

RU

Дихотомия «свой – чужой» в художественном пространстве современных поликодовых текстов в жанре фэнтези: кино и видеоигры

Меньшиков А. С.

Аннотация. Цель исследования – выявление визуальных приёмов и образов, через которые осуществляется актуальное осмысление классической мифологической дихотомии «свой – чужой» в художественном пространстве поликодового текста в жанре фэнтези. В статье рассмотрены различные формы репрезентации пространства «своего» и «чужого» в кино и видеоиграх. Научная новизна работы заключается в комплексном осмыслении интерпретации архаической дихотомии «свой – чужой» в художественном пространстве в контексте философско-антропологических теорий XX–XXI вв. В результате исследования установлено, что составляющие «свой» и «чужой», являясь фундаментальными пространственными характеристиками фэнтезийного мира, играют важную роль в рациональном осмыслении мифа в рассматриваемых текстах.

EN

The dichotomy of «friend or foe» in the artistic space of contemporary polycode texts in the fantasy genre: cinema and video games

A. S. Menshikov

Abstract. The purpose of the study is the identification of visual techniques and images through which the current understanding of the classical mythological dichotomy «friend or foe» is carried out in the artistic space of a polycode text in the fantasy genre. The article examines various forms of representation of the space of «friend or foe» in cinema and video games. The scientific novelty of the work lies in the comprehensive understanding of the interpretation of the archaic dichotomy «friend or foe» in the artistic space in the context of philosophical and anthropological theories of the 20th–21st centuries. As a result of the study, it was established that the components «friend or foe», being fundamental spatial characteristics of the fantasy world, play an important role in the rational understanding of the myth in the texts under consideration.

Введение

Актуальность данного исследования обусловлена тем, что оно, с одной стороны, касается одного из значимых и популярных явлений массовой культуры, а с другой – позволяет выявить особенности культурного сознания современного человека. Исследуя данное направление, можно понять, как формируются и развиваются общественные представления, ценности, нормы и поведенческие установки в общеевропейской культуре. Культура служит зеркалом общества, поэтому анализ актуального героя, действующего в мире фэнтези, поможет раскрыть современные культурные и социальные тенденции. Сопоставление традиционных мифологических образов с их воплощением в видеоиграх и кино дает возможность проследить ценностно-смысловые сдвиги в понимании человеческой природы и места человека в мире, актуализированные в современной массовой культуре. Одним из важных аспектов проблемы является анализ того, как выстраивается диалог автора и игрока/зрителя.

Объект исследования – мифопоэтическая модель мира в экранизациях и видеоигровом воплощении трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец» и серии книг о «Гарри Поттере» Дж. К. Роулинг.

Кино как поликодовый текст содержит в себе вербальную, визуально-изобразительную и аудиальную коммуникацию. Видеоигры представляют из себя сложную систему, включающую основные компоненты поликодового кинотекста в синтезе с параграфемной и тактильной коммуникацией.

Мифопоэтическая модель мира в художественном произведении выстраивается, по определению Дж. Р. Р. Толкина, в результате творческой фантазии автора, его способности создавать, опираясь на мифологические

архетипы, образы несуществующего в реальном (первичном) мире и придавать им при этом внутреннюю логичность реального мира, то есть порождать «вторичное творение» и вселять «вторичную веру» в его существование (Толкин, 1992, с. 139, 141).

Для достижения вышеуказанной цели необходимо решить следующие задачи:

- определить мифологическую дихотомию «свой – чужой» не только как способ противопоставления другому, но и как форму диалога с другим, необходимого для осознания себя и своего места в мире;
- выявить ключевые особенности реализации «своего» и «чужого» в мифопоэтическом пространстве экранизаций романов Дж. Р. Р. Толкина и Дж. К. Роулинг, рационализирующем миф;
- провести анализ ключевых характеристик дихотомии «свой – чужой» в видеоигровой адаптации произведений Дж. Р. Р. Толкина и Дж. К. Роулинг, обозначить, как в процессе конструирования игрового пространства выстраивается диалог, участниками которого выступают разработчик игры, фэнтезийный мир, персонаж и игрок.

Методы исследования: в работе использована комплексная методика, обусловленная проблематикой исследования: мифологический анализ позволяет провести изучение роли и функций героев в рамках мифопоэтических систем, созданных авторами. Особое внимание уделяется коммуникативно-прагматическому анализу, использующему такие понятия, как «диалог “автор / зритель/игрок”», «интерактивность», «иммерсивность». Семиотический анализ поликодовых текстов даёт возможность выявить основные визуальные, вербальные и игровые маркеры «своего» и «чужого» в мифопоэтическом пространстве обозначенных произведений.

