод, что анализируемые франшизы, имея схожую базу для производства, различаются с точки зрения креативности, демонстрируя возможные способы переизобретения продуктов медиаккультуры.

Ключевые слова: медиаккультура, критический анализ, пастиш, симуляция, симулякр, ремедиация, киберпанк, хоррор, зомби

Благодарности: Исследование осуществлено в рамках Программы фундаментальных исследований НИУ ВШЭ.

Transformation of Media Culture: Pastiche, Simulacra, and Remediation in “The Last of Us” and “Cyberpunk 2077” Franchises

Vladimir A. Anisimov

National Research University Higher School of Economics (HSE University)

Moscow, Russia

E-mail: Vladimir.anisimov@gmail.com

Received 18.04.2023, revised 20.07.2023, accepted 10.08.2023

Abstract. The article attempts a critical philosophical analysis of the ways to reinvent the production of contemporary media culture on the example of two franchises, “The Last of Us” and “Cyberpunk 2077”. Modern media culture is a complex mechanism ensuring the transmission of various messages through the production and subsequent human consumption of media products. Douglas Kellner, following Jean Baudrillard, positions media culture as a spectacle for pleasure. In the digital space, media culture includes a number of mediums, such as video games, movies, music, etc. Since postmodernism is an integral part of modern capitalism, the production of media culture for profit involves the (re)invention of various media texts. Using philosophical vocabulary, the example of the franchises “The Last of Us” and “Cyberpunk 2077” show how such media culture products are created. Simulation, pastichization, and remediation become tools for the production of contemporary media text and thus refer to what has already been produced. The article presents an analysis of video games as a simulative space within the framework of the philosophical categories of Jean Baudrillard, Fredric Jameson, and Gilles Deleuze. The author also analyzes the genre component of franchises using the proposed by Fredric Jameson terminology of pastiche, and the developed by David Bolter and Richard Grusin concept of remediation. Within the “The Last of Us” franchise we can see that the transition from one medium to another, from a video game to a film, is an actively used way of copying media text. When such copying occurs, there is a loss of interactivity with the media text, which can negatively affect the consumer experience. In the “Cyberpunk 2077” franchise the same transition not only does not impair the consumer’s interaction with the media text but complements it by connecting the stories of two different mediums with each other. It is concluded that the analyzed franchises, having a similar base of production, diverge in terms of creativity, showcasing the potential approaches through which media culture products can undergo reimagining and reinvention.

Keywords: media culture, critical analysis, pastiche, simulation, simulacrum, remediation, cyberpunk, horror, zombie

Acknowledgements: This article is an output of a research project implemented as part of the Basic Research Program at the National Research University Higher School of Economics (HSE University).

For citation: Anisimov V.A. Transformation of Media Culture: Pastiche, Simulacra, and Remediation in “The Last of Us” and “Cyberpunk 2077” Franchises, *Antinomies*, 2023, vol. 23, iss. 3, pp. 81-96. (In Russ.). https://doi.org/10.17506/26867206_2023_23_3_81

Введение

Заметным явлением 2023 г. для фанатов видеоигры «Одни из нас» (*The Last of Us*, 2013) и любителей кинематографа стал выход одноименного сериала. Он вызвал большой интерес интернет-изданий и пользователей социальных сетей. Такая реакция соответствует оценкам самой видеоигры, созданной в жанре сурвайвал-хоррор (survival horror): на агрегаторе *Metacritic* рейтинг составляет 95%, а игровые журналисты *IGN*¹ поставили ей 10/10. Оценка сериала на *IMDb*² на момент написания статьи составляла 9/10, что позволяет отнести его в 50 лучших на сайте. Схожую реакцию общественности в 2022 г. вызвал аниме-сериал «Киберпанк: Бегущие по краю» (*Cyberpunk: Edgerunners*), который имеет на *IMDb* оценку 8,3/10. Он также основан на видеоигре «Киберпанк 2077» (*Cyberpunk 2077*), выпущенной в 2020 г. польской студией *CD Projekt RED*³. Ее оценка на *Metacritic* составляет 87%, на *IGN* – 9/10. Тем самым мы можем наблюдать, как видеоигры, адаптируясь для стриминговых платформ *HBO* и *Netflix*, находят свое отражение в кинематографе и анимации.

Целью настоящего исследования является анализ подходов к производству медиакультурных продуктов на примере франшиз «Одни из нас» и «Киберпанк 2077». Оба продукта являются адаптацией видеоигр как первичных медиатекстов. Ключевыми концептами для анализа выступают пастиш, симулякр и ремедиация, что позволит определить способы переизобретения производства медиакультуры, а также обеспечит более глубокое понимание взаимодействия культурных продуктов в разных медиаформах и их влияния на современную культуру.

Актуальность исследования определяется тем, что изучение отдельных частей общего медиакультурного пространства позволяет выявить структурные трансформации цифровой медиакультуры. Трансмедийность уже стала неотъемлемой частью повествования в продуктах медиа. Это позволяет углубиться в продукт медиакультуры, найти в нем новые грани и возможности

¹ Новостной и информационный веб-сайт, посвященный компьютерным играм, сериалам и фильмам. Аббревиатура *IGN* образована от предыдущего названия ресурса (*Imagine Games Network*).

² *Internet Movie Database* (*IMDb*) – веб-сайт с условно свободно редактируемой и самой большой в мире базой данных о кинематографе.

³ В целом переход в формат аниме характерен больше для японских видеоигр.

для интерпретации. Такое горизонтальное и параллельное производство медиакультурных продуктов поощряется фанатами, которые их потребляют.

