**Терехов Дмитрий Андреевич**

**Национальный исследовательский университет Высшая школа экономики**

**Факультет гуманитарных наук**

[daterekhov\_3@edu.hse.ru](mailto:daterekhov_3@edu.hse.ru)

**Фомин Илья Владимирович**

**Национальный исследовательский университет Высшая школа экономики**

**Факультет гуманитарных наук**

[ivfomin@edu.hse.ru](mailto:ivfomin@edu.hse.ru)

**Dmitry Terekhov**

**National Research University Higher School of Economics**

**Faculty of Humanities**

[daterekhov\_3@edu.hse.ru](mailto:daterekhov_3@edu.hse.ru)

**Ilya Fomin**

**National Research University Higher School of Economics**

**Faculty of Humanities**

[ivfomin@edu.hse.ru](mailto:ivfomin@edu.hse.ru)

**Интертекстуальная функция картины в видеоиграх**

**Аннотация**

Работа посвящена динамике интертекста в западной культуре с XIX по XXI век в связи с появлением кино и видеоигр как новых повествовательных форм, проанализированной на основе сюжетной функции картины. Сперва описывается методологический аппарат исследования, основанный на моделях европейских семиотиков, нарратологов и исследователей видеоигр, и эмпирическая база, состоящая из произведений литературы, кинематографа и видеоигровой сферы, выпущенных с 1835 по 2016 год. Затем отобранные произведения последовательно анализируются, чтобы выяснить функциональные особенности картины как повествовательного элемента в каждом случае и их развитие. Как итог, делается вывод о постепенном изменении функции живописных произведений и постепенном усилении пространственного аспекта картины при переходе от литературы к кинематографу и видеоиграм.

**Ключевые слова:** нарратология, гейм-стадиз, интертекст, картины.

**The intertextual function of a picture in video games**

**Abstract**

This paper is dedicated to the dynamics of intertextuality in the western culture from the XIX to XXI centuries stemming from the appearance of cinematography and video games as new narrative forms studied through the storyline function of a picture analysis. Firstly, the research methodology, based on the theoretical models by european semiologists, narratologists, and game studiers, and the empirical base, consisting of the pieces of literature, films, and video games from 1835 to 2016, are described. Then, the chosen creations are consequently analysed in order to describe the functional peculiarities of a picture as a narrative element in every case and within the general evolution. Finally, the conclusions about the change of the paintings’ function in the plot and the gradual reinforcement of spatial aspect during the transition to cinema and video games are made.

**Key Words:** Narratology, game studies, intertextuality, pictures.

Интертекстуальность — неотъемлемая часть художественных произведений. Она выражается в том числе включением произведений одного вида искусства в другой — от литературы до видеоигр. В исследовании «Введение в теорию интертекстуальности» французский литературовед Натали Пьеге-Гро устанавливает, что: «Интертекстуальность, таким образом, — это устройство, с по­мощью которого один текст перезаписывает другой текст, а ин­тертекст — это вся совокупность текстов, отразившихся в данном произведении, независимо от того, соотносится ли он с произве­дением in absentia (например, в случае аллюзии) или включается в него in praesentia (как в случае цитаты)» [Пьеге-Грю, 2008: 48]. Таким образом интертекстуальность является диалогом между двумя различными произведениями.

Ранее изображения были значимой частью религиозных практик и ритуалов и имели не столько эстетическое, сколько сакральное значение. Доступ к ним имели только привилегированные представители общества. Однако в XIX — начале XX века картины перешли из частного владения в распоряжение музеев и приобрели новое значение, экспозиционное, поскольку он и не только выставлялись на всеобщее обозрение, но также начали воссоздаваться и распространяться с помощью технических средств копирования (Беньямин, 1996). 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.