Материалом для исследования послужили проекты, являющиеся яркими представителями жанра фэнтези и наиболее изобретательно отражающие дихотомию «свой – чужой» в мифопоэтическом пространстве: киноленты **«Властелин Колец. Братство Кольца»** (Новая Зеландия, США, 2002 г., режиссёр П. Джексон), **«Властелин Колец. Две крепости»** (Новая Зеландия, США, 2003 г., режиссёр П. Джексон), **«Властелин Колец. Возвращение Короля»** (Новая Зеландия, США, 2003 г., режиссёр П. Джексон), **«Гарри Поттер и Философский камень»** (Великобритания, США, 2001 г., режиссёр К. Коламбус), **«Гарри Поттер и Тайная Комната»** (Великобритания, США, 2002 г., режиссёр К. Коламбус), **«Гарри Поттер и Узник Азкабана»** (Великобритания, США, 2004 г., режиссёр А. Куарон), **«Гарри Поттер и Орден Феникса»** (Великобритания, США, 2007 г., режиссёр Д. Йейтс), **«Гарри Поттер и Принц Полукровка»** (Великобритания, США, 2009 г., режиссёр Д. Йейтс), видеоигровые интерпретации **“Hogwarts Legacy” («Хогвартс Наследие»)** (США, 2023 г., геймдизайнер А. Тью), **“Middle-Earth: Shadow of Mordor” («Средиземье: Тени Мордора»)** (США, 2014 г., геймдизайнеры М. Де Плестер, Б. Робертс), **“Middle-Earth: Shadow of War” («Средиземье: Тени Войны»)** (США, 2017 г., геймдизайнеры М. Де Плестер, Б. Робертс), а также следующие источники:

- Библия. Книги Священного Писания Ветхого и Нового Завета. Канонические / в русском переводе с параллельными местами. М.: Российское библейское общество, 1994;
- Верхогляднов И. «Властелин колец»: как Питер Джексон снял лучшую экранизацию Толкина и что не получилось у «Хоббита» и «Кольца власти». 2024. <https://www.kinopoisk.ru/media/article/4010007/>;
- Левкиевская Е. Е. Металлы // Славянские древности: этнолингвистический словарь: в 5 т. / под ред. Н. И. Толстого. М.: Институт славяноведения РАН, 1995. Т. 3;
- Роулинг Дж. К. Гарри Поттер и Философский камень / пер. с англ. М. Д. Литвиновой, Н. А. Литвиновой и др. М.: «РОСМЭН»-ПРЕСС, 2001;
- Роулинг Дж. К. Гарри Поттер и Принц Полукровка / пер. с англ. М. Д. Литвиновой, Н. А. Литвиновой и др. М.: «РОСМЭН»-ПРЕСС, 2006;
- Сартр Ж.-П. За закрытыми дверями. М.: АСТ; Фолио, 1999;
- Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: опыт феноменологической онтологии. М.: Республика, 2000;
- Славянские древности: этнолингвистический словарь: в 5 т. / под ред. Н. И. Толстого. М.: Институт славяноведения РАН, 1995. Т. 3;
- Толкин Дж. Р. Р. Властелин Колец. Первая часть. Братство Кольца / пер. с англ. Н. Григорьевой, В. Грушецкого. М.: АСТ, 2020;
- Толкин Дж. Р. Р. Волшебные истории / пер. с англ. В. Маториной. Хабаровск: Амур, 1992;
- Хайдеггер М. Бытие и время / пер. с нем. В. В. Бибихина. М.: Ад Маргинем Пресс, 1997.

Теоретической базой исследования послужили работы, затрагивающие проблемы диалогичности, семиотики культуры (Бахтин, 1986; Лотман, 1996) и архетипических составляющих структуры повествования (Воглер, 2019; Кэмпбелл, 2020). Также исследование опирается на фундаментальные концепции онтологических вопросов существования человека, экзистенциально-феноменологическую философию, этику «другого», отношения «Я» с «Другим» (Хайдеггер, 1997; Сартр, 2000; Левинас, 1998; Бубер, 2024) и антропологические теории, историю повседневности (Фрэйзер, 2001; Ле Гофф, 2005). Кроме того, исследование обращается к материалам, посвящённым гейм-дизайну, рассматривающим современные видеоигры с точки зрения влияния виртуальной среды на человека (Pearce, 2007; Важенич, Козлов, Иероним, 2024).

Практическая значимость исследования заключается в том, что его результаты смогли подтвердить значимость оппозиции «свой – чужой» в современном кино и видеоиграх жанра фэнтези, показали адаптацию мифологических систем под современные реалии и особенности реализации дихотомии в поликодовых текстах, показали уникальность виртуальных миров как пространств свободы и иммерсивности. Исходя из вышеобозначенного, результаты могут быть полезны для преподавателей гуманитарных направлений и стать теоретической базой для дальнейших исследований в данной области, в том числе и через призму проблемы рационализации

мифа. У зрительской и игровой аудитории будет формироваться понимание роли культурно-философских аспектов, используемых в современных текстах культуры.

Обсуждение и результаты

Визуальное искусство предлагает свои уникальные возможности для диалога «автор – читатель». Кинематограф и игровая индустрия значительно расширяют грани индивидуального восприятия репрезентируемого пространства. В предложенных для анализа произведениях авторы воспроизводят архаичные мотивы, анализируя их посредством современной мифопоэтики. Исследуя фэнтезийные миры через классическую дихотомию «свой – чужой», мы сможем чётко структурировать волшебное пространство, выявить свойства относящихся к нему предметов/явлений, служащих как отдельными составляющими, так и частями личного пространства. Отечественный филолог и философ М. М. Бахтин, рассматривая данную категорию, выделил её значимость для познания человеком самого себя. Познание происходит через взаимодействие с непознанным – новым, другим. В контексте зритель/игрок – режиссёр/геймдизайнер ключевым аспектом взаимодействия служит диалог. Познание пространства осуществляется через погружение в мифопоэтический мир текста, его изучение и общение с неизведанным: «Само бытие человека (и внешнее и внутреннее) есть глубочайшее общение. Быть – значит общаться» (Бахтин, 1986, с. 330).