Посредством анализа подходов к переизобретению продуктов медиакультуры в трансмедийной структуре цифрового пространства – аниме-сериале «Киберпанк: Бегущие по краю» и сериале «Одни из нас» – можно увидеть стратегии двойной коммодификации медиакультуры. Исследуя сходства и различия между этими подходами, мы определим эволюционный характер производства медиакультуры в цифровую эпоху и то, как трансмедийное повествование трансформирует индустрию. В первую очередь мы покажем, что такое медиакультура, рассмотрим взаимосвязь видеоигр с феноменами симуляции и симулякров. Затем перейдем к анализу жанровой составляющей франшиз, определим различные влияния на их производство. Также будут описаны особенности перехода медиатекста из видеоигры в кинематограф, что позволит определить общие тенденции развития данного феномена. В конечном счете такой анализ будет способствовать лучшему пониманию сложностей и проблем, связанных с производством продуктов цифровой медиакультуры в XXI столетии.

Дуглас Келлнер, сделавший понятие медиакультуры центральным в своих исследованиях⁴, определяет ее как совокупность практик, которые влияют на наше мировосприятие и самоопределение через производство, распространение и потребление медиатекстов. Она охватывает разнообразные медиаформы – кино, музыку, телевидение, рекламу, цифровые медиа, играет доминирующую роль в современном обществе, создавая представление о реальности и нас самих. Вопрос интерпретации медиакультурного текста является вопросом индивидуальной интерпретации, которая может зависеть от особенностей человека.

В теории Келлнера заметно влияние идей Жана Бодрийяра (Бодрийяр 2015). Исследователь заявляет, что развлекательные медиа – спектакль для получения удовольствия, в котором используют изображения, звуки и различные истории, чтобы побудить человека участвовать в системе коммерческого удовлетворения и удовольствий, включая потребление различных форм медиакультуры в течение нескольких часов подряд, день за днем, год за годом (Kellner 2020: 4). Медиакультура может стать основным способом формирования смыслов, тем самым определяя или искажая отношение человека к внешнему миру. В современном цифровом капитализме медиакультура выступает как доминанта, формирующая мировоззрение индивида посредством демонстрации множества сообщений (messages). Для исследования медиакультуры и ее производства работа Келлнера может служить отправной точкой. Это позволит последовательно показать присутствующие медиакультуре противоречия и особенности, которые раскрываются посредством анализа. Другими словами, труды Келлнера становятся путеводителем медиакультуры.

⁴Келлнер опубликовал две книги по медиакультуре (Kellner 1995; Kellner 2020). Вторая серьезно переработана и ориентирована на более современное пространство медиакультуры, поэтому в статье будут использоваться обе работы.

В пространстве бесконечной циркуляции медиа к самим себе (Бодрийяр 2015: 124) следует обратить внимание на внутренние противоречия одного и того же процесса производства современной медиакультуры. Критически анализируя медиатексты, мы не можем пройти мимо таких фигур, как Фредрик Джеймисон и Жан Бодрийяр. Современный анализ медиакультуры учитывает в большей степени именно критический аспект, как, например, это делает Кристиан Фукс (Fuchs 2022). Используя методологию и вокабуляр Бодрийяра и Джеймисона, мы должны вернуться к одному из принципов последнего, «...чтобы мы по крайней мере предприняли некоторую попытку помыслить культурную эволюцию позднего капитализма диалектически, то есть одновременно как катастрофу и прогресс» (Джеймисон 2019: 159-160). Также необходимо учитывать, что распространение текстов цифровой медиакультуры представляет собой явление, имеющее последствия не только для будущего индустрии развлечений, но и значимое в более широком социальном и экономическом контексте.

Игра как симуляция и симулякр

Любая видеоигра является в первую очередь симуляцией. При этом важно разделять симуляцию как жанр (Giddings 2014) и как философскую категорию, о которой пойдет речь в нашей работе. Игра как медиакультурный текст является симуляцией текста нарратива, исторического текста, различных способов повествования и других возможностей передачи сообщения через современные цифровые пространства. Видеоигра выступает средством воспроизводства того, что уже есть, отсылает нас к тому, что уже было произведено. Другими словами, она обращается к культурному коду, отражает его, дает возможность погрузиться в симуляцию мира, повлиять на сюжет и в итоге завершить его таким, каким бы его хотел видеть человек в рамках заданной симуляции.

Современные видеоигры, чтобы привлечь потребителя, заходят дальше симуляции. «Киберпанк 2077» и «Одни из нас» используют для этого схожую стратегию. В них презентованы цифровые версии актеров из реального мира, что не является инновационным в самой индустрии, но выступает одной из ключевых маркетинговых составляющих. Так, «Киберпанк 2077» использует цифровой образ актера Киану Ривза (исполнившего роль Нео в фильме «Матрица»). В видеоигре персонаж Ривза предстает как основной союзник главного героя, управляемого игроком, и помогает погрузиться в мир киберпанка. В видеоигре «Одни из нас» девочка Элли, один из двух главных персонажей, представляет собой цифровой образ двух людей – актрис Эллен Пейдж (ныне Эллиот Пейдж) и Эшли Джонсон, которая к тому же озвучивает Элли.

Применение концепции Бодрийяра, выделившего фазы развития образа (Бодрийяр 2015: 12), позволяет говорить о том, что цифровые образы актеров являются по своей сути симулякрами. Во-первых, создан образ актера и представлен публике через рекламу; во-вторых, образ актера изменен, чтобы изобразить определенного персонажа видеоигры; в-третьих, персонаж сформирован таким образом, чтобы соответствовать ближайшему окружению; в-четвертых, образ персонажа погружен в отдельный симулятивный мир. Этот цифровой образ основан на человеке, актере, который находится

в образе и подчиняется цифровой последовательности, заложенной разработчиками видеоигры. Все диалоги и сцены записаны и включены в цифровой образ, а образ может выполнять лишь то, что заложено в него в рамках симуляции. Образ неотличим от реального актера, тем самым он закрепляет гиперреальное пространство вокруг себя и одновременно конструирует его.