Данная работа основана на предположении, что взаимоотношение персонажей с произведениями, созданными другими героями фиктивного мира, также являются одним из проявлений интертекстуальности. Зачастую картины, книги и т.п., создаваемые персонажами, являются аллюзией на реально существующие произведения искусства или представляются некоторой их сублимацией. Таким образом автор вступает в обозначенный выше диалог с другими авторами и их произведениями через фиктивного посредника. Учитывая сложность современных визуальных произведений, в первую очередь фильмов и видеоигр, которые в большинстве случаев делаются не одним человеком, можно также выделить в этом общении творцов уровень диалога коллег, работающих над разными аспектами одного продукта, например, между написавшим эпизод сценаристом и нарисовавшим картину художником.

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 ее 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, «Луни Тюнз: Снова в деле» Д. Данте, сериал «Доктор Кто», видеоигры «Dark Souls», «Dishonored 2», «Layers of Fear», «The Elder Scrolls IV: Oblivion» и «Ведьмак 3: Каменные сердца». Выбор этих произведений обусловлен тем, что в них создателями использованы различные подходы к конструированию интертекста, сопоставление которых позволяет проследить их изменение, связанное с появлением новых повествовательных форм.

Методология включает в себя нарративный и структурный анализ по моделям Вольфа Шмида и Ролана Барта, соответственно. Шмид указывает на то, на какие составные части необходимо разделить нарратив произведения для того, чтобы его было возможно анализировать наиболее полно и подробно. Основные элементы произведения, которые его интересуют, — повествовательные инстанции; точки зрения; соотношение фабулы, сюжета, наррации и ее презентации; отношения текста нарратора и персонажей; эквивалентность (Шмид, 2003). В данном случае будут учитываться и анализироваться все отмеченные Шмидом элементы рассматриваемых интерактивных и неинтерактивных произведений. Основной работой Барта в этом исследовании станет эссе «Введение в структурный анализ повествовательных текстов». В нем Барт постулирует сходство всех повествовательных текстов, подразумевая под ними не только вербальные, но и визуальные и аудиовизуальные формы, и говорит о необходимости изучения общих нарративных законов вместо упора на описание конкретных типы произведений. Вслед за формалистами Барт называет деталь истории, выполняющую какую-либо функцию в развитии сюжета, основным элементом повествовательных текстов (Барт, 1987). В данной работе предметом исследования станет функция картины и ее динамика за последние два века.

Кроме того, уместно говорить об использовании игровой и неигровой людологической методологии, предложенной исследователем видеоигр Эспеном Орсетом. Она предусматривает изучение игрового мира, правил игры и игрового процесса как с помощью игры в интересующую исследователя игру, так и посредством изучения связанных с ней материалов, таких как текстовые и видеопрохождения, рецензии, интервью разработчиков и т.п [Aarseth, 2003: 28–29]. Разделение связано с тем, что в отличие от кино и литературы наблюдение за процессом не ставит исследователя на место аудитории. Игрок занимает активную позицию в произведении, должен действовать для развития истории. Точно срежиссировать поступки игрока практически невозможно: всегда есть гибкость если не в обстоятельствах действия, то в обстоятельствах того, как игрок догадается до правильного решения. Из этого вытекает уникальность каждого прохождения. Таким образом, чтобы наиболее полно изучить видеоигровые феномены, исследователь должен, во-первых, лично ознакомиться с произведениями, составляющими эмпирическую базу; во-вторых, постараться воспроизвести поведение как можно большего числа типов игроков, которые обладают разными игровыми привычками.

Видеоигры являются относительно новым направлением искусства и их повествовательные возможности еще не изучены полностью. Однако авторы данного исследования произвели попытку классифицировать нарративный инструментарий, доступный интерактивным произведениям (Терехов, Фомин, Широгородская; 2020). В итоге было выявлено более тридцати способов, которыми видеоигры рассказывают историю человеку, который их воспринимает[[1]](#footnote-1). По этой причине особое внимание предлагается уделить анализу видеоигровых примеров, представляющих сравнительно молодую и наиболее сложную повествовательную форму.

Н.В. Гоголь «Портрет»

Бедный художник Чартков покупает портрет неизвестного старика, видит кошмар, в котором старик выходит из картины вместе с мешками денег, а после находит в рамке сверток с золотыми монетами. На найденные деньги художник снимает дорогое жилье, дает объявление в газеты и вскоре становится популярным среди заказчиков. Однако в работах Чарткова больше не видно его таланта, художник начинает скупать и уничтожать работы других живописцев и вскоре сходит с ума и умирает.

