

В.М. ОВЧИННИКОВ

ФИЛОСОФСКИЕ КОННОТАЦИИ ВИЗУАЛЬНОГО РЯДА ДЕМОНСТРАЦИОННЫХ МАТЕРИАЛОВ ИГРОВОЙ СЕРИИ «ВЕДЬМАК»

Владимир Михайлович Овчинников,

Смоленский областной институт развития образования,
кафедра преподавания предметов
основного и среднего образования,
доцент
Октябрьской Революции ул., д. 20А,
Смоленск, 214000, Россия

кандидат исторических наук
ORCID 0000-0003-0008-100X; SPIN 4846-6391
E-mail: Benkey1985@yandex.ru

Реферат. В статье рассматривается комплекс философских коннотаций, образности и мифологем, демонстрируемых промоматериалами (трейлерами) игровых проектов серии «Ведьмак». Они предстают особой формой визуализированного текста и способом выражения нарративов, воплощая в себе концепт мифотворчества в пространстве аудиовизуальных искусств эпохи информационной революции.

Актуализируя проблему позиционирования промоматериалов игровых проектов, автор концентрирует внимание на том, что их трейлер и тизер выступают как особые кинематографические средства (что и демонстрируется в статье), обладают широкой образностью, несущей в себе «философию» проекта, которая наделяет игровое действие осмысленностью и целесообразностью.

Кинематографический трейлер компьютерной игры при сохранении своей функции позиционирования продукта является не только самостоятельным произведением, но и носителем разнообразных и многочисленных архетипических конструкций, формирующих массовое сознание (ныне очередной

раз тяготеющего к мифологизации в условиях отказа от классических постулатов рационализма). Это, в свою очередь, определяет оформление феномена «новой мифологии», активно инструментализирующей «классические сюжеты и образность», демонстрируя тем самым преемственность в духовном развитии человеческой цивилизации.

С учетом того, что трейлер является своеобразной квинтэссенцией идей, характеризующих базовые особенности определенного кластера информационного пространства массовой культуры, его можно трактовать в качестве технотехнохудожественного феномена, имеющего гибридную природу, показывающего трансформацию культурного производства в рамках исторического дискурса. Таким образом, он демонстрирует процесс трансформации комплекса стереотипических ментальных конструкций социальной организации, что в условиях глобализации приобретает форму интернациональной категории.

По мнению автора, данный феномен проявляется в значительном увеличении степени мифологизации современной мультикультурной традиции, что ведет к оформлению новой культурной парадигмы, опирающейся на концепт провиденциализма. Он, в свою очередь, выступает в качестве средства анализа историко-культурного процесса, опирающегося на инструментализацию предыдущего опыта, видоизменяющегося в глобальном дискурсе.

Ключевые слова: игровая вселенная, визуализация, образность, архетипические конструкции, трейлер, тизер, философские коннотации, культурный ландшафт.

Для цитирования: Овчинников В.М. Философские коннотации визуального ряда демонстрационных

материалов игровой серии «Ведьмак» // Обсерватория культуры. 2023. Т. 20, № 1. С. 75–84. DOI: 10.25281/2072-3156-2023-20-1-75-84.

Ряд устойчивых символик и образов можно обнаружить в большом ряду игровых вселенных, среди которых особо стоит выделить ту, что создана на основе романов Анджея Сапковского (род. 21 июня 1948 г.) о своего рода гомункулах, именуемых ведьмаками. Ее популярность, в первую очередь в восточноевропейском регионе, связана, по нашему мнению, с весьма удачным сочетанием элементов симуляции исторического процесса и интегрированных в них «фэнтезийных составляющих», которые представлены в стилистике позднего Средневековья окраин христианского мира. Успешная реализация подобного комплекса как в визуальном, так и в аудио плане создает иллюзию «прикосновения к живому миру». Оперирование концептом духовного дуализма (сочетания христианских и языческих элементов в развитии культуры целого ряда стран средневековой Европы) удачно помещено в виртуальный культурный ландшафт игрового действия, превращая его в своеобразный микрокосм главного героя.