Как отмечает Бодрийяр, сообщение слилось с медиумом, и это слияние является важнейшим феноменом нашей эпохи: «Медиума в буквальном смысле больше не существует: теперь он неосязаем, рассеян и дифрагирован в реальном, и уже нельзя даже сказать, искажает ли он что-либо» (Бодрийяр 2015: 124). В мире симулякров медиум обретает собственную жизнь, становясь симулякром сам по себе. По мнению французского мыслителя, медиум оказался настолько всепроникающим, что колонизировал сознание человека, стал основным средством создания и поддержания смысла, заменив его традиционные источники, такие как религия, культура и сама традиция. Это привело к размыванию границ между реальным и симулятивным настолько, что мы больше не видим разницы.

Джеймисон пишет: «...со всем этим исторически беспрецедентным потребительским аппетитом к миру, превратившемуся в простые изображения самого себя, к псевдособытиям и “спектаклям” (термин ситуационистов). Именно для таких объектов мы можем приберечь платоновскую концепцию “симулякра”, идентичной копии, у которой никогда не было оригинала. Вполне логично то, что культура симулякра рождается в обществе, в котором меновая стоимость была обобщена настолько, что сама память о потребительской стоимости стерлась, в обществе, в котором, как отметил Ги Дебор в одном поразительном высказывании, “изображение стало конечной формой товарного овеществления”» (Джеймисон 2019: 111-112).

Видеоиграм как пространству цифровой симуляции присущи симулякры. В них можно обнаружить целые истории прошлого, которых никогда не было, миры гиперреальности, которые отсылают к себе. Например, в рамках исторической видеоигры можно обнаружить Флоренцию XV в., которая не является точной копией реальной Флоренции, но выступает образом исторической Флоренции; это показано игроку как реальное, но таковым никогда не было и не является (Elliott 2017: 30). Цифровое пространство и программный код определяют образы в видеоиграх. Цифровой код используется для создания симулятивного мира, в котором игрок может управлять своим персонажем и взаимодействовать с другими образами уже в гиперреальном мире. Образы существуют в виде символов и знаков, которые пытаются представить реальный или вымышленный мир, созданный для игры. Эти символы и знаки могут быть интерпретированы игроком, использованы для создания смысла и понимания игры. Игрок становится участником симуляции; входя в гиперреальный мир симулякров, он оказывается реципиентом транслируемых сообщений и смыслов.

Для всестороннего осмысления симулятивного характера видеоигр целесообразно обратиться к труду Жюль Делёза «Платон и симулякр». В нем раскрывается мысль Платона о копии и иллюзорном симулякре: «Различие колеблется между двумя видами образов. Копии являются вторичными об-

ладателями. Они вполне обоснованные претенденты, обеспеченные подобием. Симулякры же уподобляются ложным претендентам, возникают на основе отсутствия сходства, обозначают существенное извращение или отклонение. Именно в этом смысле Платон различает две области образов-идолов: с одной стороны, копии-изображения, с другой – симулякры-фантазмы. В настоящий момент мы находимся в наилучшей позиции для определения платоновского мотива в его целостности. Прежде всего, он связан с процессом отбора среди претендентов, различением хороших и плохих копий или, скорее, определением границы между копиями (обладателями хороших оснований) и симулякрами (всегда погруженными в пучину несходства). Мотив Платона сводится к вопросу о том, что именно обеспечивает триумф копий над симулякрами» (Deleuze 1983: 47-48).

Сет Гиддингс подчеркивает, что исследования видеоигр (game studies) в основном обращаются к симуляции как копии, а не симулякру. Но реализм видеоигр как симуляции – обманчивая характеристика, а не указание на оригинальный мир. Видеоигра является большей симуляцией, чем любые классические медиа, это «золотой стандарт» гиперреального. Цифровой код, репрезентированный на экране игрока через формы и образы, динамичен и воспроизводит симуляцию. Следовательно, видеоигра представляет собой цифровой автоматон-симулякр, где автоматон – машина с фактическим и фантастическим существованием (Giddings 2007: 427). Возвращаясь к Делёзу, мы видим, как он показывает свойственный симулякру творческий хаос: «Проблема более не связана с проведением границы между сущностью и видимостью, моделью и копией. Это различие полностью действует внутри мира репрезентации. Скорее, она связана с предпринимаемым ниспровержением этого мира “сумерками богов”. Симулякр не является копией на большей стадии деградации. Он становится убежищем позитивной власти, которая отрицает оригинал и копию, модель и репрезентацию... Находясь вдалеке от нового основания, она поглощает все основания, гарантируя всеобщий развал, который несет в себе характеристики радостного и позитивного события, лишённого своего основания» (Deleuze 1983: 53). Это присуще цифровому пространству, пространству, обращенному к себе и воспроизводящему (гипер)реальность вовне.

Киборги, зомби и пастиш

Франшизы «Одни из нас» и «Киберпанк 2077» обращаются к уже существующим в популярной культуре жанрам киберпанка и зомби-апокалипсиса. Оба жанра отображают изменения человеческой сущности в фантастическом будущем, где главный герой, будь то человек с кибернетическими дополнениями тела или зомби, борется за выживание в противостоянии с другими представителями будущего мира. В таком контексте существует конфликт с последующим изменением, попытка противостоять статус-кво, сохранить свою индивидуальность в мире, где прогресс уже победил и возникают новые формы человеческого существования. Следовательно, эти жанры отражают тенденции в обществе и популярной культуре, которые становятся актуальными в свете вызовов, стоящих перед современным миром.