Портрет старика попадает на аукцион, и один из участников заявляет, что картина принадлежит ему. Он рассказывает, что его отец-художник однажды написал портрет пожилого ростовщика, все клиенты которого, якобы, трагически погибали. Во время работы над картиной отец рассказчика испытывает сильный ужас, но заказчик, который предчувствует скорую смерть и желает остаться в этом мире через отражение своих живых элементов на портрете, настаивает. До его завершения ростовщик умирает и через служанку передает картину обратно без оплаты. Художник меняется в характере и пытается сжечь свою работу, но его отговаривает приятель и забирает ее себе. В дальнейшем каждый владелец не может выдержать близости портрета, становится завистливым и скупым и стремиться продать ее, как можно быстрее, а ее создатель, ушедший в монахи, просит повзрослевшего сына уничтожить ее, если она ему попадется. Однако во время этого рассказа кто-то крадет портрет со стены.

В повести картина явно выполняет функцию вместилища души человека и присущих ему пороков, то есть отчасти служит квазипространством, где человек может спрятаться и переждать смерть. Однако, хотя христианские концепты загробной жизни, например, рай и ад тесно связаны с пространством, портрет нельзя назвать отдельной локацией в произведении. Против этого говорит то, что сюжетно ростовщик уподобляется своему изображению (дает богатство, но портит изнутри) и, более того, просит художника именно воссоздать себя живого. Таким образом, хотя персонаж способен в кошмаре наблюдателя сойти с холста, он не приходит в реальность из иного места, а вновь обретает тело, возвращаясь из мертвых и действуя как живой человек.

В кино виртуальное пространство картины становится доступным для персонажей, однако зритель все еще не способен исследовать его, так как временной аспект повествования важнее пространственного и у взаимодействий персонажей приоритет над демонстрацией среды.

«Портрет Дориана Грея»

Художник Бэзил Холлуорд верит, что внешность человека отражает его порочность и склонность к благим или дурным поступкам. Холлуорд пишет портрет молодого аристократа Дориана Грея и знакомит его с гедонистом лордом Генри Уоттоном. Под влиянием речей лорда Генри Дориан, восхищенный красотой портрета, которая не померкнет со временем, желает, чтобы картина старела вместо него. Дориан, посетив театральную постановку, где играет его невеста, раскритиковывает ее выступление, что приводит к самоубийству девушки. На портрете юноши появляется злая усмешка, и Дориан понимает, что его желание сбылось. В последующие 18 лет Грей приобретает репутацию развратника и кутежника, а на картине вместо мужчины, которому еще нет 40 лет, изображен больной сифилисом уродливый старик. Поняв, что не сможет измениться, Дориан пытается разрезать полотно. Пришедшие на шум слуги находят портрет красивого юноши и дряхлого старика с ножом в груди, в котором по кольцам опознают своего господина.

В «Портрете Дориана Грея» картина выступает порталом во внутренний мир главного героя: на холсте видно душевное состояние изображенного человека, что усиливается благодаря текстовой форме романа, так как автор описывает изображение через конкретные детали, отсылающие к определенным поступкам. В то же время портрет служит своебразным двойником протагониста, расплачиваясь за его поступки, то есть оберегая от их последствий, но в то же время и подталкивающий из-за чувства безнаказанности к дурным деяниям. В конце книги главный герой расторгает договор между собой и двойником, возвращая себе свое настоящее тело.

«Куда приводят мечты»

Фильм «Куда приводят мечты» рассказывает о посмертном существовании Криса Нильсена. Герой погибает в автомобильной аварии и попадает в рай, который для него находится внутри картины его жены. Это произведение — работа всей жизни Энни Нильсен, на которой изображено место знакомство супругов — горное озеро в Швейцарии. Женщина тяжело переживает смерть мужа и постепенно впадает в глубокую депрессию. Под влиянием негативных эмоций она выливает на картину растворитель, из-за чего в мире героя пропадают краски, с деревьев осыпается листва, цветы увядают.