В рамках данной статьи мы сконцентрируем внимание на характеристике лишь одного из векторов развития такой игровой вселенной, как «Ведьмак», — многочисленных трейлерах одноименных игровых проектов, которые трактуются нами в качестве самостоятельных произведений, несущих в себе разнообразные и многочисленные архетипические конструкции, формирующие массовое сознание, отражая особенности культурной идентичности ее создателей. Можно предположить, что подобного рода контент является прямым воплощением концепта «мифотворчества» информационной эпохи, инструментализирующим «классические сюжеты и образность». Подобная практика демонстрирует преимущество в духовном развитии человеческой цивилизации, что и отражает в себе феномен современного культурного производства.

Вследствие этого методологической основой исследования является компаративный анализ, подразумевающий выявление заимствований в процессе развития культуры виртуальных развлечений, что, в свою очередь, требует изучения базовых культурных кодов и архетипических конструкций, характерных для RPG (role-playing game — ролевая игра.).

Созданный CD Project RED¹ культурный ландшафт включает элементы средневековой смеховой

культуры, интегрированные в оригинальную систему динамично развивающихся образов и смыслов, функционирующих по аналогии с устоявшейся культурно-символической реальностью. Действие эффекта «двойной символической аналогии» обусловлено творческим характером игры, участники которой являются одновременно ее создателями. Внедрение игровых образов в язык и мышление игроков обуславливает появление новых форм диалектов, фиксирующих особенности восприятия группой (социолект) и индивидом (идиолект) как «первичной», так и «вторичной» реальности.

Рассматриваемое нами «пространство» обладает довольно внушительным комьюнити, обилием фанатских материалов, богатейшей литературной площадкой, косплей-движением и прочими направлениями развития. На данный момент это целый кластер в рамках современной экранной культуры, свойственный Восточной Европе, базирующийся прежде всего на литературном первоисточнике, а также на визуальном контенте компаний.

Характеризуемая игровая вселенная в стремлении создать целостное повествование оперирует практикой синтеза в единую гибридную конструкцию элементов древнейшей эпической традиции (как формы нарратива) и кинематографической визуализации (как элемента процедурной риторики), интегрированных в пространство принципов и постулатов карнавальная культуры Средневековья. Эти элементы, объединяемые звуковым рядом и демонстрируемые посредством богатейшей архетипической образности, определяют формирование симуляции «локального исторического процесса», что представлено как напрямую, так и в контексте.

Все обозначенное прослеживается в существующей трилогии игр с единым названием «Ведьмак». Первая часть проекта, построенная на позаимствованном у BioWare «Aurora Engine», не получила широкой известности, несмотря на кропотливую работу разработчиков, сконцентрировавшихся на боевой системе, которую условно можно назвать «ведьмачьим кэмпо». Стоит обратить внимание на общую фаталистическую атмосферу, демонстрируемую проектом в рамках геймплея, в релизном трейлере и «внутриигровом видео», созданных польской студией Plating Image².

При абсолютизации сартровского «ад — это другие» мир ведьмака представляется как антиномия тумана и мрака, которой противостоит клонящееся к закату солнце, что является прямым обращением к мифологеме о стремлении варгов (сверхъестественно больших волков) Хати и Сколла поглотить светило. Сюжетная линия строится на

¹ CD Project RED — компания — разработчик компьютерных игр серии «Ведьмак», во многом повлиявшая на оформление игровой вселенной (как более широкого по своим коннотациям понятия).

² Официальный сайт студии Plating Image. URL: <https://plating.com> (дата обращения: 20.01.2023).

