

УДК 782; 785

5.10.1. Теория и история культуры, искусства

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1\(6\)-66-84](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1(6)-66-84)

АНАХРОНИЧНЫЙ САУНДТРЕК: РЕСАЙКЛИНГ СОВЕТСКИХ ПЕСЕН В ВИДЕОИГРЕ «АТОМИС HEART»



Дарья Журкова,
Государственный
институт искусствознания
(Москва, Россия).

Daria Zhurkova,
State Institute for Art
Studies
(Moscow, Russia).

ORCID: 0000-0003-0752-9786
e-mail: jdacha@mail.ru

Для цитирования статьи:

Журкова, Д. А. (2024). Анахроничный саундтрек: ресайклинг советских песен в видеоигре «Atomic Heart». *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(6), 66-84. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1\(6\)-66-84](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1(6)-66-84)

Аннотация: статья исследует саундтрек игры «Atomic Heart» («Атомное сердце», студия «Mundfish», 2023) с позиции ресайклинга песен советской эстрады. Очевидная странность связана с тем, что большинство звучащих шлягеров написаны существенно позже того времени, в котором формально разворачивается действие игры. Автор суммирует функции анахроничного саундтрека. Во-первых, популярные песни создают ощущение многомирия, сосуществования непересекающихся реальностей. Во-вторых, анахроничные песни рассчитаны на обескураживающий эффект, вызываемый

несовпадением их устоявшегося восприятия с контекстом видеоигры. В третьих, обращение «Atomic Heart» к анахроничному саундтреку фиксирует проблему исторической памяти, которая заключается в обывательском забвении внутренних градаций советской эпохи. Выделяются атмосферный и событийный типы подачи песен советской эстрады в «Atomic Heart». В первом случае песни выступают в качестве фона, создающего общую атмосферу пространства, а во втором – они становятся своеобразным шоу-стоппером, который оказывает сильное влияние на восприятие событийного хода игры. Свои наблюдения автор иллюстрирует подробным разбором конкретных песен и особенностей их аранжировки.

Ключевые слова: музыка к видеоиграм, Atomic Heart, саундтрек, советская эстрада, Алла Пугачева.

Введение

Видеоигра «Atomic Heart» («Атомное сердце», студия «Mundfish», 2023 г.) стала любопытным прецедентом не только для российской, но и для глобальной, всемирной индустрии видеоигр. Во-первых, это первая игра-блокбастер от российских разработчиков, которая изначально позиционировалась как предназначенная для продвижения на мировом рынке и действительно получила внушительный резонанс². Во-вторых, для создания уникального сеттинга игры её авторы обратились к советской эпохе. «Atomic Heart» относится к классу ретро-футуристических игр, действие которых разворачивается в альтернативном прошлом³. В случае с «Atomic Heart» – это альтернативный СССР 1950-х годов, который после победы во Второй мировой войне стал лидером научно-технического

² По данным студии-разработчика «Mundfish» количество игроков «Atomic Heart» превысило 5 миллионов пользователей по всему миру за три недели после выхода игры [Мамиконян 2023].

³ Классификация и исследование ностальгических игр наиболее полно представлены в двух коллективных монографиях: «Играя с прошлым: история и ностальгия в видеоиграх» [Whalen & Taylor 2008] и «Играя с прошлым: цифровые игры и симуляция истории» [Kapell, & Elliott 2013].

прогресса и поставляет на глобальный рынок роботов-помощников.

Однако, как водится, за идиллическим фасадом наступившего социалистического завтра скрываются страшные эксперименты. Спровоцированные антигуманными амбициями ученых и чиновников они приводят к восстанию машин. Роботы-помощники начинают уничтожать людей, а главный персонаж игры – майор Сергей Нечаев, действующий под псевдонимом П-3, – выполняет миссию по выяснению причин и устранению разворачивающегося апокалипсиса.

