https://doi.org/10.34680/visant-2022-222-226

ОБРАЗ ИСТОРИЧЕСКОГО ГОРОДА КАК ОСНОВА ВИЗУАЛЬНОГО КОДА В ИГРЕ GENSHIN IMPACT

Д. П. Шульгина
Московский городской педагогический университет, Россия
shulginadp@mgpu.ru

Аннотация. В современной массовой культуре образ города может использоваться различными способами, в том числе как визуальный ключ, работающий на узнавание и создающий определённые, заранее запрограммированные ассоциации. Данные образы знакомят аудиторию с культурой различных стран, с конкретными достопримечательностями, формируют стереотипы восприятия. На примере популярных явлений массовой культуры можно проследить, как работают создаваемые образы и какие элементы наиболее важны при их создании.

Ключевые слова: визуальный образ, образ города, массовая культура, игры, Genshin Impact, исторический город.

THE HISTORICAL CITY'S IMAGE AS A BASIS FOR VISUAL CODE IN GENSHIN IMPACT

Daria P. Shulgina
Moscow City University, Russia
shulginadp@mgpu.ru

Abstract. In modern popular culture the image of the city can be used in various ways, including as visual key that works for recognition and creates certain pre-programmed associations. These images acquaint the audience with the culture of different countries and with specific sights, form stereotypes of perception. Using the example of popular phenomena of mass culture, one can trace how the created images work and what elements are most important in their creation.

Keywords: visual image, city image, popular culture, games, Genshin Impact, historical city.

Образ города – сложный конструкт, возникающий в воображении людей. Очень важную роль в нём играет визуальная составляющая, но не только она. Тактильные и аудиальные впечатления, знания о городе и городская мифология, изображение городского пространства в литературе, изобразительном искусстве, кино – всё это формирует то, что можно определить как совокупность характеристик города, отражённых в сознании людей. Такой образ может быть индивидуальным, основанным на переживании человека,

но может быть и коллективным, существующим как элемент массовой культуры и закрепленный в ней.

Основой визуального образа города служит архитектурная среда. Здесь можно выделить несколько пластов – во-первых, это знаковые памятники архитектуры, с которыми ассоциируется конкретное место. Во-вторых, это особые, специфичные элементы городской архитектуры – особенности типовой застройки, малые архитектурные формы, вымостка улиц и т.д. В-третьих, это городской ландшафт с его уникальными особенностями. В-четвертых, объекты, имеющие актуальность и социальную значимость. Индивидуальный образ также включает в себя объекты, связанные с эмоциональным переживанием конкретного человека [Филько 2015].

При этом легко отметить, что характерной чертой образа как виртуального конструкта становится выделение наиболее значимых характеристик и объектов и поглощение ими менее важных, второстепенных черт. Это приводит к тому, что образ города отличается от реального облика, иногда довольно значительно – происходит уменьшение воображаемого пространства, слияние нескольких объектов в один, изменение характеристик объектов и т.д. [Горелова 2018, 78]. Этот концентрированный, состоящий из знаковых элементов конструкт закрепляется в сознании и тиражируется с помощью изобразительного искусства и массовой культуры.

Исследование механизмов формирования и методов интерпретации подобных образов ведутся с середины XX в. [Федотова 2020, 123–125]. Менее изучен другой аспект – то, как массовая культура работает с этими образами и как они могут использоваться для кодирования определённых идей, причём не только объектов, но и более абстрактных концептов, восприятие которых основывается на ассоциативном ряде.

В основном мы видим, как в массовой культуре исторические города используются для создания образа страны или континента – в виде подборки узнаваемых достопримечательностей, визуальных маркеров, в свою очередь превращающихся в тиражируемые шаблоны. Но также из элементов исторической застройки может быть составлено нереальное, но опознаваемое пространство, не включающее реальные объекты, но связанное с ними через серию ассоциаций.

Примером такого пространства может служить игра Genshin Impact. Она была выпущена в 2020 году китайской компанией miHoYo и сразу завоевала большую популярность, став массовым увлечением. В 2021 году она признавалась лучшей мобильной игрой среди всех жанров, в своём же жанре – экшен в открытом мире – она является лидером. На данный момент в игре зарегистрировано более 70 миллионов аккаунтов по всему миру. Кроме того, популярность игры распространяется далеко за рамки активного сообщества игроков благодаря мемам, фантворчеству, рекламным акциям и т.д., что делает образы игры узнаваемыми для значительно большего числа людей, а саму игру характеризует как явление массовой культуры [Нимаева 2022, 181].