Говоря о кино и видеоиграх в контексте категории «свой – чужой», мы обращаем внимание, прежде всего, на организацию внутреннего и внешнего пространства. Зритель/игрок, сопричастный авторской идее, становится сопричастен её бытию (Бахтин, 1986, с. 197). Семиотик Ю. М. Лотман, рассматривая категорию «свой – чужой» выходит на представление о границе как многозначной системе, где «возникают отношения асимметрии, непереводаемости, а это влечет за собой генерирование новых смыслов» (1996, с. 104). Идея границы с последующим разделением на «их» и «нас» находит своё визуализированное отражение в экранизации П. Джексона «Властелина Колец». П. Джексон смог уловить общий тон повествования Дж. Р. Р. Толкина и воплотить бинарность образов и универсалий, при этом подчёркивая важность реализма волшебного мира: «Я старался сделать так, чтобы все казалось реальным, словно это было не фэнтези» (Верхоглядов, 2024).

Обращаясь к приемам реализма как художественного метода, П. Джексон в экранизации «Властелина Колец» отражает процесс рационализации мифа в поэтическом пространстве Толкина. Средиземье из категории незнакомого, волшебного смещается к чему-то более знакомому, приземлённому – тому, что могло когда-то существовать в глубокой древности. Это находит своё отражение в киноязыке режиссёра, например, в том, как он показывает главных героев – хоббитов. У Толкина хоббиты представлены гротескно, как забавный, спокойный и миролюбивый народ: «...слух у них чуткий, зрение – острое; а движения проворные и ловкие, несмотря на склонность к полноте и стремление к покою» (Толкин, 2020, с. 10).

В картине «Властелин Колец. Братство Кольца» (Новая Зеландия, США, 2001, режиссёр П. Джексон) хоббиты предстают приземлёнными, обычными людьми, только невысокого роста. Подобный подход к съёмке хоббитов позволил Джексону органично вписать реальное в воображаемое. Идея границы пространства создаётся за счёт визуальных камертонов, сопряжённых с игрой света и звука. Яркие цвета и спокойная музыка, встречающие зрителей в Шире, органично подчёркивают медиативный быт хоббитов. Безмятежность сменяется волнующей сценой из Мордора с преобладанием красно-чёрных цветов и крепости Минас Моргул с приглушёнными зеленовато-белыми, могильными оттенками, откуда под хоровую музыку выезжают 9 чёрных всадников. Подобный визуальный контраст служит линией, разделяющей пространство на своё и чужое, либо, как заключает Лотман, «отделяет живых от мёртвых» (Лотман, 1996, с. 175). Граница – это место, через которое нужно перейти, требуется своеобразный толчок, преодоление страха неизведанного и готовность взглянуть в лицо опасности (Воглер, 2019, с. 155). Если посланником «зова к странствиям» предстаёт Гэндальф, то визуальное выражение перехода границы показано Джексонем в сцене пересечения поля Фродо и Сэмом: «Вот и всё. За всю свою жизнь я ещё никогда не уходил так далеко от дома» («Властелин Колец. Братство Кольца», 2001, режиссёр П. Джексон).

Границей визуальной, разграничивающей пространство, служит цвет. П. Джексон, понимая важность чёткого разделения границ «своё – чужое», показывает мир Толкина через цветовой контраст. В этом ключе оппозицией становится Шир – Средиземье. Шир – это пространство «своё», изученное место покоя и гармонии. Экономика этого места держится на сельском хозяйстве, в Шире между хоббитами проводится «совет по овощам», в котором Старчина Хэм слышит «виднейшим знатоком в округе» (Толкин, 2020, с. 31). В экранизации П. Джексон показывает Шир как зелёное, сельское место с небольшими подземными домиками и огородами. Как отмечает М. Пастуро, зелёный цвет приобретает своё значение, связанное с жизнью именно в эпоху Романтизма, становясь «цветом природы и, соответственно, цветом свободы, а впоследствии – еще и цветом здоровья, гигиены, спорта и экологии», а также «судьбы» (2018, с. 7).

Если мы будем рассматривать сельский, растительный мир хоббитов через зелёный цвет как воплощение жизни, то в оппозицию ему стоит выделить полезные ископаемые, которые добывают другие народы Средиземья. В библейской традиции отмечается, что зелёный цвет связан с растительностью, о чём говорится в Книге Бытия (1:11): «И сказал Бог: да прорастит земля зелень, траву, сеющую семя» (Библия, 1994, с. 1). Хоббиты занимаются активным земледелием, собирательством, ведут натурально-природный образ жизни. Хоббиты не добывают минералы или другие полезные ископаемые, их ремесло – это то, что выросло. Металлы в мифологической

традиции являются маркерами потустороннего мира или нечистой силы по причине их связи «с добычей в горах и из-под земли, первоначальным использованием болотной руды (ср. представления о болоте как месте обитания нечистой силы)» (Левкиевская, 1995, с. 245). Металлы холодные, они не растут и не двигаются, их можно только добыть. Традиционными мифологическими цветами металлов служат золотой, серебряный и чёрный (Левкиевская, 1995, с. 245).