Указанные жанры представляют собой реакцию и адаптацию к преобразованиям, особенно после утверждения постмодернистской логики капитализма. Джеймисон одним из первых отметил слияние позднего капитализма и культуры, а также выделил пастиш как основной прием воссоздания в современных жанровых конструкциях. По его мнению, пастиш – это способ культурного производства, который включает в себя имитацию и рекомбинацию элементов прошлых культурных стилей и жанров. В отличие от пародии, которая предполагает критическую или сатирическую переработку определенного стиля или жанра, пастиш не имеет критического или оппозиционного отношения к прошлому. Он принимает его некритично и без иронии, создавая своего рода «пустую пародию», в которой отсутствует какая-либо реальная критическая или оппозиционная грань. Пастиш – симптом культурных и экономических условий позднего капитализма, в котором производство культуры становится все более товарным и фрагментированным. В этом контексте он служит своего рода культурной стенографией, позволяя производителям культуры использовать ряд узнаваемых стилей и жанров без необходимости вступать с ними в какое-либо значимое взаимодействие. В результате возникает культурная одинаковость или однородность, при которой все культурные продукты становятся взаимозаменяемыми и неразличимыми. Пастиш отражает широкое культурное недомогание, в котором прошлое потеряло свой авторитет, а культурное производство стало оторванным от любого исторического или социального контекста. Принимая прошлое поверхностно и некритично, пастиш представляет собой провал культурной памяти и потерю исторического сознания (Джеймисон 2019: 110, 113, 117; Дайер 2021).

Келлнер в «Медиакультуре» 1995 г. посвятил киберпанку как жанру девятую главу, которая называется «Построение настоящего из будущего. От Бодрийяра до киберпанка». Этот жанр определяется из самого названия, соединяющего слова «кибер» и «панк», что приводит «...к сочетанию субкультуры высоких технологий с уличными культурами низкого уровня жизни, или к техносознанию и культуре, которые объединяют новейшие технологии с изменением чувств, разума и образа жизни, связанного с божественными субкультурами» (Kellner 1995: 301). Исследователь проводит параллель между теорией Бодрийяра, которая описывает состояние «сейчас» (конец XX столетия), и описываемым в киберпанке состоянием будущего. Согласно Келлнеру, к концу XX в., когда технологии и средства массовой информации стали играть более важную роль в формировании восприятия реальности, возникло новое культурное чувство, которое бросило вызов традиционным представлениям об объективной истине и рациональности. Это чувство выражено в работах Бодрийяра, чья теория подчеркивала крах различий между реальностью и симуляцией. Одним из культурных ответов на состояние постмодерна, описанное Бодрийяром, стало появление киберпанка как жанра научной фантастики. Писатели, работающие в этом жанре, такие как Уильям Гибсон, Брюс Стерлинг, Нил Стивенсон, создали антиутопические видения будущего, где технология фундаментально изменила общество, а границы между физическим и виртуальным мирами размылись. Как и Бодрийяр, эти писатели от-

вергли идею стабильной, объективной реальности, подчеркивая сконструированный и опосредованный характер нашего восприятия.

Связь между теорией Бодрийяра и киберпанком не только тематическая, но и формальная. Как в творчестве Бодрийяра, так и в литературе киберпанка используется фрагментарный нелинейный стиль, который отражает дезориентацию постмодернистского состояния. Французский мыслитель описал современный мир как гиперреальность, где симуляция реальности реальнее, чем сама реальность. Литература киберпанка отражает то же ощущение гиперреальности, в которой виртуальные миры и симуляции стали более захватывающими и убедительными, чем физический мир. Однако если теорию Бодрийяра можно рассматривать как критику современности и ее акцента на прогрессе и рациональности, то писатели киберпанка в своей критике явно выражают политическую позицию. В литературе киберпанка часто изображается антиутопическое будущее, в котором корпорации стали более могущественными, чем правительства, а личность маргинализована и угнетена. Этот политический аспект отличает киберпанк от теории Бодрийяра, которая может рассматриваться как смирившаяся с невозможностью сопротивления или изменений в мире, где доминирует симуляция.

Во введении к работе «Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма» Джеймисон пишет, что жанр киберпанка является высшим литературным выражением если не постмодернизма, то позднего капитализма (Джеймисон 2019: 57-58). При этом скорость его воспроизводства настолько увеличилась, что процессы пастишизации являются стандартной практикой создания нарратива (Kellner 1995: 305, 326). В «Медиакультуре» 2020 г. Келлнер проводит анализ франшизы «Бегущий по лезвию» (Blade Runner) и утверждает, что жанру киберпанка присущ пастиш (Kellner 2020: 282).

«Киберпанк 2077», являясь примером видеоигры в жанре киберпанк, использует постмодернистские приемы художественного выражения, которым и является пастиш. Действие происходит в мире, который опирается на элементы из различных источников, создавая пастиш стилей и жанров. Игра пастишизирует предыдущую медиакультуру, от ретрофутуристических визуальных образов до эклектичного саундтрека, для создания уникального мира, отражающего социальные, культурные и политические структуры вымышленной вселенной. Через использование пастиша «Киберпанк 2077» вносит свой вклад в обсуждение того, как различные культурные и исторические отсылки могут быть интегрированы в целостное и гиперреалистичное представление мира.