Несмотря на то, что по своей механике игра «Atomic Heart» является классическим шутером от первого лица, она поднимает нетривиальные вопросы о природе авторитарной власти и цене научно-технического прогресса. Как и большинство ностальгических игр, «Atomic Heart» через призму альтернативного прошлого пытается осмыслить наиболее актуальные вызовы настоящего времени. По оценкам обозревателей, «Ностальгические имитации не столь строги, как исторические методы, которые в конечном счете нацелены на объективную оценку прошлого. Но ностальгические имитации можно рассматривать как форму критического отношения к прошлому в рамках личной и коллективной памяти. Это, в свою очередь, многое говорит о нашей текущей ситуации: о современных социальных, экономических и культурных проблемах, с которыми мы сталкиваемся, и о том, каким образом текущая ситуация заставляет нас вспоминать прошлое» [Sloan 2016: 36].

Особую роль в создании атмосферы альтернативного СССР в «Atomic Heart» играет саундтрек. Вполне предсказуемо, что его основу составляют песни советской эстрады. Однако очевидным отклонением является то, что большая часть советских песен, звучащих в игре, относится отнюдь не к 1950-м, а к 1970-м – 1980-м годам. К тому же и звучат эти песни в аранжировках, кардинально изменяющих их привычное восприятие [Яковлева 2023: 90]. Анализу этого анахроничного песенного саундтрека и будет посвящено настоящее исследование. Почему временная принадлежность выбранных для саундтрека песен не совпадает со временем действия игры? Как трансформируется смысл и восприятие знаменитых композиций в новом контексте этой видеоигры? Каков характер аранжировки, которую претерпевают хиты советской эстрады? Вот круг вопросов, на которые мы постараемся ответить в ходе исследования.



Заставка игры «Atomic Heart». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/z8ouzM

Анахроничный саундтрек

Создатели ретрофутуристических ностальгических видеоигр нередко используют записи популярных песен прошлого в качестве саундтрека. Самыми яркими и близкими по духу к «Atomic Heart» являются примеры видеоигр «Fallout» (1997–2018 гг.) и «BioShock» (2007–2013 гг.). Андра Иванеску следующим образом характеризует общность этих игр с точки зрения содержания и музыкального оформления: «они обе чрезмерно жестоки, и в них обеих популярная музыка сопоставляется с насилием в обескураживающих формах; они обе играют с альтернативными взглядами на прошлое и будущее, собирая элементы популярной культуры в целостные и сложные миры, которые побуждают игроков задуматься о своем выборе» [Ivănescu 2019: 127]. Суммируя причины обращения к популярной музыке в ностальгических играх, исследовательница замечает: «[п]оскольку музыка часто является уникальной связью с реальным миром, с "настоящим" прошлым, она становится важной для взаимодействия игроков с прошлым через видеоигры» [Ivănescu 2019: 19–20]. Другими словами, присвоенная⁴ музыка делает связь видеоигры с прошлым более сильной и убедительной.

Однако, если в «Fallout» временная принадлежность присвоенной поп-музыки и время действия игры совпадают, то в

⁴ Андра Иванеску предпочитает термин присвоенная музыка (*appropriated music*) в отношении неоригинального саундтрека видеоигр, «поскольку он уже вызывает ряд ассоциаций, связанных с использованием музыки. Во-первых, он предполагает, что музыка используется целиком или с небольшими изменениями (в любом случае она узнаваема) и реконтекстуализируется. <...> Во-вторых, акцент здесь делается на новом произведении, в котором используется ранее существовавшая музыка, и то, как она включена, имеет особое значение» [Ivănescu 2019: 9].

саундтреке «BioShock» звучат уже кавер-версии песен, вышедших в свет значительно позже формального времени действия игры. К схожему принципу при отборе композиций прибегают и создатели «Atomic Heart». Только если в «BioShock» анахроничные шлягеры перепеваются и стилизуются под время действия игры, то есть искусственно состариваются, то в «Atomic Heart» хиты советской эстрады, наоборот, подвергаются осовремениванию и звучат в гипермодной аранжировке.

Здесь следует задуматься о том, почему разработчики «Atomic Heart» обращаются к заведомо анахроничным шлягерам прошлого. Их логика отчасти совпадает с логикой разработчиков игры «BioShock», подробно проанализированной Уильямом Ченгом [Cheng 2014: 19–56] и Андрой Иванеску, но в некоторых аспектах существенно отличается.