В процессе путешествия Фродо и Сэм столкнутся с огромными гарнизонами орков, тёмными башнями, рыцарскими заставами, крепостями, гномами и эльфийскими кузницами и т. д. Всё перечисленное имеет чёткое визуальное разграничение в экранизациях. Уже на моменте пресечения границы поля в неизведанный мир ярко зелёный Шир сменяется тёмно-зелёным и местами мрачным лесом. По мере движения героев чисто зелёного становится всё меньше и меньше. На смену зелёному приходят его оттенки и сочетания с другими цветами: бледно-зелёный (Мёртвые Топи, Минас Моргул), тёмно-зелёный (Изенгард), коричнево-зелёный (лес Амон Хен). Зелёный вытесняется желтым (Рохан, Лотлориен). Ближе к концу путешествия мир приобретёт коричневый либо каменно-серый цвета (Итилиэн, Мордор, Роковая Гора).

Цветовая колористика, используемая П. Джексоном в картинах, позволяет режиссёру обозначить пространства «другого», где герои делятся на представителей добра и зла, что соответствует литературной концепции Дж. Р. Р. Толкина и фольклорной традиции путешествия героя, где в финале происходит изменение через «примирение индивидуального сознания со вселенской волей» (Кэмпбелл, 2020, с. 194). Внешний вид хоббитов, вернувшихся в Шир в серых эльфийских плащах, чётко выделяет их среди остальных как путешественников из другого мира. Фродо вернулся в Шир, но вернулся другим, с раной, которая никогда не затянется, раной из иного пространства. Хоббиты, люди, эльфы, гномы, находясь в пространстве «другого», противостоят злу, опираясь «на то, что в мире есть добро и за него стоит бороться» («Властелин Колец. Возвращение Короля», 2003, режиссёр П. Джексон).

Толкин, как большой писатель, для каждого читателя свой. Роман «Властелин Колец» можно прочитать как критику технического прогресса, ведущего к экзистенциальному кризису, или как старинный эпос-сказку, вызывающий к культурной традиции предков. Толкин может быть мечтателем либо христианским визионером. Джексону удалось совместить разного Толкина в своих экранизациях. Через дихотомию «свой – чужой» Джексон разделяет мир Средиземья на Мордор и земли Запада. Орки – страшные, уродливые существа, живущие в Мордоре и окрестностях Изенгарда. Используя грим в сочетании с графикой CGI, Джексон создаёт убедительный образ зла не обезличенного, а персонифицированного. Джексон рисует мрачную картину Изенгарда, где орки уничтожают живую природу, рубят деревья и в недрах крепости куют смертоносное оружие. Орки противопоставляются естеству как губительная сила. Антиподом орков служат эльфы – прекрасные создания, существующие в гармонии с природой. Орки, по словам Сарумана, являются «ужасной и искалеченной формой жизни» («Властелин Колец. Братство Кольца», 2001, режиссёр П. Джексон), как бы инверсией эльфов. Место обитания орков отсылает к аду, в котором оказались грешники и страдальцы. Исследуя проблему «свой – чужой» с точки зрения её генезиса, Ж. П. Сартр словами Гарсена в пьесе «За закрытыми дверями» заключает: «Так вот он какой, ад! Никогда бы не подумал... Помните: сера, решетки, жаровня... Чепуха все это. На кой черт жаровня: ад – это Другие» (Сартр, 1999, с. 42). Сартр описывает состояние смерти через потерю свободы под влиянием «другого». Орки искалечены другим и, в свою очередь, пытаются искалечить иное – чуждое их тёмной природе. Для Джексона образ орков не просто воплощение зла – это поле для его размышлений. Орки и Саруман сопоставимы с современностью, в них отображаются этические проблемы и конфликты, свойственные обществу индустриальному и постиндустриальному. В этом ключе проблема границы и восприятия другого рационализирует мифологическое пространство через актуализацию экзистенциальных проблем реального мира.

Ещё одним подходом к рассмотрению оппозиции «свой – чужой» служит расширение предельно допустимых границ пространства, предложенное Б. Вальденфельсом. Исходя из концепции феноменолога: «Чужое» – это не то, что находится «где-то в другом месте», а то, что определяется как «где-то в другом месте»» (Цит. по: Пахолова, 2008, с. 13). Ярким примером такого разграничения служит визуальное отображение пространства обыденного («своего») и пространства волшебного («чужого») в экранизациях цикла романов о «Гарри Поттере». Население, относящееся к пространству обыденного, называется маглами, т. е. людьми, лишёнными волшебных способностей (Роулинг, 2001, с. 25). В английском языке есть слово «маглтонец», так называли представителей одного из религиозных течений деизма, возглавляемых Л. Маглтоном и Дж. Ривом. Движение вступало в оппозицию с существующим на тот момент социальными слоями (Галинская, 2007, с. 25). Роулинг использует слово «магл» для противопоставления обыденного и волшебного пространств.