Если жанр киберпанка представляет людей, которые уходят далеко в техногенное будущее от своей человечности, то жанр зомби-хоррора словно возвращает их в прошлое. Зомби приводят к коллапсу цивилизации и всего технического, прогресс останавливается. Спустя какое-то время города разрушаются, зарастают зеленью и начинают жить дикой жизнью. Остаются лишь небольшие поселения пытающихся выжить людей. Так, в шестом эпизоде сериала «Одни из нас», который называется «Родня» (Kin), один из главных героев Джоэл (персонаж Педро Паскаля) в разговоре с такими поселенцами после их рассказа о коллективной собственности заявляет: «То есть у вас коммунизм».

Джоди Дин, обращая внимание на творческие интерпретации миров будущего, в своей статье «Коммунизм или неофеодализм?» (Дин 2019) предполагает, что современное общество является не чистым капитализмом, а, скорее, неофеодализмом, где существуют отношения производства и эксплуатации. В мирах киберпанка эта ситуация усугубляется, а «лорды»-корпорации управляют технократичными городами. Келлнер рассматривает жанр киберпанка как часть апокалиптического мира, как обычно это делают с жанром зомби, но акцентирует внимание на социальном апокалипсисе (Kellner 2020: 277).

Тема зомби также вызывает интерес исследователей, при этом работы расходятся в спектре от современной культуры (Павлов 2013; Павлов 2014; Webley, Zackariasson 2019) до международных отношений (Drezner 2011). Так, Ким Паффенрот в работе «Евангелие от живых мертвецов. Как Джордж Ромеро видит ад на земле» (Paffenroth 2006) описал множество сюжетов, которые можно объяснить с помощью зомби. Один из них – тема потребления в фильме «Рассвет мертвецов» (*Dawn of the Dead*, 1978). В нем выжившие укрываются в торговом центре, становящемся символом культуры потребления. Зомби бездумно бродят по торговому центру в поисках того, что можно потребить, хотя у них нет никаких истинных желаний или потребностей. По мнению автора, это отражение того, как культура потребления побуждает людей постоянно искать новые продукты и впечатления, даже если они не приносят истинного удовлетворения или счастья. Паффенрот также исследует религиозные и духовные темы, прежде всего, идею «живых мертвецов» как метафору духовной пустоты и потери смысла жизни. Он утверждает, что фильмы Ромеро представляют собой критику современности и потребительской культуры. Подобная исследовательская перспектива имеет устойчивые параллели с описанием общества потребления Бодрийяром, в особенности торгового центра *Parly 2* (Бодрийяр 2006).

Хотя в пастише нет творческой иронии, в сериале «Одни из нас» можно увидеть философскую иронию. Люди становятся зомби не посредством заражения вирусом или воскрешения, что является классическим тропом, а через проникновение в организм плесени, которая имеет ризоматичную структуру и коммуницирует сама с собой, как медиа в постмодернизме. Жанр зомби – один из самых реалистичных форматов в современной медиакультуре. В связи с недавними событиями пандемии COVID-19, в рамках ускоренного заражения, подобная реалистичность стала настолько реальной, что превосходит саму реальность и переходит в разряд гиперреального (Morelock 2021).

Жанр зомби можно считать пастишем в том смысле, что он сочетает элементы различных культур. Концепция зомби адаптирована и трансформирована в популярной культуре, особенно в фильмах ужасов. Как и пастиш, зомби – продукт глобализированной культуры, представляющий собой отрицание человеческой культуры как целостной системы смысла. Их неживые тела – это гетерогенная совокупность социокультурных тропов, которые функционируют как альфа-хищники, ужасы нынешнего поколения. Зомби обычно изображаются чисто визуально, без индивидуальной агентности, существуя как безымянные части коллектива. В жанре преобладает постмодернистская самореферентность, и зомби появляются в

различных поджанрах, таких как «зомедии» – зомби-комедии, например, «Добро пожаловать в Зомбилэнд» (Zombieland, 2009), и «ром-зом-ком» – романтические комедии с зомби, например, «Тепло наших тел» (Warm Bodies, 2013). Уже присущая жанру дестабилизация традиционных различий между драмой и комедией раскрывается в финальных сценах схватки между главными героями и враждебной нежитью, что стирает различия между социальными группами благодаря их человечности и сочувствию. В итоге жанр зомби соединяет разнообразные темы, подрывая жанровые условности и создавая пастиш медиакультурных тропов (Wöll 2020: 94-95).

От интерактивного текста к пассивному

В *game studies* к видеоиграм относятся как к форме ремедиации, а не пастиша (Apperley 2006). Ремедиация – это «формальная логика, с помощью которой новые медиа переосмысливают предыдущие медиаформы» (Bolter, Grusin 1999: 273). Ее можно рассматривать как разновидность пастиша, когда новые медиа заимствуют и перерабатывают элементы старых медиа без какой-либо заботы об исторической преемственности или согласованности. Однако Дэвид Болтер и Ричард Грузин в своей книге 1999 г. «Ремедиация: понимая новые медиа» утверждают, что ремедиация – нечто большее, чем просто пастиш, поскольку она включает в себя сознательные усилия по включению и адаптации старых медиаформ новыми способами. По мнению исследователей, ремедиация – это не просто поверхностное заимствование стилей или техник, а, скорее, фундаментальная часть творческого процесса, который стимулирует культурные и технологические изменения. Позднее, в рамках изучения цифровых медиа, Грузин предложил другой термин – пре-медиация, которая «подразумевает стремление ремедиировать будущее до того, как оно произойдет» (Grusin 2010: 57)

Бернар Перрон в книге “Silent Hill: The Terror Engine” (Perron 2012), которую в 2020 г. перевели на русский язык как «Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха», утверждает, обращаясь к идеям Болтера и Грузина, что хоррор-игры переосмысливают фильмы в этом жанре, создавая уникальный опыт для игрока. Чтобы доказать свой тезис, Перрон часто обращается к кинематографу. Александр Павлов в своей рецензии на книгу пишет, что для Перрона «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. ...я специально пересмотрел “Сайлент Хилл”... и могу заметить, что весь фильм – это одна большая кат-сцена для игры. Снятая фанатом франшизы Кристофом Ганом, она представляет собой исключительно фансервис» (Павлов 2021: 335).