В данном фильме мир внутри картины полностью состоит из масляной краски, она пачкает Криса при любом прикосновении, все твердые поверхности прогибаются под его прикосновением. При этом герой имеет значимый контроль во взаимодействии с окружением: он может летать, ходить под водой, не чувствует боли от падений с большой высоты, однако он не может менять мир картины, это подвластно только его жене, то есть изначальному автору картины. Необходимо отметить, что пейзаж, запечатленный на картине — реальное горное озеро, на котором познакомились главные герои, однако на холсте оно улучшено: в него вплетены мечты персонажей (например, дом, который они хотели построить перед выходом на пенсию), а природа изображена на пике цветения. Таким образом, мир картины — совместный идеальный мир персонажей, который пытается разрушить Энни, поскольку полотно напоминает ей о погибшем муже. Для Криса картина жены — переходный этап между миром живых и миром мертвых.

«Луни Тюнз: Снова в деле»

Охранник студии Warner Brothers вместе с персонажами мультсериала Looney Tunes пытается спасти отца, оказавшегося шпионом и похищенным корпорацией Acme. В Лувре главных героев настигает другой мультипликационный персонаж — охотник Элмер Фадд — и начинается погоня, во время которой нарисованные герои проникают внутрь картин и перемещаются между полотнами. Внутри них персонажи и предметы, с которыми они взаимодействуют, меняются в зависимости от художественного стиля конкретной работы.

Картины в «Луни Тюнз» представляют собой миниреальности, каждая из которых отличается от других внешне и внутренними правилами реальности, но доступные только мультипликационным персонажам. При этом герои самих картин не могут покинуть свое произведение и перейти в другой нарисованный или реальный мир. То есть вопреки тому, что экспонаты Лувра в фильме близки к тому, чтобы быть полноценным пространством, они выполняют эту функцию лишь частично, что обусловлено главенством комического эффекта в описанном эпизоде.

«Доктор Кто»

Телесериал «Доктор Кто» рассказывает о пришельце, который путешествует во времени и пространстве, чтобы бороться с космическими аномалиями и спасать как отдельных живых существ, так и целые цивилизации. В эпизоде «Бойтесь ее» Доктор отправляется в 2012 год, чтобы посетить олимпиаду в Лондоне, однако чувствует необычную энергию на одной из городских улиц. В ходе расследования он узнает, что из окрестных домов несколько дней назад начали пропадать дети, а причина кроется в пришельце, который вселился в тело живущего на этой улице ребенка. Из-за этого девочка получила силу заключать в пространство бумаги всех, кого она нарисует.

В этой серии «Доктора Кто» показана власть художника над реальным миром, поскольку творец может запечатлеть мгновения, отразить их на картине и сохранить в вечности, таким образом установить власть над изображаемым [Мирзоев, 2019: 44]. Поэтому картина в этом произведении — ловушка, откуда изображенные люди не могут выбраться самостоятельно.

«Бархатная бензопила»

Джозефина находит мертвым соседа-художника Ветриля Диза и забирает из его квартиры картины. Через друга-арт-критика Морфа Вандевальта Джозефина показывает работы покойного владельцу галереи Родоре Хейз, которая после успешной выставки решает продать картины по высокой цене. В последующие несколько дней работника галереи, перевозящего картины в хранилище, конкурента Хейз, Морфа и его подругу-куратора убивают персонажи полотен Диза и хранимые рядом с ними экспонаты. Начавший видеть галлюцинации Морф перед смертью узнает, что живописец использовал кровь для красного и черного цветов и лежал в психиатрической больнице; и запирает часть картин в хранилище. Хейз понимает, что смерти связаны с работами Диза и выносит их из своего дома, но ее убивает татуировка пилы на шее. Уезжая из города, ассистентка Хейз видит, что картины Диза продаются на улице по 5 долларов за штуку.

