
«ДЖОН УИК 4» КАК ЭКРАНИЗАЦИЯ ВИДЕОИГРЫ

Мурзин Виктор Константинович

Бакалавр факультета креативных индустрий Национального Исследовательского
Университета «Высшая Школа Экономики»
e-mail: baguvixmjd@gmail.com

Аннотация

Статья анализирует фильм «Джон Уик 4» как пример адаптации видеоигры, несмотря на отсутствие четкого первоисточника. Рассматривается нарративная структура фильма, аналогичная структуре видеоигры, включая последовательность действий героя, которая напоминает уровни игры. Подчеркивается взаимопроникновение видеоигр и кино в современной культуре, а также важность сохранения игровых элементов при экранизации. Делается вывод о том, что «Джон Уик 4» демонстрирует потенциал качественной адаптации видеоигр, благодаря пониманию их популярности и привлекательности для аудитории.

Ключевые слова: экранизация, нарративная структура, видеоигровой нарратив адаптация, ностальгия, современная культура, экшн, кинематограф, популярность, уровни, игральные персонажи, квест, геймплей

JOHN WICK 4 AS A VIDEO GAME ADAPTATION

Victor Konstantinovich Murzin

Bachelor, Faculty of Creative Industries
National Research University Higher School of Economics
e-mail: baguvixmjd@gmail.com

ABSTRACT

This article analyzes the film "John Wick 4" as an example of video game adaptation, despite the absence of a clear source material. The narrative structure of the film is examined, which mirrors the structure of a video game, including the sequence of the hero's actions reminiscent of game levels. The study highlights the intersection of video games and cinema in modern culture and the importance of preserving gameplay elements in adaptations. It concludes that "John Wick 4" demonstrates the potential for high-quality video game adaptations by understanding their popularity and appeal to the audience.

Keywords: adaptation, narrative structure, video game narrative, nostalgia, modern culture, action, cinema, popularity, levels, playable character, quest, gameplay

Видеоигра на большом экране.

Казалось бы, что после пусть и открытой, но всё-таки ставящей многоточие в многолетней истории Джордани Йовоновича, *Baba Yaga* в исполнении Киану Ривза уйдет на покой. Однако слухи о продолжении не утихают, а франшиза тайного мира киллеров продолжает развиваться и предлагает всё новые и новые проекты.

В том числе по-прежнему продолжают слухи о возможной видеоигровой адаптации «Джона Уика», учитывая «боевиковую» направленность всей франшизы. Забавно, как серия фильмов, которая сама часто вдохновлялась видеоиграми, теперь отдает дань уважения, путем либо публикации игр по франшизе (небольшая инди-стратегия «*John Wick Hex*»), либо предоставляя идеи или бекграунд для самых крупных игр в индустрии (Киану Ривз сыграл ведущую роль в игре «*Cyberpunk 2077*» — одной из крупнейших видеоигр последних лет. Ривз после возвращения себе былой популярности стал лицом всей игры). В данном контексте хотелось бы разобрать, возможно, последнюю часть о похождениях киллера, потерявшего последнее утешение в жизни — собаку, подаренную умирающей женой. Ведь «*Джон Уик 4*» представляет собой чуть ли не самую идеально и точно экранизированную видеоигру, не имея при этом какого-то четкого первоисточника для адаптации.

Каким же образом фильм экранизирует видеоигру? «*Джон Уик 4*» прежде всего похож на игру своей нарративной структурой. Весь фильм проходит по следующей схеме, представляя зрителю разные экшн-биты или, можно сказать проще — уровни:

Джон получает (или уже имеет) директиву → Джон пробирается через ворох обычных противников → Джон встречается с сильным противником — боссом уровня → Джон выходит победителем, используя свою смекалку / выдающееся мастерство / <...> → Джон получает награду (лут) и получает следующую директиву (не считая, конечно, финального бита). И все задания, директивы постепенно приближают героя к выполнению основного квеста, которым в случае Джона Уика является обретение спокойствие через очищение собственного имени.