Действие игры происходит в фэнтези-мире, разделённом на семь регионов, но каждая локация основана на реально существующих странах и регионах. К прототипам нас отсылают визуальные образы, имена персонажей,

традиции, кулинария, мифология, памятники литературы и т.д. – иными словами, для части игроков погружение в культуру Китая, России, Индии и пр. начинается через знакомство с игровыми реалиями. Образы, создаваемые игрой, уже сейчас складываются в ассоциативные связи с реальными странами. Поэтому рассматривать эти образы и то, как они конструируются и насколько успешно работают, достаточно интересно.

Основной частью визуального кода в игре являются города – столицы регионов. Они воплощают в себе сразу два смысловых пласта. Во-первых, это узнаваемый визуальный образ, связанный с прототипом. Во-вторых, в той же картинке кодируются более абстрактные концепты, связанные и с внутриигровой мифологией – ценности и базовые идеи.

Первый пример такого ассоциативного образа – Мондштадт. Уже само название формирует определённые ожидания, и действительно, город (и регион) основан на сложившихся в массовой культуре стереотипах о таких странах, как Германия, Австрия, Швейцария, страны Скандинавии. Задачей создателей было сформировать общее впечатление, соответствующее этому региону, и вписать в образ такие понятия, как свобода, поэзия и борьба, соответствующие внутриигровому лору Мондштадта. Город собран из устоявшихся в коллективном представлении шаблонов об условно немецком средневековом укреплении. Неудивительно, что визуальная доминанта города – готический собор.

В городе используются образы реально существующих памятников – силуэт собора явно отсылает к собору в Регенсбурге, план города по очертаниям напоминает план Берна, но они переработаны, сведены к конструктам «собор», «крепость»: узнаваемый силуэт и отдельные элементы тут важнее узнаваемых конкретных объектов. Не менее важны для образа и таверны с пивными кружками, и фахверковые дома – ещё одна типично германская деталь картинки. Органично встроены в образ парящие крылья ветряных мельниц – воплощение концепта свободы.

Интересно, что в случае, когда идея вольного города не считывается – в случае с игроками, которые знакомы с культурой поверхностно или не знакомы вообще, – именно визуальное кодирование становится ключом к правильной расшифровке прототипа. В многочисленных дискуссиях игроков на различных площадках можно отметить, что для части игроков понятие «свобода» ассоциируется с Америкой, но готический собор как главная достопримечательность города вызывает стойкие ассоциации с Германией, благодаря чему визуальный образ срабатывает так, как планировали авторы.

Создавая образ, графические дизайнеры не просто комбинируют разновременные объекты иногда различного происхождения. При этом назначение объекта в игре и в реальности может не совпадать. Так, дворец сёгуна Инадзумы – это один из самых узнаваемых силуэтов японской архитектуры, замок Химэдзи, который не был резиденцией правителя, но в массовой культуре воспринимается как один из самых ярких образов Японии эпохи сёгуната. Одновременно в городе мы видим более раннюю архитектуру, отсылающую к образам святилища Исэ-Дзингу и другим древним храмовым комплексам, однако задачу показать зрителю Японию времён действия указа Сакоку берёт на себя именно центральный комплекс.

Интересно отметить и то, что, создавая в китайской игре образ Китая, создатели кодируют его прежде всего через природные достопримечательности – ни Великой стены, ни Запретного города мы не увидим. У гавани Ли Юэ также есть прототип в реальности, но характерные крыши и фонари, другие мелкие элементы декора, стойко ассоциирующиеся с Китаем и псевдокитайскими стилями, здесь более узнаваемы, чем единичные крупные объекты.

И в связи с этим нельзя не сказать о том, как кодируется Россия. Здесь в данный момент складывается несколько иная ситуация, чем с Мондштадтом, где визуальный образ становится ключом к расшифровке отсылок. Снежная появится в игре только через три года, но уже известно, что регион будет основан на России и балканских странах, при этом Россия является основой образа. Уже имеющаяся в лоре игры информация рассказывает о стране вечного холода, которой управляет Царица, персонажи носят русские и сербские имена и празднуют славянские праздники. Единственное, что мы знаем о Царице, – она абсолютный монарх, стремящийся свергнуть существующий мировой порядок. Единственное сооружение, которое мы видели в Снежной, – мавзолей, выглядящий как собор в псевдовизантийском стиле.