С этой тенденцией мы сталкиваемся и при адаптации видеоигры «Одни из нас» как сериала. Сериал является едва ли не покadroвой постановкой игры с возможными дополнениями в сюжете. Не соглашаясь с Перроном, отметим, что такая экранизация ухудшает восприятие экранных образов. Обратная ремедиация от видеоигры к сериалу влияет на восприятие медиакультурного текста с точки зрения инструментов коммуникации с этим

текстом. Сериал, лишенный функции участия, может оказаться малой частью той истории, которую повествует стоящий за ней текст. Возможно, проблема кроется в излишней кинематографичности хоррор-игр, которые являются лучшей версией самих себя, и репродукция выступает оптимальным способом передачи смыслов в рамках жанра.

Следует отметить, что цифровое пространство является репродуцируемым и копируемым, что ставит под сомнение само понимание оригинальности. Цифровая деконструкция раскладывает каждый элемент целого на код, который находится в Сети. Возможно, уже не существует ничего оригинального, одна и та же видеоигра может присутствовать одновременно на разных носителях. Но возможности видеогрового медиума больше по сравнению с кинематографическим. При копировании продукта одного медиума в другой копируется не сам продукт, а уже знакомый код, и в случае «Одних из нас» потенциал в медиуме сериала не раскрывается в полной мере.

При адаптации видеоигры «Киберпанк 2077» в аниме-сериал «Киберпанк: Бегущие по краю» реализуется другой подход к созданию медиакультурного текста. Во-первых, сериал не является прямой экранизацией, а представляет собой отдельную историю, которая происходит в том же мире, что и игра. Такой подход позволяет зрителю получить новый взгляд на уникальный мир «Киберпанка», не ограничиваясь уже известным сюжетом. Взаимодействие видеоигры и аниме-сериала создает комплексное представление о мире, позволяя игрокам посещать значимые локации из сериала во время игры. Во-вторых, аниме-формат, в котором создан сериал, позволяет ему выделиться на фоне других произведений. Кроме того, анимация помогает воплотить в жизнь сложные фантастические элементы киберпанка, что труднее достичь с помощью живых актеров и спецэффектов. Также анимационный стиль сериала уникален и соответствует жанровой специфике киберпанка. Сочетание элементов аниме и киберпанка позволяет сериалу передать своеобразную технологическую атмосферу мира, в котором происходят события, одновременно он соответствует красочному стилю видеоигры относительно самого жанра. При просмотре сериала зритель, который знаком с видеоигрой, не чувствует себя закрепощенным последовательностью, в которой не участвует. Такое взаимодействие становится возможным благодаря способности игроков передавать свой опыт и знания из игрового контекста на процесс просмотра. Наоборот, этот аниме-сериал является предысторией к игре, раскрывает сюжетные линии, в которых зритель может найти отсылки, перейдя в изначальный медиум.

В случае «Бегущих по краю» мы оказываемся в ситуации, где взаимодействие стилистических форм «...наглядно демонстрирует этот эмансипационный потенциал современного пастиша. Более того, стилистическое столкновение, характерное для современного пастиша, вполне естественно порождает критическую рефлексию, если, конечно, рассматривать этот жанр как аллегорически продуктивный» (Hoesterey 1995: 507). Мы видим, как позитивно и органично воплощается трансмедийное повествование, о котором писал Генри Дженкинс в третьей главе своей «Конвергентной культуры» (Дженкинс 2019).

Вышеизложенное позволяет проследить, каким образом происходит ремедиация или адаптация двух продуктов в одном медиуме. Разные подходы к ремедиации в представленных медиакультурных текстах позволяют воспринимать их по-разному – как некий повтор первичного продукта или как возможное расширение, продолжение в рамках творчества первичного продукта. Хотя аниме-сериал «Бегущие по краю» и задумывался как часть рекламной кампании к оригинальной видеоигре, этот продукт имеет свою собственную историю, в отличие от копирования в «Одних из нас».

Заключение

Возвращаясь к классификации проанализированных медиакультурных текстов, отметим, что они являются одновременно пастишами, симулякрами и продуктами ремедиации. В рамках соотношения между пастишем и ремедиацией необходимо учитывать узкий жанровый и стилистический аспект пастиша, а ремедиацию следует понимать как более широкое определение представленной формы медиакультуры. Также стоит принимать во внимание природу рассматриваемых продуктов, которые являются симулякрами, поскольку связывают нас с исходным сообщением, а именно с видеоигрой, которая сама представляет собой симуляцию и симулякр. Вопрос заключается в творческой оригинальности продукта медиакультуры. В этом плане сериал «Одни из нас» оказывается некой копией, «плохим» симулякром позитивного симулякра (одноименной видеоигры), а «Киберпанк: Бегущие по краю» можно оценить как «хорошую» копию, хаотичный, созидательный и изобретательный симулякр позитивного симулякра.