Чтобы финал ощущался, как действительно «финальный уровень», ставки растут от бита к битам, а боссы становятся всё сложнее и сложнее. Также в данной адаптации несуществующей игры могут встречаться и этикие мини-игры, присущие многим крупным проектам игровой индустрии: в «*Джоне Уике 4*» это может быть сцена игры в покер, сцена карточной дуэли для выяснения условий дуэли Джона и его основного противника в данной части — Маркиза, сыгранного Биллом Скарсгардом. При этом не стоит забывать, что условного «Джона» мы можем заменить в данном случае и на других «играбельных» персонажей: четвертая часть вводит новых героев, у каждого из которых есть своя мотивация и чьи пути к цели не сильно отличаются от уиковского — этих героев зовут Каин (Донни Йен) и Никто (Шамир Андерсон). Оба этих персонажа тоже от бита к битам получают новое задание или же условия прежнего задания меняются, у обоих есть свой основной квест, к которому они стремятся: Каин желает выйти из игры и спасти дочь, Никто хочет получить максимально выгодную сделку, чтобы заработать на нечто крупное и важное для героя, но пока скрытое от зрителя, пусть им и даются некоторые намеки через страницы местного макгаффина — блокнота/дневника с информацией, кажется, о всей вселенной серии фильмов.

Что примечательно, Никто практически лишен сражений с боссами - это прерогатива исключительно мистера Уика и Каина (при этом в Осаке Джон и Каин становятся боссами друг для друга). Никто действует из тени и единственным полноценным сражением с боссом для него является борьба с самим Уиком в заброшенном здании ближе к концу

фильма. В остальное время Никто пытается вести собственную игру, дергая за ниточки, не замечая, как порой сам запутывается в них и ставит собственную жизнь под угрозу.

При этом каждый из персонажей отличается собственными умениями, прямо как разные герои в видеоиграх. Каин, например, является слепым стрелком, преимущественно использующего оружие ближнего боя, которое помогает ему ориентироваться в пространстве с помощью эхолокации, прямо как это делал Дарdevil из одноименных комиксов «Marvel Comics». Каин также обладает отдельными элементами на некоторых уровнях: например, в своей первой экшн-сцене Каин использует аудио-ловушки, чтобы понимать, где находится противник. Никто же имеет в своем арсенале чудо-портфель, который и оружие в себе хранит, и напитки разные — так еще и от пуль защищает и при этом не сильно замедляет героя, всегда оставляя ему возможность для маневра. И, конечно, частью арсенала является верная собака — как выражается сам Никто: «Для моральной поддержки» — собака напоминает зрителям о первой части франшизы и о том, почему вообще Уик начал свой путь к отмщению.

Отдельным пунктом стоит рассмотреть персонажей из японского Континентала: Кодзи (Хироюки Санада) и Акира (Рина Саваяма — известная поп-певица, чья песня играет в финальных титрах). Оба этих персонажа, пусть и появляются всего в одном бите, также имеют черты «играбельных» персонажей со своими механиками [9]: так, Кодзи использует самурайскую катану в качестве основного оружия, не гнушаясь при этом держать огнестрел во второй, создавая тем самым необычный симбиоз, особенно интересный в жанре ган-фу [14]. Акира же использует лук на открытом пространстве и маленькие ножи в закрытом. Что Кодзи, что Акира даже успевают получить собственную битву с боссом: для Акиры это сражение с массивным солдатом местного чилийского клана наемников, для Кодзи — это самурайская дуэль с Каином. Через Кодзи и Акиру также Стахелски знакомит зрителей с будущей ареной для сражений: мы видим полный путь от центрального зала до места, где, спрятанный от чужих глаз, находится Уик. Кодзи и Акира проходят мимо столовой (где будет сражаться Каин, используя аудио-ловушки), комнату с артефактами (где Уик будет сражаться с кучей солдат в броне, очень напоминающей самурайские костюмы) и так далее. Подобный прием также присущ многим играм, когда перед прохождением уровня игрок успевает бегло рассмотреть локацию, чтобы знать, что ждет впереди.