Разделение двух миров по полюсам служит неотъемлемой частью познания данных пространств, расширяющих самосознание каждого. Без мира маглов мир волшебников не был бы самодостаточен. В соответствии с заключением Сартра: «Если бы не было другого, я бы никогда не смог быть для себя объектом» (2000, с. 14). Важным аспектом разграничения пространств служит скрытность мира волшебства, обеспечивающая спокойную жизнь для маглов: «Живи и дай жить другим» (Роулинг, 2006, с. 10). Режиссёры, адаптирующие эпопею, предлагали свои визуальные решения, позволяющие показать контраст между миром обыденным и чужим.

Интересным образом происходит демонстрация разделения пространств в фильме «Гарри Поттер и Узник Азкабана» (Великобритания, США, 2004, режиссёр А. Куарон), где вначале Гарри становится пассажиром автобуса «Ночной Рыцарь», мчащегося по улицам Лондона на огромной скорости. На вопрос Гарри, видят ли его маглы, водитель отвечает, что «маглы вообще ничего не видят». В этой же сцене появляется паб «Дырявый Котёл» – один из самых популярных баров среди волшебников, расположенный в Лондоне, но маглы его также не замечают. В пятом фильме, «Гарри Поттер и Орден Феникса» (Великобритания, США, 2007, режиссёр

Д. Йейтс), примечательна сцена, в которой показывается дом Сириуса Блэка: Грозный глаз ударяет трижды посохом, стены дома разъезжаются, тем самым открывая проход в квартиру Блэка. Обычные жители продолжают заниматься своими повседневными делами дома, даже не подозревая, что произошли такие изменения, они просто их не замечают. Таким образом, режиссёры, прибегая к визуальным средствам, используя графику CGI, разделяют эти два пространства на своё – знакомое – и чужое – непонятное. Данные сцены через контраст выводят область «Другого» в более широкий контекст, направленный на диалог пространств.

Во вселенной Роулинг история рассказывается от лица волшебника: Гарри Поттер – главный действующий персонаж. Несмотря на то, что Гарри вырос в Лондоне, в семье маглов, прожив там 11 лет, он не ощущает это место своим, в связи с чем семья Дурслей олицетворяет собой концепт «чужого». Гарри изначально выделялся за счёт своих способностей и воспринимался семьей как «странный». Показательна сцена из фильма **«Гарри Поттер и Философский камень»** (Великобритания, США, 2001, режиссёр К. Коламбус), в которой Хаггрид приносит письмо Гарри, открывая тайну о существовании волшебного мира:

Вернон: «Он туда не поедет!»

Хаггрид: «О-о, кажется великий магл собирается остановить его»

Гарри: «Магл?»

Хаггрид: «Не путай с магами»

Хаггрид: «Этот мальчик зачислен в школу с момента рождения. Он поедет в самую лучшую в мире школу чародейства и волшебства. И у него будет лучший директор школы за всю историю Хогвартса – Альбус Дамблдор».

Вернон: «Я не буду платить какому-то старому, чокнутому учителю за его фокусы!».

Волшебство для мира маглов служит чем-то инородным – другим, но для Гарри и прочих волшебников, наоборот, мир маглов воспринимается как чужой. Семье Дурслей известно о существовании волшебников, они воспринимают школу Хогвартс как пространство враждебное, безумное. В процессе знакомства Гарри с реальностью волшебников, изучения магии, получения волшебных предметов, встреч с мистическими существами, обретения близких друзей-волшебников магическое пространство, которое изначально было незнакомым, становится понятным и домашним. В сцене из начала фильма **«Гарри Поттер и Тайная Комната»** (Великобритания, США, 2002, режиссёр К. Коламбус) экспозиционно через ситуацию с Добби показывается, что мир маглов стал абсолютно чужим для Гарри. В споре с домовым Гарри объясняет, что не может больше быть в доме Дурслей: «Видишь, почему я должен вернуться. Я не могу здесь жить. Моё место в твоём мире – в Хогвартс. Только там у меня есть друзья». Таким образом, в экранизациях точно передаётся суть оппозиции «свой – чужой» из романов, в мифопоэтическом мире Роулинг через сопричастность дихотомии подвергается инверсии: мир волшебников (свое пространство) <—> мир маглов (чужое пространство).

«Свой – чужой» как форма диалога проявляется ещё в одной сцене экранизации «Гарри Поттер и Тайная Комната», где ярко показано совмещение несовместимого через образ «Норы» – дома семейства Уизли. Коламбус визуализирует причудливое сооружение с множеством нелепых архитектурных решений. На территории дома расположен железный ангар со старым фордом «Англия». Общий план поместья Уизли показывает соединение вещей обыденного мира в гротескной, сюрреалистичной форме. Через подобное визуальное отображение режиссёр передает ощущение того, что мир волшебников работает по иным законам, чуждым обывателям – маглам. Общий тон сцены имеет лёгкий и спокойный настрой, что в дальнейшем сделает дом Уизли понятным и знакомым для зрителей. Однако в фильме **«Гарри Поттер и Принц Полукровка»** (Великобритания, США, 2009, режиссёр Д. Йейтс) авторы решают отойти от каноничного сюжета книги и уничтожают дом семейства. Д. Йейтсу было важно задать мрачный тон повествования, через разрушение знакового для поклонников книг дома режиссёр показывает серьёзность и опасность происходящих событий в сфере магии, которые затронут и обычный мир. Разрушение культового дома способно вызвать шок у аудитории, а также чувства волнения и сопереживания, что сближает пространства обыденного и волшебного. Чужой-волшебный мир перестаёт быть таковым, вызывая к эмпатии у зрителя. Выбранный подход укладывается в концепцию диалога «свой – чужой» М. Бубера, где между миром и индивидом устанавливается связь: «Становление моего Я происходит только через моё отношение к Ты; Я, ставшее Я, говорит Ты» (2024, с. 37). Через сопричастность осуществляется рационализация увиденной ситуации и раскрытие «Я» в диалоге с «Ты».