ощущении противостояния и взаимного поглощения мира и антимира, синтезе хтонического мифа и реальности. Достижение подобного эффекта возможно за счет применения собственного «хроматического круга» для создания особой соответствующей образности проекта, опирающегося при этом на ранние работы компании Blizzard Entertainment. Свето- и цветопередача указывают на фаталистическую тенденцию в развитии сюжета. Доминирующим образом, демонстрируемым авторами, становится волк, заимствованный из литературного первоисточника³.

Особо стоит остановиться на метаморфозе перевоплощения человека в монстра, усиливаемого за счет введения такой образности, как смена дня и ночи [1].

В основе повествования лежит мотив борьбы и преследования, представляемый авторами в качестве архетипической конструкции и доминанты игрового процесса. Он дополняется различными мифологемами, например: отражающая суть вещей поверхность воды, аллюзией которой становится такой символ, как зеркало, — в нем скрывается один из «столпов» существования представляемого авторами «виртуализированного антимира», воплощением которого становятся образы оружия.

Еще одним из элементов «конструирования» этого искусственного «социокультурного ландшафта» является феномен «внешней» и «внутренней» алхимии, представляемый в качестве особой формы самосозерцания и постижения окружающего мира [2] и человека, что присутствует в игровой вселенной в полной мере, актуализируя периодически демонстрируемый символ змея, пожирающего самого себя, — уроборос [3, р. 54].

Создается устойчивое ощущение, что авторы призывают зрителя проникнуть в тайны языческой мифологии, двигаясь за ведьмаком, исполняющим роль Вергилия [4; 5]. Звуковой ряд в рамках повествования лишь усиливает соответствующую атмосферу, что неминуемо ведет к попыткам сравнить проект по своей структуре с древнейшими сагами эпохи темных веков.

В том числе и ввиду обилия философских коннотаций, представленных в презентационных материалах проекта, конечный продукт привлёк внимание в первую очередь североευропейского

и восточноевропейского зрителя, что можно связать с активным использованием ментальных стереотипов, характерных для этих регионов. Резюмируя, стоит упомянуть, что базовыми мифологемами, имеющими архетипическую природу, представленными в первой части проекта, являются следующие образы: заходящее солнце, туман, зеркало, подземелье (или, точнее, гробница) и наконец, лестница.

Дальнейшее развитие серии основывалось на активном использовании того культурного ландшафта, который был оформлен в период рекламной кампании первой части проекта. В ней акцентировалось внимание на эффекте постоянного давления и присутствии нарастающей с каждой минутой угрозы, что очень близко к архетипу тени. В то же время позиционировалась и своеобразная светлая и жизнерадостная сторона повествования, что в полной мере прослеживается в презентационных материалах последующих частей.

«Ведьмак 2: Убийцы королей» предлагал иную стилистику преподнесения сюжета и совершенно новую эстетику отображения окружающего пространства, высокая детализация и кинематографичность которого быстро привлекли к себе внимание. Уже в первых интервью разработчики подчеркивали, что новую часть проекта ждут значительные геймплейные изменения, связанные с дальнейшим развитием боевой системы. Это выразилось в рамках релиза во внедрении системы Quick Time Event⁴, расширявшей интерактивную составляющую катсцен. Вместе с этим разработчики активно экспериментировали с частичной разрушаемостью объектов. Для реализации столь амбициозных для своего времени идей был разработан собственный игровой движок REDengine. По утверждениям представителей компании, доминантой проекта оставалась нелинейность сюжета, а различные эффекты, будь то динамические тени, рельефное текстурирование, продвинутая реализация изменений погоды⁵, являются лишь элементами максимально полного раскрытия сюжета.