Философский анализ медиакультурных текстов позволяет выявить множество аспектов. Посредством междисциплинарных методов анализа открываются различные грани, которые могли бы остаться незамеченными, если бы мы придерживались единичного подхода или методологии. Использование постмодернистских концептов, таких как пастиш, симулякр и ремедиация, становится необходимостью в исследовании современных медиакультурных текстов, позволяя внедрить категориальный аппарат философии. В результате создаются новые инструменты анализа, которые способствуют рассмотрению цифровых медиа как прогресса в соответствии с концепцией Джеймисона. Такой подход позволяет анализировать не только тексты и медиумы, но и цифровое пространство в целом. Благодаря расширенным методологическим возможностям различных исследовательских направлений раскрываются внутренние противоречия и проблемы. Сам диалектический подход Джеймисона, который учитывает «катастрофу и прогресс», в случае цифрового пространства представляет отдельный аспект, заслуживающий дальнейшего рассмотрения.

Проанализированные сериалы, имея одинаковые основания к ремедиации и пастишизации первичных видеоигр, выбрали разные пути адаптации. В «Одних из нас» авторы пошли по пути банального копирования изначального медиакультурного текста, что является достаточным и безопасным способом коммодификации. Поэтому данный продукт скорее просто растворится в цифровом пространстве, чем побудит к новым прочтениям.

Потребитель получает то, что уже было создано, но имеет меньше возможностей для проявления своей агентности, так как в сериале отсутствует интерактивный элемент, присущий видеоиграм. При том же стимуле получения прибыли авторы киберпанков, используя набор различных постмодернистских методов, создали новый творческий продукт. Человек не может видеть изначальной и, возможно, творческой интенции авторов, он запечатлевает лишь конечный продукт производства медиаккультуры, где обнаружит разницу в подходах переопределения и повторного использования того, на что ссылается вторичный текст. В совокупности это поощряет новую волну доброй воли потребителя и фаната, чтобы побудить к дальнейшему воспроизводству. Однако, если творческий потенциал утрачен в процессе ремедиации, сам текст потеряется во множестве одинаковых копий.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- Бодрийяр Ж. 2006. Общество потребления. Москва : Республика : Культурная революция. 268 с.
- Бодрийяр Ж. 2015. Симулякры и симуляции. Москва : Постум. 240 с.
- Дайер Р. 2021. Пастиш. Москва : Издательский дом ВШЭ. 344 с.
- Джеймисон Ф. 2019. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма. Москва : Издательство Института Гайдара. 808 с.
- Дженкинс Г. 2019. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа. Москва : Рипол-Классик. 384 с.
- Дин Дж. 2019. Коммунизм или неофеодализм? // Логос. Т. 29, № 6. С. 85-116. DOI 10.22394/0869-5377-2019-6-85-114
- Мазоренко Д.А. 2021. Своевременность позднего капитализма: почему постмодернизм остается главным языком описания нашей эпохи? // Социология власти. Т. 33, № 1. С. 11-38. DOI 10.22394/2074-0492-2021-1-11-38
- Павлов А.В. 2013. Телемертвецы: возникновение сериалов про зомби // Логос. № 3. С. 139-154.
- Павлов А.В. 2014. Постыдное удовольствие: философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа. Москва : Издательский дом ВШЭ. 360 с.
- Павлов А.В. 2021. Что мы делаем в темноте: хоррор и геймплей : рецензия на книгу Бернара Перрона // Философия. Журнал Высшей школы экономики. Т. 5, № 3. С. 324-345. DOI 10.17323/2587-8719-2021-3-324-345
- Apperley T.H. 2006. Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres // Simulation & Gaming. Vol. 37, iss. 1. P. 6-23. DOI 10.1177/1046878105282278
- Bolter J.D., Grusin R. 1999. Remediation: Understanding New Media. Cambridge : MIT Press. 295 p.
- Deleuze G. 1983. Plato and the Simulacrum // October. Vol. 27. P. 45-56. DOI 10.2307/778495
- Drezner D.W. 2011. Theories of International Politics and Zombies. Princeton : Princeton University Press. 153 p.
- Elliott A.B.R. 2017. Simulations and Simulacra: History in Video Games // Práticas Da História. Journal on Theory, Historiography and Uses of the Past. No. 5. P. 11-41.
- Fuchs C. 2022. Digital Capitalism: Media Communication and Society. Abingdon : Routledge. 342 p.

- Giddings S. 2007. Dionysiac Machines: Videogames and the Triumph of the Simulacra // *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Vol. 13, iss. 4. P. 417-431. DOI 10.1177/1354856507082204
- Giddings S. 2014. *Simulation* // *The Routledge Companion to Video Game Studies* / ed. by M.J.P. Wolf, B. Perron. New York ; London : Routledge. P. 259-266.
- Grusin R.A. 2010. *Premediation: Affect and Mediality after 9/11*. Basingstoke ; New York : Palgrave Macmillan. 208 p.
- Hassan R. 2020. *The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life*. London : University of Westminster Press. 200 p.
- Hoesterey I. 1995. Postmodern Pastiche: A Critical Aesthetic // *The Centennial Review*. Vol. 39, iss. 3. P. 493-510.
- Kellner D. 1995. *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Post-Modern*. London ; New York : Routledge. 726 p.
- Kellner D. 2020. *Media Culture. Cultural Studies, Identity, and Politics in the Contemporary Moment*. London ; New York : Routledge. 334 p.
- Morelock J. 2021. *Pandemics, Authoritarian Populism, and Science Fiction: Medicine, Military, and Morality in American Film*. Abingdon ; New York : Routledge. 146 p.
- Paffenroth K. 2006. *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth*. Waco : Baylor University Press. 195 p.
- Perron B. 2012. *Silent Hill: The Terror Engine*. Ann Arbor : University of Michigan Press. 170 p.
- Webley S.J., Zackariasson P. 2019. *The Playful Undead and Video Games: Critical Analyses of Zombies and Gameplay*. New York : Routledge. 286 p.
- Wöll S. 2020. Shuffling Narratives: Apocalypticism, Postmodernism, and Zombies // *Anglica. An International Journal of English Studies*. Vol. 29, iss. 1. P. 87-107. DOI 10.7311/0860-5734.29.1.06