Итак, анахроничные песни, во-первых, создают ощущение многомирия, сосуществования непересекающихся реальностей. Происходит постоянное смешение альтернативного прошлого с песнями из реального будущего. Такая сложная временная организация призвана вызвать у игрока рефлексю. Анахроничные песни – это «постоянное напоминание о настоящем, а не о прошлом, нарушающее погружение игрока в игру, указывающее ему на время, которое в игровом мире еще не наступило. Игрок становится путешественником во времени и пространстве, замечая анахронизмы, которые персонажи игры не смогли бы опознать. Иными словами, связь между музыкой, диегезисом,

погружением и вовлечением становится особенно сложной» [Ivănescu 2019: 135].

Во-вторых, анахроничные песни рассчитаны на обескураживающий эффект, вызываемый несовпадением их устоявшегося восприятия (привычного содержания) с контекстом видеоигры. Данный эффект во многом схож с уже описанным приемом совмещения классической музыки с изощренным насилием, только в «Atomic Heart» сцены кровавой бойни сопровождают жизнерадостные шлягеры советской эстрады. Более того, в словах песен начинает незапланированным образом проявляться агрессивный подтекст (подробнее это мы разберем на конкретных примерах чуть позже).

Особо стоит отметить и политический подтекст, так как жизнерадостные шлягеры в «Atomic Heart» поднимают проблему сопряжения тоталитарной государственной идеологии с лирикой песенной идиллии. Закономерность, прослеживаемая в ходе видеоигры, заключается в следующем – чем антигуманнее власть, тем «приторнее» санкционированные ею поп-песни.

Наконец, обращение «Atomic Heart» к анахроничному саундтреку фиксирует проблему исторической памяти, которая заключается в обывательском забвении внутренних градаций советской эпохи. Чем дальше реальная советская эпоха уходит в прошлое, тем нагляднее стираются границы между её периодами, и поэтому условный сталинский период «присваивает» музыку периода застоя. И в восприятии многих игроков анахроничность

саундтрека может вообще не замечаться, не вызывать ни рефлексии, ни, тем более, когнитивного диссонанса⁵.

Визуально-драматургический контекст

Отталкиваясь от геймплея игры, можно выделить два типа подачи песен советской эстрады в «Atomic Heart». В одном случае песни выступают в качестве фона, создающего общую атмосферу пространства, а в другом – они становятся своеобразным шоу-стоппером, который оказывает сильное влияние на восприятие событийного хода игры. Первый тип подачи можно обозначить как **атмосферный**, а второй – как **событийный**. Рассмотрим каждый из них подробно.

Атмосферный тип подачи песенного материала ярче всего представлен на начальном этапе игры, действие которого разворачивается в наукограде Челомей. Локация решена в стилистике городского парка, окруженного высотками в духе сталинской архитектуры, монументальными скульптурами и передовыми технологическими сооружениями. Это утопически притягательное пространство постоянно озвучивается жизнерадостными шлягерами советской эстрады. Главным лейтмотивом здесь выступает «Звездное лето»⁶ в исполнении Аллы Пугачевой. Помимо этого, периодически слышны фрагменты

⁵ Одним из косвенных доказательств этого наблюдения может служить то, что ни один из трех рецензентов саундтрека игры в периодических изданиях не отметил обозначенного расхождения между временем действия игры и звучащих в ней советских шлягеров. См.: [Мажаев 2023], [Бука 2023], [Рубин 2023].

⁶ Композитор – А. Пугачева, автор слов – И. Резник.

«Песенки о медведях»⁷, «Острова невезения»⁸, «Лучшего города земли»⁹. Уличный робомузыкант на синтезаторе исполняет «Комарово»¹⁰, а в соседнем сквере человек и робобалерина вместе танцуют лезгинку.



Наукоград «Челомей». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/z8owNG

За исключением «Комарово» все остальные песни в этой локации звучат в относительно оригинальных версиях. Относительность связана с наложением звуковых фильтров, которые создают эффект «плывущего» звука. Как будто все песни воспроизводятся с устройств с садящимися батарейками. До конца остается так и неясным, чем обуславливается это искажение: слышит ли так музыку главный герой, от лица которого мы наблюдаем игру, или же настолько несовершенными

⁷ Композитор – А. Зацепин, автор слов – Л. Дербенев.