23 марта 2010 г. после ряда утечек геймплейного видео был анонсирован и опубликован дебютный трейлер проекта⁶, первый из пяти промороликов, характеризующих вселенную ведьмака. Упомянутые трейлеры в полной мере продемонстрировали философские коннотации, лежащие в основе создаваемой компанией игровой вселенной, и могут рассматриваться в виде единого концепта. Стоит об-

³ См. подробнее: Сапковский А. Крещение огнем. Башня Ласточки / [пер. с пол. Е.П. Вайсброта]. Москва : АСТ, 2009. 613 с.; Сапковский А. Владычица озера / [пер. с пол. Е.П. Вайсброта]. Москва : АСТ, 2017. 542 с.; Сапковский А. Меч предназначения / [пер. с пол. Е.П. Вайсброта]. Москва : АСТ, 2015. 368 с.; Сапковский А. Нет золота в Серых Горах. Мир короля Артура. Критические статьи. Бестиарий / [пер. с пол. Е.П. Вайсброта]. Москва : АСТ, [200-?]. 374 с.; Сапковский А. Сезон гроз / пер. Л. Таубес, А. Рубин, Г. Синеокая. Москва : АСТ, 2014. 381 с.

⁴ Костин С. «Press X to Win», или История Quick Time Event. URL: https://www.igromania.ru/article/28634/Press_X_to_Win_ili_Istoriya_Quick_Time_Event.html (дата обращения: 20.01.2023).

⁵ Ведьмак 2. Убийцы королей. Дневники разработчиков. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=7C5EMWwtwhE> (дата обращения: 20.01.2023).

⁶ Дебютный трейлер Ведьмак 2. URL: https://www.youtube.com/watch?v=_KB8AXi3GYQ (дата обращения: 20.01.2023).

ратить внимание, что каждый из элементов общего повествования обладает собственной философской образностью, созданной за счет выделения одного или нескольких архетипических конструктов. Обратимся к дебютному трейлеру, комбинирующему кинематографические вставки с представлением базовых игровых механик проекта.

После краткой характеристики первой части демонстрируется выходящая из тени фигура, направляющаяся в пещеру, обрамляемую мощными ветвями. За этим следует краткое описание разворачивающихся драматических событий, и через долю секунды демонстрируется иное действие, заставляющее сконцентрировать внимание на древесном орнаменте, вытканном на сайдаке (футляре для лука), заостряясь на столь популярном мифологическом образе — мировом древе [6]. Тем самым показывается начало разрушения устоявшегося порядка вещей. Камера фрагментарно ведет зрителя в толщу земли, приближаясь к человеку, сидящему рядом с «жертвенным котлом», на груди его виден символ, напоминающий извивающуюся змею.

Образ котла стоит рассмотреть особо — в мифологии кельтских народов он представлен довольно широко в качестве олицетворения жертвы и перерождения [7; 8], рядом исследователей он ассоциируется с Граалем. Темные тона и приглушенный свет создают атмосферу зловещей тайны. Наконец, демонстрируется видоизменение знака волка, еще раз подчеркивающее слияние первичной и вторичной реальности в рамках погружения в игровую вселенную. Затем появляется корабль, показывающий архетип странствия [9; 10]. Все дополняется ощущением противостояния, подкрепляемым особым музыкальным сопровождением. Вместе с этим на фоне нарастающей напряженности мельком появляется флейта, акцент, создаваемый этим инструментом, довольно существенен [11].

Следующая за этим демонстрация боевой системы на фоне покрытых лесом развалин или же на открытом пространстве также несет особую эмоциональную нагрузку, основанную на желании актуализировать роль архетипа младенца [12, с. 16–52]. Следующая за этим сцена соития вводит в повествование архетип мужчины и женщины. Образ водопада и мягкая цветовая палитра с акцентом на алых тонах лишь усиливают эффект. Завершается повествование крупным планом героя, то находящегося в тени, то залитого лунным цветом, — все это демонстрирует особую эстетику игры.

Намеченные в дебютном трейлере сюжетные линии были развиты в самом проекте и последующих сопутствующих ему материалах. Стоит обратить внимание на кинематографический интро-трейлер, описывающий события, происходящие до диалога у жертвенного котла, в рамках которого

камера демонстрирует зрителю отрубленную голову, увенчанную короной.