Кейс «Бархатной бензопилы» во многом оказывается близок к повести Гоголя «Портрет». В обоих случаях художник особенным образом — мастерством или применением необычных материалов — наделяет изображенное возможностью взаимодействовать с реальным миром, как если бы оно было настоящим. Но в «Бархатной бензопиле» нарисованный субъект необязательно человек: это могут быть обезьяны или части тела, действующие осмысленно. К тому же, оживают не только полотна конкретного художника, но и все визуальные произведения (татуировка, граффити и скульптура), находящиеся рядом. Учитывая, что акторы проявляют лучшую способность выходить из картины, чем в «Портрете», можно говорить о развитии метафоры вместилища и в современном кинематографе человек может попасть в картину и после того, как она написана, хотя и не может ничего изменить внутри.

Dark Souls I и III

В каждой игре серии Dark Souls представлен цикличный эсхатологический миф фантастического мира. Четыре существа нашли фрагменты первородного огня, трое стали богами, а последнее создало людей. Однако с течением времени мир искажался, в королевстве стало распространяться проклятье, которое делало людей бессмертными, но постепенно они теряли душу и рассудок, после чего становились агрессивными. Мир погрузился в хаос и его необходимо было очистить посредством первородного пламени. Однако боги этого мира не хотели жертвовать собой и сжигать мир и эта обязанность была возложена на протагониста, избранного воскресшего мертвеца.

В одном из храмов столицы королевства главный герой может подойти к огромной картине, на которой изображен зимний пейзаж и разрушенный замок, к которому ведет навесной мост. Если персонаж коснется полотна он попадет в мир, изображенный на холсте и будет заперт в этой локации пока не пройдет ее насквозь. Спокойствие пейзажа иллюзорно, разрушенный замок наполнен врагами, тела которых искажены и пропитаны ядом, запустение и энтропия внешнего мира также отражается и в мире за полотном. Хранитель этой картины, Присцилла Полукровка, — единственный противник в игре, который не начинает бой первым, она предлагает покинуть этот мир и никогда в него не возвращаться.

Эта картина представляет из себя некоторую аллюзию на весь мир игры, в то же время она является ловушкой. Чтобы выбраться из нее игроку необходимо выполнить испытание — пройти локацию до конца. Также она является полноценным пространством, с которым может взаимодействовать игрок.

Dishonored 2

Единокровная сестра умершей императрицы при поддержке знати устраивает переворот и получает престол. Будучи колдуньей, новая императрица превращает в статую, на выбор игрока, свою племянницу или ее отца, а второй из них сбегает, чтобы узнать секрет неуязвимости антагониста и вернуть трон законному наследнику. В ходе сюжета главный герой или героиня узнает, что колдунья-художница магией связывает мир своих картин и реальность и для победы игрок прервать ритуал, связанный с финальным полотном императрицы, который позволила бы изменить весь мир в соответствии с ее желаниями. В конце игры протагонист может убить художницу в поединке или запереть ее в собственной картине, где она будет жить как обожаемая правительница, не догадываясь об обмане.

Для Dishonored 2 уникальна демонстрация власти нарисованного пространства над реальным. Через картины знающий человек способен связать мистическое пространство, именуемое в игре Бездной, и физический мир, влияя таким образом на отдельных людей и на саму реальность. Помимо этого в игре работы художника могут быть отдельной локацией, пускай сравнительно небольшой, но доступной для исследования и взаимодействия с другими персонажами на ней.

Layers of Fear

Layers of Fear — психологический триллер, посвященный жизни безымянного художника. Его жена получает серьезные ожоги в результате несчастного случая, после чего у протагониста постепенно развиваются проблемы с психикой, он становится одержим идеей нарисовать идеальный портрет супруги, запечатлеть ее до получения травм, что по его мнению исправило бы ее внешность в реальности. Жена не смогла справиться с депрессивным состоянием из-за ожогов и бегства мужа из реальности и совершила самоубийство. Однако художник не прекратил попытки создать идеальный портрет. В ходе игры человек, управляющий протагонистом, может выбирать, что делать: следовать за галлюцинацией супруги и в итоге принять тот факт, что она получила ожоги, а позже скончалась или искать материалы для завершения картины и создать идеальный портрет. При этом каждая следующая манипуляция с картиной изменяет мир вокруг героя, поскольку его восприятие искажено болезнью, в нем смешиваются кошмары, воспоминания и галлюцинации, каждый раз представляя герою новые видения и новый путь к материалам для завершения произведения.