Сам Уик, разумеется, также получает отдельные предметы для сражений на разных уровнях: так, в одном ему приходится отбиваться нунчаками, в другом он вновь за рулем масл-кара, а в концовке так и вовсе в арсенал героя попадает оружие, стреляющее взрывными патронами.

Всё это позволяет держать единый темп повествования, что позволило режиссеру Чаду Стахелски максимально постараться не дать зрителям заскучать. Весь фильм зрителя то и дело подготавливают к экшн-сцене, накаляя обстановку до максимально возможного предела — перепалка между Кодзи и главой чилийских наемников Чиди (Марко Сарор); покер с Киллой (Скотт Адкинс) в берлинском клубе; песня «Nowhere to Run» под видеоряд с подготовкой многочисленных охотников за наживой к штурму одного единственного человека и так далее — затем идет блестяще поставленная экшн-сцена, чаще всего длинная и затянутая, порой даже усыпляющая, словно это балет. И после того, как зритель выплеснул все эмоции в экшн-сцене на пару сцен им разрешается выдохнуть перед следующим забегом, в таких сценах обычно мистер Уик (как и другие персонажи) и получает следующее задание и информацию о том, как его выполнить. Отличается от всего этого лишь финальная экшн-сцена, которая на самом деле состоит из трёх разных битов, каждый из которых уникален.

Франшиза на плечах одного человека.

Здесь стоит немного углубиться в прошлое и понять, как четвертая часть пришла к такой формуле, поскольку не все части франшизы показывали подобную структуру. Первые две части франшизы были малобюджетными [4, с.136-169] по современным стандартам блокбастера, поэтому авторам приходилось как можно больше времени тратить на моральную подготовку зрителя к экшн-сцене — противники могли долго рассуждать о том, насколько опасен Джон Уик, а сам Джордани тем временем мог детально показывать зрителям не трюки и перестрелки, а устройство мира скрытых от глаз простых смертных убийц [15]. То есть вместо того, чтобы в первой части показать, как Джон Уик выполняет самое невыполнимое задание в истории невыполнимых заданий, Дерек Колстед — сценарист первых трех частей — решает показать, как глава русской мафии четко и в подробностях дает понять своему сыну, что дни последнего сочтены, поскольку он убил не просто собаку, а собаку Баба Яги. Зритель узнает о крутости и неубиваемости Уика лишь на словах, но это и добавляет большего интереса к происходящему: зритель хочет заполнить эту лауну, всё-таки увидеть Уика в действии — оттого те немногие экшн-сцены (немногие, конечно, в сравнении с финальной частью) первого фильма работают так сильно на зрителя [7, с. 3-15]. Вторая часть могла и вовсе после начальной экшн-сцены уйти на целый час лишь в объяснение лора — фоновой информации о мире игры, ее истории, культуре, традициях и других деталях — и того, что называют «worldbuilding». И только третья часть максимально приблизилась к примерно равному соотношению экшна и раскрытия вселенной, однако из-за этого же «Parabellum» начал страдать натянутостью происходящего и попыткой вставить как можно больше в фильм — известно, что этой частью были не очень довольны сами Стахелски и Ривз [3].