Далее мы рассмотрим, каким образом данная архаическая оппозиция реализуется в видеоиграх, созданных по мотивам произведений Дж. Р. Р. Толкина и Дж. К. Роулинг. Начнём анализ с **«Hogwarts Legacy»** (США, 2023, геймдизайнер А. Тью), которая представляет собой компьютерную ролевою видеоигру (далее – РПГ) в открытом мире с экшен составляющими. Одной из ключевых особенностей игры служит возможность создания своего собственного персонажа – школьника, получившего письмо, приглашающее в школу чародейства и волшебства. Используя принцип иммерсивности, разработчики погружают игрока в виртуальное пространство. Персонализируя персонажа под свои потребности, выбирая волшебную палочку и прочую магическую атрибуцию, игрок становится сопричастным виртуальному пространству. Ему дана свобода выбрать один из четырёх факультетов, а следовательно, и вектор индивидуального магического приключения. Вопрос лишь в том, как воспользуется этой свободой игрок.

Во многом концепция открытого мира «Hogwarts Legacy» предлагает такой же уникальный опыт игроку, как серия книг Дж. К. Роулинг о «Гарри Поттере». Уникальность опыта заключается в проживании истории в процессе диалога «автор – читатель». Роулинг показывает этапы становления и взросления персонажей. В процессе написания книг, читатели росли так же, как и герои, менялись, сталкивались с новыми возрастными ситуациями. Каждая книга – это отдельный год жизни, условный школьный класс. Авторы видеоигры

предлагают особый опыт проживания и сопричастности, заключённый в погружении в виртуальную действительность. Игрок становится студентом школы Хогвартс: ходит на уроки по зельеварению и квиддичу, свободно исследует замок, выстраивает отношения с учениками и учителями, посещает окрестности школы, обустривает и обживает своё магическое пространство – «выручай комнату» и т. д. Подобный опыт относится к эмоциональной сфере переживания человеком виртуального пространства, в которое он погружен. Происходит сложная эмоциональная связь личности и виртуальной среды, подвластная системе фундаментальных смыслов и ценностей, названных М. Хайдеггером «экзистенциалами». Взаимодействуя с общими гейм-дизайнерскими решениями, игрок, по Хайдеггеру, проживает свою историю, определяя «способы рационального постижения действительности» (Цит. по: Степин, 2015, с. 106). «Экзистенциалами» служат такие аспекты бытия, как «свобода», «совесть», «забота», «понимание», «вина», «страх», «покинутость» и прочее (Цит. по: Степин, 2015, с. 105). Обозначенные универсалии являются общечеловеческими составляющими, необходимыми для рационального постижения действительности и взаимодействия с ней. Видеоигра, служащая симуляцией реальности, включает в себя данные универсалии, которые находят своё отражение в виртуальном, фэнтезийном пространстве.

Рассматривая видеоигры в «открытом мире», стоит акцентировать внимание на второй составляющей определения, а именно на мире. Под миром понимается окружение – пространство, в котором происходит действие. Пространство может быть природным либо рукотворным, ко второй категории относится архитектура (Ларицкая, 2021, с. 11). Параллели между архитектурой и видеоиграми проводят как зарубежные, так и отечественные исследователи. Например, американский геймдизайнер, профессор С. Пирс (Pearce, 2007, с. 201), рассматривает видеоигры как шаг в сторону развития среды повествования, наделённой уникальными поэтическими структурами. Авторы книги «Архитектура видеоигровых миров. Уровень пройден!» полагают, что практики осмысления пространства, используемые в архитектуре и видеоиграх очень схожи. Кроме этого, в видеоигре человек исследует виртуальное пространство вокруг себя, а «у архитектуры есть человек, который перемещается по ней и занимается какими-то своими делами» (Важеннич, Козлов, Иероним, 2024, с. 4-5).

В этом ключе справедливо заметить, что город как часть архитектуры сам по себе имеет богатый нарратив, сложные и запутанные истории, множество структурных элементов, накладывающихся друг на друга (Pearce, 2007, с. 200). Замок Хогвартс в игре “Hogwarts Legacy”, подобно Нотр-Даму В. Гюго, служит живым персонажем, отражающим историю выдуманного мира. В книге Роулинг (2001, с. 53) описывает школу как масштабный замок на берегу Чёрного озера с множеством окон и башней. Геймдизайнеры подошли к воссозданию школы Хогвартс с особой тщательностью, попытавшись максимально точно приблизить его к книжной версии. Замок в видеоигре полон деталей, начиная от множества живых портретов на стене и заканчивая потайными комнатами, секретами и живыми предметами. Виртуальное пространство позволяет игроку в реальном времени посетить все части замка. Игрок может ходить на занятия или искать тайны, либо просто изучать архитектуру замка. Пространство не ограничивает действия, а, напротив, стимулирует к творческому исследованию. В ходе освоения пространства возникает эффект, который У. Эко обозначает как «сотрудничество с автором в деле создания произведения» (2018, с. 118), в нашем случае сотворчество геймдизайнеров и игрока.

