

Интертекстуальная функция картины в видеоиграх

Научный руководитель – Штейнман Мария Александровна

Фомин И.В.¹, Терехов Д.А.²

1 - Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет коммуникаций, медиа и дизайна, Москва, Россия, *E-mail: ivfomin@edu.hse.ru*; 2 - Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет коммуникаций, медиа и дизайна, Москва, Россия, *E-mail: dimat9822@gmail.com*

Интертекстуальность — неотъемлемая часть художественных произведений. Она выражается в том числе включением произведений одного вида искусства в другой — от литературы до видеоигр. В настоящее время можно говорить об осуществившемся изменении функций и смыслов картины как нарративного элемента. Изучение подобной эволюции позволит получить основу для описания общей динамики развития интертекста.

Наша гипотеза может быть сформулирована следующим образом: в литературе и кинематографе картина, когда она не представляет собой объект интереса или часть окружения, — это портал в иной мир или окно, через которое его можно наблюдать, в то время как в видеоиграх картина представляет собой отдельное пространство, с которым игрок может взаимодействовать.

Цель данного исследования — проследить эволюцию нарративной функции картины, проанализировав её повествовательную роль в литературе, кинематографе и видеоиграх. Эмпирической базой выступают отражающие российскую и западную культуру произведения различных повествовательных форм, созданные в период с 1835 года по 2016: повесть Н.В. Гоголя «Портрет», роман О. Уайльда «Портрет Дориана Грея», фильмы «Куда приводят мечты» В. Уорда, «Бархатная бензопила» Д. Гилроя, мультсериал «Looney Tunes», сериал «Доктор Кто», видеоигры «The Elder Scrolls IV: Oblivion», «Dark Souls», «Dark Souls III», «Dishonored 2», «Ведьмак 3: Каменные сердца», «Layers of Fear». Выбор этих произведений обусловлен тем, что в них создателями использованы различные подходы к конструированию интертекста, сопоставление которых позволит проследить их изменение, связанное с появлением новых повествовательных форм.

Методология включает в себя нарративный и семантический анализ по моделям Вольфа Шмида и Ролана Барта, соответственно. Кроме того, уместно говорить об использовании игровой и неигровой ludological методологии, предложенной исследователем видеоигр Эспеном Орсетом.

Источники и литература

- 1) Aarseth, E. A narrative theory of games. // Proceedings of the international conference on the foundations of digital games. - 2012. - P. 129–133.
- 2) Aarseth E. PlayingResearch: Methodological approaches to game analysis. In Proceedings of the Digital arts and Culture conference. Melbourne DAC: Melbourne, Australia, May 19-23, 2003. P. 28-29.
- 3) Berger, John (1972), Ways of Seeing. BBC & Penguin Books [Рус. пер.: Бергер Дж. Искусство видеть, СПб.: Клаудберри, 2012.- 184 с.]
- 4) Berger, John (1972), Ways of Seeing. BBC & Penguin Books [Рус. пер.: Бергер Дж. Искусство видеть, Москва, 2012]

- 5) Inglis D., Almila A.-M. The SAGE Handbook of Cultural Sociology. - London: SAGE, 2016. - 636 с.
- 6) Eco U. A Theory of Semiotics. - Indianapolis: Indiana University Press, 1976. - 368 с.
- 7) Manghani S Image Studies: Theory and Practice. - New-York: Routledge, 2013. - 297 с.
- 8) Metz C. Film Language. - Chicago: Oxford University Press, Inc., 1991. - 283 p.
- 9) Skolnick E. Video Game Storytelling. – Watson-Guptill Publications, Berkeley, 2014. – 134 p.
- 10) Sturken M., Cartwright L. Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture. - 2 ed. - N-Y: Oxford University Press, 2009. - 496 с.
- 11) Шмид В. Нарратология. — 2-е, испр. и доп. изд. — М.: Языки славянской культуры, 2008. — 304 с.