«Джон Уик 4» в таком случае держит идеально-ровное соотношение экшна и экспозиции, которая к этому самому экшну приводит. В одном из многочисленных видеозэссе на YouTube автор упоминал [8], что сюжет всё ещё важен в экшн-фильме, иначе фильм попросту не сработает: только взрывами и драками привлечь людей не получится, чего часто не понимают современные продюсеры. И многие люди жаловались в рецензиях на то, что четвертая часть франшизы совсем ушла от реализма и превратилась в почти непрерывную бессюжетную экшн-сцену. Здесь я вынужден не согласиться, поскольку образ Уика, который пусть и уходит порой на второй план, давая дорогу новым персонажам, которым фильм оставляет возможность для продолжения в спин-оффах, всё еще работает. Джон Уик в четвертой части всё больше становится похож на Одиссея, со слов режиссера ленты [2]: Джон проходит через длинное путешествие, наполненное опасностями, чтобы найти дорогу домой, и «дом» здесь, разумеется, понятие метафорическое. Другое сравнение, которое дает своему герою Стахелски — это Сизиф, особенно это бросается в глаза на сцене подъема по лестнице, после которого идет неминуемое падение и новая попытка покорить вершину. Сизиф, как известно, был наказан Аидом за то, что первый избежал смерти — аллюзия с Уиком очевидна. Наконец, в четвертой части, по мнению режиссера, Уик проходит и все круги ада, словно Данте.

Энн Холл в своей статье [6, с. 6-7] также относит «Джона Уика» к чему-то эпическому: «Определение эпоса, как и всех жанров, сопряжено с трудностями. Классический «Справочник по литературе» Уильяма Хармона и Хью Холмана, который упоминает Холл, предлагает такие ориентиры для эпоса: 1) Герой обладает внушительным ростом, национальным или международным значением и имеет большое историческое или легендарное значение. 2) Сеттинг обширен, охватывает великие нации, весь мир или Вселенную. 3) Действие состоит из подвигов великой доблести или требующих сверхчеловеческого мужества. 4) Сверхъестественные силы — боги, ангелы, демоны — проявляют интерес к происходящему. 5) Используется стиль устойчивого возвышения. 6) Поэт сохраняет определенную степень объективности.

Если считать Высший Совет за «сверхъестественные силы», то единственной характеристикой, отсутствующей во вселенной фильмов о Уике — это объективность [16]. Уик всё-таки предстает перед нами позитивным персонажем, которому сопереживает зритель именно как к герою. Да, Уик может быть убийцей, как и другие ассасины этой вселенной, но он другой: в одном из видеоэссе автор предложил идею того, что Уик атакует лишь тех, кто первым пошел на него или проявил агрессию, что в целом не лишено логики. При этом Уик остается любимчиком публики, не произнося почти ни одного слова: здесь опять можно вернуться к центральной теме данного эссе: Уика легко можно сравнить не только с мифическими героями, но и с классическими персонажами игр конца 90-х, начала 00-х. Ведь почти все герои тогда были молчаливы (буквально): Морган Фримен из «Half life», Челл из «Portal», Линк из любой игры серии «Zelda» и так далее. Часто эти персонажи тоже дают игрокам лишь небольшую часть информации о себе, которая тем не менее влюбляет в себя и заставляет переживать за них. Ведь, если подумать, уже четыре части Уик остается в глазах зрителя позитивным героем только потому, что в начале еще первого фильма он потерял собаку, подаренную женой. Здесь коротко стоит упомянуть и о кастинге на первую часть: многие зрители любят не сколько Джона Уика, сколько Киану Ривза [11, с. 1-32], чей жизненный путь во многом напоминает уиковский. Тем интереснее размышления Сары Томас в ее собственной статье [12, с. 244-258] о том, что современные франшизы стараются отойти от классической привязки к звезде и стараются отдать предпочтение развитию именно общей вселенной. И пусть «Джон Уик 4» и вводит новых запоминающихся персонажей, но вряд ли франшиза сможет существовать без Киану Ривза в роли Уика: он сердце этой серии фильмов, что лишь доказывает недавний сериал «Континенталь», который просто теряется в попытках рассказать историю, не имея центрального харизматичного персонажа, который бы брал на себя всё внимание.

«Джон Уик 4» полон и отсылок на игры [1; 5]: сцена в конце с видом сверху — явный оммаж на «The Hong Kong Massacre» [10], а сцена у Триумфальной арки в Париже с множеством проезжающих машин появилась из желания создать экшн-секвенцию с движущимися стенами — прямо как геймдизайнеры по типу Кодзимы придумывают уровни для игр [13, с. 26-32].