Действие разворачивается на празднично украшенном корабле в атмосфере беззаботного веселья. Повествование открывает лучник, пускающий стрелы, символизируя соотношение движения и бытия, что можно рассматривать в качестве отсылки к одной из апорий Зенона. В то же время перед нами аллюзия на архетип стрелы, символизирующей стремительные изменения. Музыкальный фон переносит зрителя в эпоху идеализированного позднего Средневековья, меняется ракурс, и показываются то шуты, то король, будто говоря, что это грани одной сущности. Задержавшись на мачте корабля, движение камеры продолжается. Атмосфера наполняется особым освещением и яркими красками, не раз делается акцент на королевском кубке (аллюзия на Грааль), имеющий ту же символику, что и рог изобилия.

Следующая часть повествования начинается с появлением ведьмака — Лето из Гулеты. Под бой барабанов используется магическое средство, покрывающее корабль льдом, что можно рассматривать в качестве прелюдии того катаклизма, который породил последующее убийство монарха. Крупный план демонстрирует ледяные фигуры большинства тех, кто находился на корабле, — эмоциональная окраска сцены впечатляет и интригует. Под драматичную мелодию покрытое льдом пространство начинает разрушаться, заставляя зрителя сконцентрироваться на пластике протагониста. Затем следует боевая сцена, композиционно выстраиваемая на основе использования эффекта замедления времени, кульминацией которой становится получение убийцей желаемой им головы сюзерена. Символика затонувшего корабля сопоставима с образом забвения [13; 14].

Представленные визуальные составляющие проекта соотносятся друг с другом, создавая единый текст повествования, в котором присутствуют в значительной степени фаталистические коннотации. Своеобразным дополнением к контенту служит сюжетный трейлер, выпущенный в рамках презентации его расширенного издания. Используя игровой движок, он демонстрирует графические возможности проекта в довольно насыщенной цветовой палитре. «Описание» складывается из двух основных элементов: 1) диалог с лошастью по кличке Плотва о месте ведьмаков в мире, несправедливости (что кроется в рассмотрении их как отщепенцев), определяющей неблагодарность людей; 2) боевая сцена во мраке пещеры, показывающая высокие помыслы главного героя, готовность бороться с хтоническим ужасом, что сковывает человечество — с его многочисленными пороками. По нашему мнению, развитие этой идеи мы увидим в одном из кинематографических трейлеров третьей части проекта.

На крупнейшей в мире ежегодной выставке шоу-индустрии компьютерных игр Electronic

Entertainment Expo (E3) в 2011 г. был анонсирован трейлер для версии игры, выходящей на Xbox 360, обладающей эстетикой, успешно вписывающейся во вселенную романов А. Сапковского. Сам он представляет собой репрезентацию базовых архетипических конструкций, присутствующих в проекте. Начинается повествования с отображения двух тотемных животных — волка и змеи [15; 16], являющихся символами двух школ ведьмаков. Изображения окутывает тьма, что создает соответствующую атмосферу, подкрепленную пронзительной по своему воздействию мелодией, использующей «Реквием» Моцарта в своей основе. Неожиданно из «пустоты» возникает фигура Геральта из Ривии, олицетворяющего архетип героя, буквально разрывающего «ткань бытия». Вслед за этим герой оказывается в подземелье, сражаясь с монстром, что демонстрирует архетип противостояния, который является лейтмотивом всего повествования. За этим следует сцена осады замка, раскрывающая образ глобального изменения мира — времени перемен. Этот образ дополняет сцена движения армии через развалины замка. Кульминацией становится демонстрация трона и сидящего на нем ведьмака, кидающего королевскую корону в пустоту. Далее представлены батальные сцены в основном с использованием движка игры, завершающиеся в окутанной дымом башне, что является базовой мифологемой в рамках рассматриваемого «описания», отсылающего зрителя к целому ряду средневековых легенд.