Окрестности замка и деревня Хогсмид также доступны для свободного исследования. Авторы видеоигры “Hogwarts Legacy” создают достоверную симуляцию жизни в волшебном пространстве. Спустя время, изучив механику игры, запомнив множество маршрутов и точек интереса, игрок погружается в волшебный, виртуальный мир. Происходящее в это мире для него становится чем-то обыденным или повседневным. Виртуальное пространство игры наполнено множеством повторяющихся событий: студенты идут на учёбу, продавцы предлагают товары, садовники приводят в порядок участки, на площадях и вокзалах группы людей постоянно заняты своим делом либо ведут оживлённые беседы и т. д. Таким образом, воссоздаётся повседневная жизнь, которая, по определению П. Бергера и Т. Лукмана, происходит «вокруг “здесь” моего тела и “сейчас” моего настоящего времени» (1995, с. 42), посредством рутинности действий. Видеоигра создана так, чтобы игрок периодически выполнял одни и те же шаги, под которые попадает: сбор сундуков, открытие точек на карте, зачистка лагерей, чтение страниц кодекса, покупка одежды и волшебных мётел, персонализация «выручай-комнаты», изготовление зелий, общение с неигровыми персонажами (далее – НПС), взаимодействие с интерактивными объектами и прочее. Всё это можно назвать повседневностью, которая, по Ж. Ле Гоффу (2005, с. 6), включает в себя различные формы деятельности: строительство жилищ, приготовление питания, изготовление одежды и т. д. Наличие волшебных артефактов и магии также становится будничной частью для игрока. Открытие новых заклинаний служит очередным этапом прогрессии, позволяющим найти иные способы воздействия на других НПС и мир. Дж. Фрэзер, говоря о магии, отмечал наличие в первобытном сознании убеждённости во влиянии магии на «простейшие акты первобытной жизни» (2001, с. 24), магия была обыденной, воспринималась как само собой разумеющееся в процессе изучения и освоения людьми мира. Пространство видеоигры – это действительное пространство, но таковым оно является только для того, кто в него погружен. И такое пространство преобразуется «правилами и условностями игры» (Ветушинский, 2017, с. 262).

Видеоигры создают эффект присутствия игрока в виртуальном пространстве, в диалоге «геймдизайнер – игрок» реализуется явление, обозначенное Хайдеггером как «бытийное отношение от присутствия к присутствию» (1997, с. 124). Показательным примером служит видеоигра “Middle-Earth: Shadow of Mordor” (США, 2014, геймдизайнеры М. Де Плестер, Б. Робертс), представляющая из себя экшен РПГ в открытом мире. Уникальным ядром геймплея служит система “Nemesis”, способная сделать из любого рядового врага (орка) в игре персонального противника, благодаря чему каждый игрок получает свой уникальный опыт взаимодействия с миром. Данная система – это своего рода «шахматная доска», на которой появляются процедурно-генерируемые противники. Враг перестаёт быть абстракцией, орки запоминают игрока, реагируют на его действия, достигают повышения

в случае поражения и т. д. Таким образом, игрок погружается в индивидуальное виртуальное пространство, получая возможность прожить свою личную историю. Система “Nemesis” интегрирована в мифопоэтическое пространство видеоигры и способствует раскрытию дихотомии «свой – чужой», где в качестве другого выступает «дублет самости» (Хайдеггер, 1997, с. 124).

Дальнейшее развитие система “Nemesis” получила в сиквеле “Middle-Earth: Shadow of War” (США, 2017, геймдизайнеры М. Де Плестер, Б. Робертс), став полноценной процедурно-генерируемой экосистемой. Система лучше адаптирована к действиям игрока и предлагает больше вариаций для его взаимодействия с виртуальным миром в процессе написания своей истории. Орки наделяются характером, приобретают индивидуальные черты. Происходит размытие границы пространства «свой – чужой» через перевоспитание орков и возможность сделать их своими союзниками. Дихотомия «свой – чужой» приобретает нравственно-этическую составляющую, которую Э. Левинас обозначает как «отношение с другим на уровне нашей культуры есть осложнение нашего изначального отношения...» (1998, с. 89). Орки, ставшие союзниками, реагируют на действия игрока, способны стать защитниками или могут предать. От того, как игрок будет относиться к виртуальному пространству и населяющим его персонажам, будет зависеть их ответная реакция. В таком ключе другой, по Левинасу, «познаётся в сопереживании как моё другое...» (1998, с. 90). Виртуальное пространство оказывается местом присутствия, к которому привыкает игрок. Взаимодействие с миром и НПС в процессе игры приобретает циклический характер, становясь повседневным опытом. Пока игрок находится в виртуальном мире, его присутствие имеет «бытийный образ бытия-друг-с-другом», а событие, формирующее опыт игрока, «определяется экзистенциально» (Хайдеггер, 1997, с. 125).

Заключение

Таким образом, мы подходим к следующим выводам. Исследование кинолент и видеоигр показало значимость архаической оппозиции «свой – чужой» для современного медиапространства. Авторы используют различные визуальные приёмы, позволяющие выстраивать мифопоэтическое пространство через контрасты. Основополагающим аспектом служат внутренние диалоговые отношения в тексте, которые становятся внешними, связующими автора и зрителя.