Заключение.

В последние несколько лет видеоигры все чаще стали втягиваться в мир кино и сериалов. Аль Пачино, Кристофер Нолан, Гильермо дель Торо — лишь некоторые известные деятели киноиндустрии, кто вручал награды на «The Game Awards» — аналоге «Оскара» от мира видеоигр. Игровая индустрия больше не является чем-то далеким и нишевым, теперь той же «The Last of Us» поют дифирамбы многие критики и издания, но при этом большинство таких экранизаций лишается, возможно, главного — адаптации не только сюжетных роликов внутри игры, но и непосредственно игровых, геймплейных моментов, ведь именно тогда игроки наиболее близки с героями, они управляют ими, судьба зависит от ловкости нажатия на клавиши.

Современные экранизации часто снимают люди, которые не понимают, что такое видеоигра, из-за чего из невероятной приключенческой игры по типу «Uncharted» получается крайне блеклый современный блокбастер с молодежными звёздами в касте. Часто эти звёзды тоже ничего не знают об игре и даже ради интереса не запустят оригинал, чтобы понять, кого вообще он или она будут играть за свой гонорар, равный зарплате половины штата игровой студии.

И в этом плане «Джон Уик 4» выделяется на фоне остальных: да, это не адаптация в прямом смысле, однако этот фильм показывает, какими могут быть адаптации видеоигр, если правда разобратся, почему они так популярны и почему в них вообще кто-то играет. Остается ждать, что Стахелски снимет по «Ghost of Tsushima», однако у меня почему-то нет

сомнений, что мы получим по-настоящему качественный фильм/сериал, который сможет угодить всем.

Список литературы:

1. 10 знаковых отсылок на фильмы и телешоу в «Джон Уик 4» // Collider URL: <https://collider.com/john-wick-chapter-4-movie-and-tv-show-easter-eggs/>
2. Чад Стахелски разбирает боевые сцены «Джон Уик 4» | Vanity Fair // YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iRAAdWrnaz10>
3. Чад Стахелски говорит о «Джоне Уике 4», Киану Ривзе, «Горце» | Happy Sad Confused // YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=19tEBWY7v-E>
4. Эдвард Гросс. Им не стоило убивать его собаку: Полная нецензурированная история Джона Уика, Ган-Фу и новой эпохи боевиков. - Нью-Йорк: St. Martin's Press, 2022. - с. 136-169.
5. Хорошие плохие парни: фильмы, повлиявшие на Чада Стахелски и четвертую главу Джона Уика // Letterboxd URL: <https://letterboxd.com/journal/good-bad-guys-chad-stahelski-john-wick-chapter-4/>
6. Холл, Энн К. (2022) «Джон Уик: Эпическое приключение Киану Ривза» Heroism Science: Vol. 7: Iss. 2, Статья 4. - с. 6-7 DOI: 10.26736/hs.2022.01.08 Доступно по ссылке: <https://scholarship.richmond.edu/heroism-science/vol7/iss2/4>
7. Харви О'Брайен. Боевики: Кино об ответных ударах (Short Cuts). - Нью-Йорк: Wallflower Press, 2012. - с. 3-15.
8. Как сценарии спасли Джона Уика... // YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-kZ7zx3mosw>
9. Джон Уик 4 – как использовать концепцию как оружие | Film Perfection // YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qk1IP14aQ0>
10. Киану Ривз и Чад Стахелски: создание Джона Уика // YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=aiuelHDSY2g>
11. Майк Фьюри. Жизнь в действии II: Интервью с мужчинами и женщинами из боевого кино. - Bench Press, 2010. - с. 1-32.
12. Сара Томас (2022) Киану Ривз, Джон Уик и мифы и напряжение между звездами и франшизами, *Celebrity Studies*, 13:2, с. 244-258, DOI: 10.1080/19392397.2022.2063405
13. Шелл, Джесси. Искусство геймдизайна: книга объективов. Амстердам; Бостон: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008, с. 26-33
14. Рождение и подъем Ган-Фу // FilmSchoolRejects URL: <https://filmschoolrejects.com/gun-fu-explained/>
15. Глубокий смысл в нео-нуарном боевике Чада Стахелски «Джон Уик» (2014). Анализ мотивов Г.М. Смита // FilmMattersMagazine URL: <https://www.filmattersmagazine.com/2020/12/08/the-deeper-meaning-within-chad-stahelski-s-neo-noir-action-thriller-john-wick-2014-a-motif-analysis-by-g-m-smith/>
16. Танг, Ч. М. (2022). Вне времени и уходя в сторону: Джон Уик, путешественник во времени (proofs). *Миры Джона Уика: Ежегодник в отеле Континенталь*. DOI: 10.2307/J.STV2B5BC6P.14