⁸ Композитор – А. Зацепин, автор слов – Л. Дербенев.

⁹ Композитор – А. Бабаджанян, автор слов – Л. Дербенев.

¹⁰ Композитор – И. Николаев, автор слов – М. Танич.

оказываются звуковоспроизводящие устройства передовой сверхдержавы.



*Уличный робомузыкант, играющий песню «Комарово».
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/38owKQ*

На самом деле и выбор композиций, и звуковые фильтры являются хорошо продуманным художественным приемом создателей игры. Жизнерадостные песни нужны, чтобы создать иллюзию рая на земле и усыпить бдительность игрока, погрузив его в состояние ностальгии. Тем сильнее окажется его эмоциональная встряска с началом боевого экшена. В то же время искаженное звучание хорошо известных шлягеров подспудно намекает на то, что не всё так безоблачно в этом утопическом пространстве.

С наступлением боевого экшена песни советской эстрады начинают внедряться в сюжет игры в существенно

переработанном виде – в современной аранжировке и на правах шоу-стопера. Они становятся полноценным видеоклипком, продолжительность и наполнение которого интерактивно и во многом зависит от действий игрока. Ранее мы обозначили этот тип подачи песенного материала как **СОБЫТИЙНЫЙ**, и теперь стоит остановиться на нем подробнее.

Самым востребованным драматургическим ходом в этом типе подачи становится жестокая кровавая схватка (на языке геймеров – «мясорубка») под оптимистичный шлягер. Это хорошо известный прием, который также неоднократно встречается в вышеупомянутых играх «Fallout» и «BioShock», «где любой игрок может совершить неопишуемые злодеяния под жизнерадостную композицию» [Ivănescu 2019: 116].

Важное отличие заключается в том, что в «Atomic Heart» советские песни, сопровождающие боевой экшен, даются с существенным изменением аранжировки, которая в этих случаях намеренно становится очень тяжелой, жесткой, хардкорной. Оригинальная вокальная партия в большинстве случаев хоть и остается, но уводится в звуковом балансе на задний план. На первый план выходят массивная ритм-секция и тяжелые, многослойные электронные тембры. Саунд песни «подгоняется» под визуальный ряд, пытается быть таким же напористым, агрессивным и сверхмощным. Кроме того, на звучание песни накладываются звуки действий игрока, например, «подводный» фильтр при включении режима сканирования пространства или звуки лязгающего оружия. В целом же музыка призвана

ритмизировать движения игрока, подстегнуть его эмоции, театрализовать действие, придав видеоигре черты полноценного художественного произведения.

При этом слова знаменитых песен в контексте геймплея приобретают новые смыслы. Разработчики игры оставляют своеобразные «пасхалки», выстраивая любопытные аллюзии между игровым процессом и текстом звучащих песен. Зачастую суть этих аллюзий связана с прямолинейным прочтением слов песни, которые обретают незапланированные агрессивные коннотации. Приведем лишь самые яркие примеры.

При прохождении задания «Кровавый курьер» в комплексе Павлова игрока ждет сражение с зомби-роботами под хардкордовый ремикс песни «Трава у дома» группы «Земляне». Патриотический пафос оригинальной версии песни, ставшей неофициальным гимном отечественных космонавтов, травестируется в оксюморон, так как игрок в этом задании сражается с роботами, мутировавшими от скрещивания с растениями. Многократно повторенные в припеве слова «а снится нам трава, трава у дома» приобретают иронично-издевательский подтекст, сопровождая бойню с растенеобразными зомби.

В случае с ремиксом на песню «Косил Ясь конюшину» ВИА «Песняры» разработчики переосмысливают не столько песню, сколько знаменитый эпизод мультфильма «Ну, погоди»¹¹, в котором она звучит. Как и в «Ну, погоди», главный герой оказывается в поле

¹¹ Надо отметить, что в геймплее игры есть специальная комната отдыха, где стоит телевизор, в котором демонстрируется несколько выпусков «Ну, погоди!», в том числе и тот, в котором звучит этот хит «Песняров».

ржи (а не клевера, как в оригинале песни), размахивая внушительным тесаком с зазубринами. В контексте игры глагол «косить» становится синонимом слов «крушить» и «уничтожать», вдохновляя игрока на массовое устранение противника.