П. Джексон, следуя видению Толкина, домоделирует и адаптирует авторские мифологемы под современность. Режиссёру важно показать полюса пространства, границу как форму внутреннего усилия и постижения неизведанного. Джексон через образы и поэтический язык напоминает о проблемах экзистенции, приобретающих ещё большую актуальность в информационном обществе. Экранизации эпической саги о Гарри Поттере предлагают расширение понимания оппозиции «своего» и «чужого» как способа взаимодействия между волшебным и немагическим. Пространство «другого», конструируемое в фильмах, приобретает понятный и обыденный смысл, близкий для зрителя. Через феномен соучастия осуществляется инверсия мифологической структуры.

Анализ произведений видеоигровой индустрии показал, что игры как самостоятельная часть медиасреды имеют свой уникальный инструментальный воздействия на игрока. Такое понятие, как «иммерсивность», позволяет размыть границы виртуального и реального, выстроить игровое, рационализирующее миф пространство. Дихотомия «свой – чужой» служит ядром функционирования виртуальных миров в рассматриваемых нами проектах. Пространство, которое изначально воспринимается как «чужое» или «другое», в процессе взаимодействия игрока с миром игры становится «своим». Мифологическое воспринимается как часть повседневности, приобретая привычные и знакомые черты. Геймплейные возможности, свобода выбора служат импульсом к саморефлексии игрока, его размышлениям над сложными морально-этическими константами и экзистенциальными дилеммами.

Продолжение данного исследования может быть направлено на более комплексный и детальный подход к изучению дихотомии «свой – чужой» как способа конструирования и освоения мифопоэтического пространства. Рассмотрение обозначенного явления в контексте целостного культурного универсума позволит лучше понять не только механизмы современной культуры, но и самого человека в контексте постижения пространства «иног» и рационального осмысления действительности.

Источники | References

1. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. Изд-е 2-е / сост. С. Г. Бочаров; текст подгот. Г. С. Бернштейн, Л. В. Дерюгина; примеч. С. С. Аверинцева, С. Г. Бочарова. М.: Искусство, 1986.
2. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М.: Медиум, 1995.
3. Бубер М. Я и Ты, или Диалог с Мартином Бубером / пер. М. Эльман. Екатеринбург: Rideró, 2024.
4. Важенич М., Козлов А. В., Иероним К. Архитектура видеоигровых миров. Уровень пройден! М.: АСТ, 2024.
5. Ветушинский А. Исследование игровых пространств: встреча гейм-дизайна и архитектуры. Рецензия на книгу: Space. Time. Play. Computer games, architecture and urbanism: the next level (2007) // Социология власти. 2017. № 1.
6. Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. Изд-е 3-е / пер. с англ. М.: Альпина нон-фикшен, 2019.

7. Галинская И. Л. Маглы, или люди-неволебники в эпопее Джоан Роулинг // Вестник культурологии. 2007. Т. 29. № 3.
8. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой: религия / пер. с англ. А. П. Хомик. СПб.: Питер, 2020.
9. Ларицкая М. Г. Дизайн и архитектура как инструмент повествования в игровом виртуальном мире // Архивариус. 2021. Т. 7. № 3 (57).
10. Левинас Э. Время и другой. Гуманизм другого человека / пер. с фр. А. В. Парибка. СПб.: Высшая религиозно-философская школа, 1998.
11. Ле Гофф Ж. Цивилизация средневекового Запада / пер. с фр., под общ. ред. В. А. Бабинцева; послесл. А. Я. Гуревича. Екатеринбург: У-Фактория, 2005.
12. Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров. Человек – текст – семиосфера – история. М.: Языки русской культуры, 1996.
13. Пастур М. Зеленый. История цвета / пер. с фр. Н. Кулиш. М.: Новое литературное обозрение, 2018.
14. Пахолова И. В. Опыт «Чужого» в респонзивной феноменологии Б. Вальденфельса // Вестник Самарского государственного университета. 2008. № 1 (60).
15. Степин В. С. Философская антропология и философия культуры. М.: Академический проект; Альма Матер, 2015.
16. Фрэзер Дж. Золотая ветвь: исследование магии и религии: в 2 т. / пер. с англ. М. Рыклина. М.: ТЕРРА – Книжный клуб, 2001. Т. 1. Гл. I-XXXIX.
17. Эко У. Открытое произведение. Форма и неопределенность в современной поэтике / пер. с ит. А. Шурбелева. М.: АСТ: CORPUS, 2018.
18. Pearce C. Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft // Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level. Basel – Boston – Berlin, 2007.

Информация об авторах | Author information



Меньшиков Антон Сергеевич¹

¹ Северный (Арктический) федеральный университет имени М. В. Ломоносова



Anton Sergeevich Menshikov¹

¹ Northern (Arctic) Federal University named after M. V. Lomonosov

¹ brxz2012@yandex.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 02.06.2025; опубликовано online (published online): 04.07.2025.

Ключевые слова (keywords): визуальный приём; мифологическая дихотомия; репрезентация пространства; жанр фэнтези; visual technique; mythological dichotomy; representation of space; fantasy genre.