References:

1. 10 Iconic Movie and TV Show References in 'John Wick: Chapter 4' // Collider URL: <https://collider.com/john-wick-chapter-4-movie-and-tv-show-easter-eggs/>
2. Chad Stahelski Breaks Down 'John Wick: Chapter 4' Fight Scenes | Vanity Fair // YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iRAdWrnaz10>
3. Chad Stahelski talks JOHN WICK CHAPTER 4, Keanu Reeves, HIGHLANDER | Happy Sad Confused // YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=19tEBWY7v-E>
4. Edward Gross They Shouldn't Have Killed His Dog: The Complete Uncensored Ass-Kicking Oral History of John Wick, Gun Fu, and the New Age of Action. - New York: St. Martin's Press, 2022. - 136-169 c.
5. Good Bad Guys: the movies that influenced Chad Stahelski's fourth John Wick chapter // Letterboxd URL: <https://letterboxd.com/journal/good-bad-guys-chad-stahelski-john-wick-chapter-4/>
6. Hall, Ann C. (2022) "John Wick: Keanu Reeves's Epic Adventure," Heroism Science: Vol. 7: Iss. 2, Article 4 - p. 6-7 DOI: 10.26736/hs.2022.01.08 Available at: <https://scholarship.richmond.edu/heroism-science/vol7/iss2/4>
7. Harvey O'Brien Action Movies: The Cinema of Striking Back (Short Cuts). - New York: Wallflower Press, 2012. - 3-15 c.
8. How the SCREENPLAYS Saved John Wick... // YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-kZ7zx3mosw>
9. John Wick 4 – How to Weaponize Concept | Film Perfection // YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qk1IIP14aQ0>
10. Keanu Reeves and Chad Stahleski: Making John Wick // YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=aiuelHDSY2g>
11. Mike Fury Life of Action II: Interviews with the Men and Women of Action Cinema. - Bench Press, 2010. - 1-32 c.
12. Sarah Thomas (2022) Keanu Reeves, John Wick, and the myths and tensions between star brands and franchise properties, *Celebrity Studies*, 13:2, 244-258, DOI: 10.1080/19392397.2022.2063405
13. Schell, Jesse. *The Art of Game Design : a Book of Lenses*. Amsterdam ; Boston :Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008, p. 26-33.
14. The Birth and the Rise of Gun-Fu // FilmSchoolRejects URL: <https://filmschoolrejects.com/gun-fu-explained/>
15. The Deeper Meaning Within Chad Stahelski's Neo-Noir Action-Thriller, John Wick (2014). A Motif Analysis by G.M. Smith // FilmMattersMagazine URL: <https://www.filmattersmagazine.com/2020/12/08/the-deeper-meaning-within-chad-stahelski-s-neo-noir-action-thriller-john-wick-2014-a-motif-analysis-by-g-m-smith/>
16. Tung, C. M. (2022). Out of Time and Going Sideways: John Wick, Time Traveler (proofs). *The Worlds of John Wick: The Year's Work at the Continental Hotel*. <https://doi.org/10.2307/J.CTV2B5BC6P.14>