Но, пожалуй, самая кардинальная трансформация с точки зрения саунда предпринимается в отношении песни «Арлекино». В геймплее игры – это единственная кавер-версия, то есть композиция, в которой перерабатывается не только аранжировка, но и вокальная партия. Песня звучит в локации морга во время прохождения задания «Кровавый курьер» в аранжировке хеви-метал. Солирует низкий мужской голос, часто переходящий в рык и вопли, ему вторит соответствующая массивованная электрогитарная фактура, поддерживаемая забойной партией ударных инструментов. Трудно различимые слова песни, тем не менее, придают разворачивающейся схватке с монстрами экзистенциальный драматизм. Множественные темы игры причудливым образом преломляются в словах песни: вечный бег героя («По острым иглам яркого огня / бегу, бегу – дорогам нет конца»), его проблемы с самоидентификацией («Без имени и, в общем, без судьбы»), обилие агрессивных противников («Выходят на арену силачи <...> / Они подковы гнут, как калачи»). Причем главный сюжетный мотив песни – двуличность лирического героя, который вынужден быть не тем, кем себя видит – ближе к финалу игры пророческим образом отразится и в судьбе главного персонажа «Atomic Heart», который окажется не более, чем пешкой в партии главного антагониста.

Наконец, в боевом экшене переосмысляется и звучавшая в начале игры песня «Звездное лето». В эпизоде игры «Как беспокойно то чело, что венчано короной» герой возвращается в разгромленный и кишаций зомби наукоград Челомей. В нем по-прежнему звучит «Звездное лето», но уже в «тяжелой» аранжировке, которая в том числе намекает на то, как сильно изменилось окружающее пространство. В контексте гоняющихся за главным героем мутантов слова припева – *«Я так хочу, чтобы лето не кончалось, / Чтоб оно за мной умчалось, за мною вслед»* – приобретают зловеще-ироничный подтекст. Только ирония, скорее, направлена на игрока, который никак не может выбраться из кровавого месива.

Таким образом, атмосферный тип подачи переосмысливает песни советской эстрады преимущественно с помощью визуально-драматургического контекста, а событийный тип подачи идет гораздо дальше, кардинально внедряясь и перерабатывая музыкальную ткань произведения. Общий вектор этой переработки направлен на максимальное приближение «старых» песен к модному, современному звучанию. Преимущественно «приторные», подчеркнута жизнерадостные и во многом беззаботные шлягеры советской эстрады облачаются в «колючую», жесткую, brutальную аранжировку. Экшен подминает под себя любые «сантименты». «Давнишня» музыка делается органичной для современного шутера с большим количеством насилия. Посредством саундтрека грань между искренней ностальгией и тотальной деконструкцией советской эпохи становится очень зыбкой, еле различимой.

Заключение

Песни советской эстрады в саундтреке «Atomic Heart» вскрывают множественные смыслы в восприятии как собственно этой игры, так и всей советской эпохи. С одной стороны, шлягеры советской эстрады обозначают эпоху, в которой разворачивается действие. При таком подходе фактологический промах в несколько десятилетий не имеет никакого значения, потому что создателям важно вызвать ностальгию по СССР как таковому. С другой стороны, хронологический период ностальгии постепенно размывается вплоть до границ 1990-х годов. Например, одна из схваток с монстрами происходит под песню «Я не Казанова» (1995) Владимира Кузьмина, а в другом испытании фигурирует автомобиль марки «Москвич», в котором играют хиты не только советской, но и постсоветской отечественной эстрады¹². Песни в игре нужны как знаки и призраки абстрактного прошлого. Они выступают в качестве действенной отсылки к молодости. И в какой-то момент становится уже неважным, будет ли это отсылка к молодости всей страны (СССР), или к молодости конкретного человека (игрока).

Современная аранжировка песен советской эстрады просто необходима для убедительного встраивания слишком «мягкотелых» и «приторных» шлягеров в геймплей с большим количеством насилия. Вектор осовременивания направлен на «утяжеление» «старых» хитов по законам боевого экшена. При этом тексты советских шлягеров начинают причудливым образом

¹² Например, в автомобиле звучит антисоветская по своему смыслу песня «Перемен» (1987) группы «Кино» и песня «Розовый фламинго» (1994) в исполнении Алёны Свиридовой.

