

Отсылки к пространственным искусствам как средство повествования через окружение (Environmental Storytelling) в видеоиграх Хидэтаки Миядзаки

Научный руководитель – Танюшина Александра Александровна

Васильева Марианна Вадимовна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра истории и теории мировой культуры, Москва, Россия

E-mail: vasilyeva.marianna@yandex.ru

В докладе рассматривается роль отсылок к пространственным искусствам в видеоиграх Хидэтаки Миядзаки (студия FromSoftware) как инструмента повествования через окружение. Основой для анализа служит концепция «эвокативных пространств» медиа-теоретика Генри Дженкинса. Согласно этой концепции, нарратив в видеоигре строится на ассоциациях, которые возникают у игрока при взаимодействии с визуально насыщенным миром. Материалом для исследования служат игры Dark Souls и Elden Ring. Анализируются способы интеграции в виртуальную среду образов, отсылающих к архитектуре, скульптуре и живописи. Автор доклада классифицирует эти отсылки по степени их достоверности. Первый тип — прямые и документально подтвержденные заимствования, например, влияние образа Миланского собора на дизайн локации Анор Лондо. Второй тип — косвенные отсылки, где сходство с конкретным произведением (например, картиной Сальвадора Дали) может быть опосредовано другими источниками вдохновения (манга «Берсерк»), однако визуальный ряд все равно позволяет игроку считать заложенный смысл. Третий тип — визуальные параллели, связь которых с замыслом авторов не подтверждена и остается в области предположений. В выводах отмечается, что использование визуальных кодов становится полноценной нарративной стратегией. Этот метод позволяет передавать смыслы без применения прямого текста, опираясь на способность игрока интерпретировать окружение. Однако эффективность такого подхода напрямую связана с различением подтвержденных отсылок, контекстуальных аллюзий и случайных совпадений.

Источники и литература

- 1) Jenkins H. Game Design as Narrative Architecture // Wardrip-Fruin N., Harrigan P. (eds.). First Person: New Media as Story, Performance, and Game. — Cambridge, MA: MIT Press, 2004. — P. 126.