В данном примере взаимодействие с картиной изменяет пространство вокруг героя. Также конечный результат зависит от действий игрока и психологического состояния протагониста к концу произведения. Он может принять случившиеся с его женой и отразить на холсте ее реальную внешность или усугубить его травму и перенести на картину искаженную фантазию главного героя.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

The Elder Scrolls IV: Oblivion предоставляет игроку возможность путешествовать по обширному открытому фэнтезийному миру. В городе Коррол протагонист может узнать, что местный художник пропал из собственной мастерской, хотя запирался в ней изнутри. В помещении нет окон или других выходов, но стоит последняя работа автора: лесной пейзаж. Если игрок решает взаимодействовать с картиной, он попадает в изображенный мир, где и находит художника. Обнаруживается, что все его полотна были написаны магической кистью, которая делала все нарисованные объекты реальными. В день, когда художник пропал из мастерской, к нему пробрался вор, который хотел украсть волшебный артефакт, творец попытался остановить преступника, однако тот скрылся в картину и нарисовал опасных троллей, которые в итоге убили вора. Художник не мог добраться до кисти и оказался заперт внутри собственной картины.

В примере, описанном выше, картина также является ловушкой, в которую попал сам ее создатель, однако интересным представляется то, что ключом к выходу из картины является кисть, которая предоставляет художнику обширный контроль над миром произведения. Отдельно стоит отметить, что визуально мир внутри картины значительно отличается от остального окружения в рамках интерактивного произведения. Все там, от деревьев до противников, изображено широкими мазками кисти, что легче всего сопоставить с художественным направлением импрессионизма, тогда как остальной стиль произведения стремится к реалистичному (однако не является им в силу технических ограничений компьютерной графики).

«Ведьмак 3: Каменные сердца»

Главный герой невольно попадает в услужение могущественному существу, исполняющему желания людей в обмен на их души. Душу одного клиента, бессмертного разбойника, создание может получить только при соблюдении трех условий: существо и разбойник должны встретиться на Луне, а перед этим ему обязаны принести дом богатого купца и розу, которую он подарил покойной жене на свадьбу. Цветок давно увял, однако девушка была художницей и роза сохранилась у ее призрака, который заточен в одной из картин. Найдя дух внутри, протагонист может убедить ее отдать розу и покинуть мир живых или вырезать часть холста с нарисованным цветком.

Представленная в «Каменных сердцах» картина — воплощенная память художницы, что позволяет вернуться в те места, которых уже фактически не существует из-за многочисленных перемен. Интересен и тот факт, что, хотя главный герой не может вмешиваться в события прошлого, эпизод с картиной — это не интерактивная сцена, в которой действующие лица оживают для наблюдателя, а самостоятельная локация с собственными законами. Показанные воспоминания отражают не только действительность, но и в значительной степени переживания одной из участниц, поэтому мир картины не столько фиксирует ушедшую реальность, сколько мистическим образом создает новую, развивающуюся параллельно настоящему миру. Так, исследуя нарисованное пространство, протагонист сталкивается с материализовавшимися страхами художницы — огромными пауками и ее мужем с лицом покойника, чего девушка не могла видеть при жизни.

**Выводы**

На основе проведенного сравнения можно сделать несколько выводов о развитии интертекста при появлении двух аудиовизуальных повествовательных форм. Во-первых, в произведениях последних двух веков наблюдается смещение нарративного фокуса с временного на пространственный фактор. В сравнении с картинами в книгах, живопись в фильмах и особенно в видеоиграх в первую очередь представляет собой пространство, с которым персонажи могут взаимодействовать. В литературе же картина чаще выступает предметом, важным для развития сюжета, то есть для хода диегетического времени.