перекликаться с разворачивающимся на экране действием, и в «безобидные» песни неожиданно проникают незапланированные, часто даже агрессивные подтексты.

Несмотря на то, что в сюжете самой игры очень сильна рефлексия по поводу природы тоталитарной власти, создатели «Atomic Heart» старательно избегают появления гражданско-патриотических песен в своем саундтреке. Причины подобного умолчания могут объясняться двояко. С одной стороны, это может быть продуманным художественным приемом – чем сильнее амбиции власть имущих антагонистов, тем старательней они их скрывают. С другой стороны, такой подход может быть связан с личным вкусом разработчиков, в восприятии которых советская эстрада оказывается начисто лишённой официального идеологического дискурса. С этой точки зрения примечательно, что в видеоигре о тоталитарном государстве преобладают песни из репертуара Аллы Пугачевой – певицы, сценический образ которой всегда «выламывался» из официального идеологического дискурса, но которая была, бесспорно, главной звездой позднесоветской эстрады.

В итоге и игра, и её саундтрек демонстрируют многослойность и неувядающую популярность советского наследия в современном обществе. А главное, разработчики «Atomic Heart» показывают, как многогранно можно не только интерпретировать, но и наглядно трансформировать «прекрасное далеко».

Статья подготовлена при поддержке Российского научного фонда, проект № 19-18-00414 (Советское сегодня: Формы культурного ресайклинга в российском искусстве и эстетике повседневного. 1990 – 2010-е годы).

Литература

- Бука, А. (2023, 21 февраля). Создатели игры Atomic Heart представили саундтрек с ремиксами советских песен. *Zvuk.com*. Режим доступа: clck.ru/39AZrJ (дата обращения: 04.09.2023).
- Рубин, Д. (2023, 28 февраля). Музыка февраля: обзор новых альбомов P!nk, Gorillaz, Mgzavrebi и не только. *Фонтанка*. Режим доступа: <https://www.fontanka.ru/2023/02/28/72096665/> (дата обращения: 04.09.2023).
- Мажаев, А. (2023, 6 марта). Рецензия: саундтрек к игре «Atomic Heart Vol. 1». И только атомное сердце не пылает и не болит. *InterMedia*. Режим доступа: <https://www.intermedia.ru/news/376989> (дата обращения: 04.09.2023).
- Мамиконян, О. (2023, 22 марта). В Atomic Heart сыграло более 5 млн пользователей за три недели после релиза. *Forbes*. Режим доступа: clck.ru/39Aa9m (дата обращения: 04.09.2023).
- Яковлева, Е. Л. (2023). Философичная поэтичность экзистенциального кошмара, или шлягерные страсти вокруг «Третьего сентября». *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(5), 87–112. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-4\(5\)-87-112](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-4(5)-87-112)
- Cheng, W. (2014). *Sound Play: Video Games and the Musical Imagination*. Oxford University Press.
- Ivănescu, A. (2019). *Popular Music in the Nostalgia Video Game. The Way It Never Sounded*. Palgrave Macmillan.
- Whalen, Z., & Taylor, L. N. (ed.). (2008). *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games*. Vanderbilt: Vanderbilt University Press.
- Kapell, M. W., & Elliott, A. (ed.). (2013). *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. Bloomsbury Academic.
- Sloan, R. (2016). Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism. *G.A.M.E.*, 5. Available at: <https://www.gamejournal.it/sloan-nostalgia-videogames/> (accessed: 21.04.2023).