Решение использовать для кодирования образа именно псевдовизантийский стиль, один из самых важных в системе государственного заказа в культовой архитектуре Российской империи второй половины XIX в. [Савельев 2008, 132–135], вряд ли случайно. Это не только отсылка к ситуации «империя и приближающаяся революция», это ещё и стиль, который не позволяет замкнуть образ исключительно на Россию. В отличие от псевдорусского стиля, который также мог бы создать необходимые визуальные отсылки, псевдовизантийской стиль не менее значим для Болгарии и для Сербии, он отсылает к идеям возрождения Византийской империи и единства славян – и, как следствие, к событиям, предшествовавшим I Мировой войне.

Но в отличие от готического собора Мондштадта данный образ опознаётся незнакомыми с культурой с большим трудом. В качестве ассоциаций чаще всего всплывают собор святого Петра в Ватикане или памятники эклектики, как Берлинский кафедральный собор, – исключительно на основании сходства по силуэту. Стилевые особенности псевдовизантийской архитектуры считываются плохо. Но само внимание к образу в формате обсуждений и поиска прототипов уже создаёт почву для постепенного погружения в культуру и формирования визуальной ассоциации.

Итак, мы видим, что использование образов различных исторических городов, существующих в массовом сознании, для достижения целей, стоящих перед создателями такого контента, как видеоигры, позволяет сформировать самобытный и в то же время узнаваемый через систему знаковых объектов пейзаж, кодирующий различные идеи и служащий как визуальной отсылкой, так и «точкой входа» для знакомства с особенностями отдельных культур.

БИБЛИОГРАФИЯ

Горелова 2018 – *Горелова Ю. Р.* Город как концепт и визуально-художественный образ // Урбанистика. 2018. № 1. С. 74–89.

Нимаева 2022 – *Нимаева С. Б.* Специфика компьютерно-игрового дискурса (на примере китайской видеоигры Genshin Impact) // Азиатско-Тихоокеанский регион: история и современность – XV. Улан-Удэ, 2022. С. 180–184.

Савельев 2008 – *Савельев Ю. Р.* Искусство историзма и государственный заказ. Вторая половина XIX – начало XX века. Москва, 2008.

Федотова 2020 – *Федотова Н. Г.* Urban imaginary: визуальные маркеры городского воображаемого // ПРАΞНМА. Проблемы визуальной семиотики. 2020. № 1 (23). С. 121–139.

Филько 2015. — *Филько А.* Понятие «Визуальный образ города» и методы его исследования // Социодинамика. 2015. № 10. С. 94–108.

REFERENCES

Fedotova 2020 – Fedotova N. G. Visual Markers of the Urban Imaginary. *ПРАΞНМА. Journal of Visual Semiotics*. 2020. 1 (23). Pp. 121–139. In Russian.

Filko 2015. — Filko A. The Concept of “Visual Image of the City” and Methods of Its Research. *Sociodynamics*. 2015. 10. Pp. 94–108. In Russian.

Gorelova 2018 – Gorelova Yu. R. City as a Concept and Visual Artistic Image. *Urban Studies*. 2018. 1. Pp. 74–89. In Russian.

Nimaeva 2022 – Nimaeva S. B. The Peculiarities of Computer Gaming Discourse (an example of the Chinese game “Genshin Impact”). *Asia-Pacific Region: History and Present – XV*. Ulan-Ude, 2022. Pp. 180–184. In Russian.

Saveliev 2008 – Saveliev Yu. R. The Art of Historicism and State Order. Second half of the 19th – early 20th centuries. Moscow, 2008. In Russian.

Информация об авторе / Information about the author

Дарья Павловна Шульгина
кандидат искусствоведения,
доцент общеуниверситетской кафедры всеобщей и российской истории.
Московский городской педагогический университет, Россия.
E-mail: shulginadp@mgpu.ru

Daria P. Shulgina
Cand. Sci. (Art History),
Associate Professor of Universitywide Department of History.
Moscow City University, Russia.
E-mail: shulginadp@mgpu.ru