References

- Apperley T.H. Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres, *Simulation & Gaming*, 2006, vol. 37, no. 1, pp. 6-23. DOI 10.1177/1046878105282278
- Baudrillard J. *Simulacra and Simulations*, Moscow, Postum, 2015, 240 p. (In Russ.).
- Baudrillard J. *The Consumer Society*, Moscow, Respublika & Kul'turnaya revolyuciya, 2006, 268 p. (In Russ.).
- Bolter J.D., Grusin R. *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999, 295 p.
- Dean J. Communism or Neo-Feudalism? *Logos*, 2019, vol. 29, no. 6, pp. 85-116. (In Russ.). DOI 10.22394/0869-5377-2019-6-85-114
- Deleuze G. Plato and the Simulacrum, *October*, 1983, vol. 27, pp. 45-56. DOI 10.2307/778495
- Drezner D.W. *Theories of International Politics and Zombies*, Princeton, Princeton University Press, 2011, 153 p.
- Dyer R. *Pastiche*, Moscow, Izdatel'skij dom VShE', 2021, 344 p. (In Russ.).
- Elliott A.B.R. Simulations and Simulacra: History in Video Games, *Práticas Da História. Journal on Theory, Historiography and Uses of the Past*, 2017, no. 5, pp. 11-41.
- Fuchs C. *Digital Capitalism: Media Communication and Society*, Abingdon, Routledge, 2022, 342 p.
- Giddings S. *Dionysiac Machines: Videogames and the Triumph of the Simulacra, Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 2007, vol. 13, no. 4, pp. 417-431. DOI 10.1177/1354856507082204

Giddings S. Simulation, *Wolf M.J.P., Perron B. (eds.) The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York & London, Routledge, 2014, pp. 259-266.

Grusin R.A. *Premediation: Affect and Mediality after 9/11*, Basingstoke & New York, Palgrave Macmillan, 2010, 208 p.

Hassan R. *The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life*, London, University of Westminster Press, 2020, 200 p.

Hoesterey I. Postmodern Pastiche: A Critical Aesthetic, *The Centennial Review*, 1995, vol. 39, no. 3, pp. 493-510.

Jameson F. *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Moscow, Izdatel'stvo Instituta Gajdara, 2019, 808 p. (In Russ.).

Jenkins H. *Convergent Culture: Where Old and New Media Collide*, Moscow, Ripol-Klassik, 2019, 384 p. (In Russ.).

Kellner D. *Media Culture. Cultural Studies, Identity, and Politics in the Contemporary Moment*, London & New York, Routledge, 2020, 334 p.

Kellner D. *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Post-Modern*, London & New York, Routledge, 1995, 726 p.

Mazorenko D.A. Just-in-time Late Capitalism: Why Does Postmodernism Still Remain a Sociocultural Dominant of Our Time? *Sociologiya vlasti* [Sociology of Power], 2021, vol. 33, no. 1, pp. 11-38. (In Russ.). DOI 10.22394/2074-0492-2021-1-11-38

Morelock J. *Pandemics, Authoritarian Populism, and Science Fiction: Medicine, Military, and Morality in American Film*, Abingdon & New York, Routledge, 2021, 146 p.

Paffenroth K. *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth*, Waco, Baylor University Press, 2006, 195 p.

Pavlov A.V. *The Guilty Pleasure: Philosophical and Socio-political Interpretations of Mass Cinema*, Moscow, Izdatel'skiy dom VShE', 2014, 360 p. (In Russ.).

Pavlov A.V. Videodead: The Emergence of Zombie TV Series, *Logos*, 2013, no. 3, pp. 139-154. (In Russ.).

Pavlov A.V. What We Do in the Shadows. Horror and Gameplay: A Review of the Book by Bernard Perron, *Filosofiya. Zhurnal Vysshej shkoly ekonomiki* [Philosophy. Journal of the Higher School of Economics], 2021, vol. 5, no. 3, pp. 324-345. (In Russ.). DOI 10.17323/2587-8719-2021-3-324-345

Perron B. *Silent Hill: The Terror Engine*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2012, 170 p.

Webley S.J., Zackariasson P. *The Playful Undead and Video Games: Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, New York, Routledge, 2019, 286 p.

Wöll S. Shuffling Narratives: Apocalypticism, Postmodernism, and Zombies, *Anglica. An International Journal of English Studies*, 2020, vol. 29, no. 1, pp. 87-107. DOI 10.7311/0860-5734.29.1.06

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Владимир Алексеевич Анисимов

аспирант, стажер-исследователь международной лаборатории исследований русско-европейского интеллектуального диалога Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», г. Москва, Россия;

ORCID: 0000-0002-7017-4466;

ResearcherID: AAD-2879-2022;

SPIN-код: 7237-2461;

E-mail: Vladmir.anisimov@gmail.com

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Vladimir A. Anisimov

Post-graduate Student, Research Intern, International Laboratory for the Study of Russian and European Intellectual Dialogue, National Research University Higher School of Economics (HSE University), Moscow, Russia; ORCID: 0000-0002-7017-4466; ResearcherID: AAD-2879-2022; SPIN-code: 7237-2461; E-mail: Vladmir.anisimov@gmail.com