Информация об авторе

Журкова Дарья Александровна – кандидат культурологии, старший научный сотрудник, сектор художественных проблем массмедиа. Государственный институт искусствознания (125009, Россия, Москва, Козицкий

пер., 5), ORCID ID: 0000-0003-0752-9786, ResearcherID: ABG-3983-2020, jdacha@mail.ru

ANACHRONISTIC SOUNDTRACK: RECYCLING SOVIET SONGS IN THE VIDEOGAME "ATOMIC HEART"

Daria Zhurkova

Abstract: the article examines the soundtrack of the game Atomic Heart (Mundfish Studios, 2023) from the perspective of recycling Soviet pop songs. The obvious oddity is due to the fact that most of the sounding schlager songs were written much later than the time in which the game is formally set. The author summarizes the functions of an anachronistic soundtrack. First, popular songs create a sense of multiworldliness, the coexistence of non-intersecting realities. Second, anachronistic songs are designed for the disconcerting effect caused by the mismatch between their established perception and the context of the video game. Third, Atomic Heart's invocation of an anachronistic soundtrack captures the problem of historical memory, which is the philistine oblivion of the internal gradations of the Soviet era. The two types of presentation of Soviet pop songs in "Atomic Heart" are atmospheric and action types. In the first case, the songs appear as a background that creates the general atmosphere of the space, and in the second case, they become a kind of show-stopper, which has a strong influence on the perception of the action gameplay. The author illustrates his observations with a detailed analysis of specific songs and peculiarities of their arrangement.

Keywords: videogame music, Atomic Heart, soundtrack, Soviet pop music, Alla Pugacheva.

References

- Buka, A. (2023, February 21). Sozdateli igry Atomic Heart predstavili saundtrek s remiksami sovetskikh pesen [Creators of the game Atomic Heart presented a soundtrack with remixes of Soviet songs]. *Zvuk.com*. Available at: clck.ru/39AZrJ (accessed: 21.04.2023). (In Russ.).
- Cheng, W. (2014). *Sound Play: Video Games and the Musical Imagination*. Oxford University Press.
- Iakovleva, E. L. (2023). Filosofichnaia poetichnost' ekzistentsial'nogo koshmara, ili shliagernye strasti vokrug «Tret'ego sentiabria» [The philosophical poetry of an existential nightmare, or the smash-hit passions around the "Third of september"]. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)* [Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT), 4(5), 87-112. (In Russ). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-4\(5\)-87-112](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2023-4(5)-87-112)

- Ivănescu, A. (2019). *Popular Music in the Nostalgia Video Game. The Way It Never Sounded*. Palgrave Macmillan Publ.
- Kapell, M. W., & Elliott, A. (ed.). (2013). *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. Bloomsbury Academic Publ.
- Mamikonian, O. (2023, March 22). V Atomic Heart sygralo bolee 5 mln pol'zovatelei za tri nedeli posle reliza [Atomic Heart was played by more than 5 million users in three weeks after release]. *Forbes*. Available at: clck.ru/39Aa9m (accessed: 21.04.2023). (In Russ.).
- Mazhaev, A. (2023, March 6). Retsenziia: saundtrek k igre «Atomic Heart Vol. 1». I tol'ko atomnoe serdtse ne pylaet i ne bolit [Review: soundtrack to the game "Atomic Heart Vol. 1". And only the atomic heart does not blaze and does not hurt]. *InterMedia*. Available at: <https://www.intermedia.ru/news/376989> (accessed: 21.04.2023). (In Russ.).
- Rubin, D. (2023, February 28). Muzyka fevralia: obzor novykh al'bomov P!nk, Gorillaz, Mgzavrebi i ne tol'ko [Music of February: review of new albums by P!nk, Gorillaz, Mgzavrebi and more]. *Fontanka*. Available at: <https://www.fontanka.ru/2023/02/28/72096665/> (accessed: 21.04.2023). (In Russ.).
- Sloan, R. (2016). Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism. *G.A.M.E.*, 5. Available at: <https://www.gamejournal.it/sloan-nostalgia-videogames/> (accessed: 21.04.2023).
- Whalen, Z., & Taylor, L. N. (ed.). (2008). *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games*. Vanderbilt: Vanderbilt University Press.

Author's information

Zhurkova Daria A. – PhD (in Culture Studies), Senior Researcher, Mass Media Arts Department. State Institute for Art Studies (5 Kozitsky Lane, 125009, Moscow, Russia), ORCID ID: 0000-0003-0752-9786, ResearcherID: ABG-3983-2020, jdacha@mail.ru

For citation:

Zhurkova, D. A. (2024). Anachronistic Soundtrack: Recycling Soviet songs in the videogame "Atomic Heart". *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(6), 66-84. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1\(6\)-66-84](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1(6)-66-84)