Во-вторых, если обратиться к определению Николаса Мирзоева, картина в видеоиграх все еще предстает в ее модерном понимании: некоторое воображаемое пространство за полотном, тогда как в современном искусстве объектом интереса художника выступает непосредственно краска, нанесенная на холст (Мирзоев, 2019). Вследствие этого в играх, по сравнению с кино, иная структура нарратива в эпизодах, связанных с живописью: в видеоиграх реципиент все еще смотрит на холст и изображенный на нем мир, а не на саму краску.

В-третьих, можно говорить об оформлении нового воплощения архетипа демиурга в лице художника. Благодаря «опространению» картины в кино и видеоиграх ее написание можно рассматривать как сотворение нового мира с собственными законами, часто противостоящего реальности. Особенно этот сдвиг заметен, когда взаимодействие художника с холстом показано в самом произведении вместе с реакцией нарисованной локации, а не происходит за кадром до главных событий. В литературе же первоочередным остается подражание реальности. Даже в тех случаях, когда книжный живописец наделяется мистическими силами, в картине он лишь воспроизводит то, что существует в реальности, и влияние его творений на мир вокруг такое же, как у их оригиналов.

**Список использованной литературы**

**References**

**Aarseth, E.** (2012). *A Narrative Theory of Games* in the *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*: 129–133.

**Aarseth, E.** (2003). *PlayingResearch: Methodological Approaches to Game Analysis* in *Proceedings of the Digital arts and Culture conference*.

**Barker,** **Ch.** (2016). *Cultural Studies: Theory & Practice*. SAGE Publications Ltd.

**Berger, J.** (1972). *Ways of Seeing*. BBC & Penguin Books.

**Inglis, D. and A.-M. Almila.** (2016). *The SAGE Handbook of Cultural Sociology*. SAGE.

**Eco, U.** (1976). *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press.

**Manghani, S.** (2013). *Image Studies: Theory and Practice*. Routledge.

**Metz, C.** (1991). *Film Language*. Oxford University Press, Inc.

**Skolnick, E.** (2014). *Video Game Storytelling*. Watson-Guptill Publications.

**Sturken, M. and Cartwright, L.** (2009). *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*. Oxford University Press.

**Барт Р.** (1987). *Введение в структурный анализ повествовательных текстов* в *Зарубежная эстетика и теория литературы XIX—XX вв.: трактаты, статьи, эссе*. МГУ.

**Беньямин. В.** (1996). *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости.* Медиум.

**Мирзоев, Н.** (2019). *Как смотреть на мир.* Ад Маргинем Пресс.

**Пьеге-Грю, Н.** (2008). *Введение в теорию интертекстуальности.* Издательство ЛКИ.

**Терехов, Д., И. Фомин, и П. Широгородская**. (2020) *Классификация приемов виртуального нарратива* в *тезисах VI Межвузовской научно-практической конференции бакалавров, магистрантов и аспирантов «Исследования медиа и коммуникаций: теории, практики, исследовательские перспективы»*. Факультет коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ.

**Шмид, В.** (2008). *Нарратология*. Языки славянской культуры.

1. К ним относятся визуальный стиль, саунд-дизайн, возможность выбора, управление, режим повествования, вербальное общение с персонажами (подпункт «Диалог и полилог»), монологи, заранее срежиссированные ролики и кат-сцены, повествование через картинку, интертекстуальность, разрушение 4-й стены, внешний вид персонажей, гипертекстуальность, дизайн декораций и повествование через окружение, субъективность восприятия мира, создание персонажа, перспектива камеры, особенности игровых механик, награждение игрока внутриигровыми предметами и ресурсами, работа с проигрышем игрока, QTE, описания предметов игрового мира и недосказанность, невербальное взаимодействие с NPC, геймплейный дизайн уровней, сложность, отказ от видеоигровых условностей, интерфейс, уникальность и рутинность игрового процесса, расширяющая реиграбельность и достижения. [↑](#footnote-ref-1)