По нашему мнению, соединяет все выделенные нами компоненты в единую линию story-trailer проекта, использующий целый ряд аллегорий, воплощающих архетипы в своем изложении. Как и ранее, применяются световые эффекты, создающие ощущение загадочности и тревожности. При свете факелов Геральт ведет беседу с послом могучего царства — Нильфгаардской империи, символом которой является стилизованное изображение солнца [17]. Авторы, очевидно, копируют толкиеновскую манеру показа изменений, отражающуюся в презентационных материалах киновселенной Средиземья. Затем следует яркое воплощение образа власти посредством изображения одного из государей в характерной позе с распростертыми руками, освещенного солнцем, окруженного многочисленными воинами. Далее взгляд обращается к панораме того же места, над которым плывут облака, символизируя непостоянство перемен. Центральным звеном всего «визуализированного текста» является демонстрация карты, где подобно шахматным фигурам двигаются короли, они и будут показаны позже. За этим следует аллегорическое изображение смертных грехов, пожирающих человечество. Среди них гордыня, чревоугодие и ряд иных⁷, они символизи-

руют самодержцев Севера. Продемонстрировав архетип младенца, рассказ продолжается, и зритель постепенно знакомится с некоторыми персонажами проекта, начиная своеобразное погружение в эту игровую вселенную.

Рассмотренные пять трейлеров вполне уместно воспринимать в качестве единого текста, который является своеобразным субстратом базовых образов и моделей поведения, присутствующих в повествовании. Как видно, авторы активно используют темные и холодные хроматические конструкции и игру света для передачи образа героя и мира, ожидающих «последней битвы». Все эти мотивы получили развитие в третьей, заключительной на данный момент части проекта.

В 2013 г. была анонсирована третья часть игры, которая, по мнению интернет-сообщества, занимает особую нишу во вселенной «Ведьмака» в качестве вольной интерпретации культурного фона романов А. Сапковского, причем подобное рассуждение впервые прозвучало из уст самого создателя «Геральта из Ривии»⁸. Однако лишь в январе 2015 г. появился официальный сюжетный трейлер, второй раз демонстрирующий промоматериалы, посвященные проекту, так как еще в ноябре 2014 г. было представлено получасовое игровое видео, приковавшее внимание многочисленных фанатов этой игровой и книжной вселенной к данному проекту.

По прошествии еще нескольких месяцев были анонсированы дополнения (аддоны) «Каменные сердца» и «Кровь и вино». Вместе с этим компания вела диалог с фанатским сообществом в рамках многочисленных дневников разработчиков, а также и напрямую на различных открытых мероприятиях. И все же, несмотря на высокую интернет-активность, компания не отреагировала на просьбы о выпуске третьего сюжетного дополнения. Создав небывалый ажиотаж вокруг своего проекта, польские разработчики столкнулись не только с большим интересом к их творчеству, но и завышенными требованиями к нему. Конечным результатом стал настоящий скандал, связанный с даунгрейдом графики, показанной в первых промоматериалах 2013 года. Впоследствии представители компании неоднократно приносили официальные извинения пользователям⁹.

и литературе XV–XVII веков. Подробнее с наиболее известными изображениями можно ознакомиться в статье «7 смертных грехов и искусство». URL: <https://mastino-odessa.livejournal.com/1176549.html> (дата обращения: 20.01.2023).

⁸ Jankowski Z. Zastanawialiście się kiedyś, czy Andrzej Sapkowski grał w Wiedźmina? URL: <http://www.eurogamer.pl/articles/2012-11-06-zastanawialicie-si-kiedy-czy-andrzej-sapkowski-gra-w-wiedzmina> (дата обращения: 20.01.2023).

⁹ Purchese R. CD Projekt tackles The Witcher 3 downgrade issue head on. URL: <http://www.eurogamer.net/articles/2015-05-19-cd-projekt-red-tackles-the-witcher-3-graphics-downgrade-issue-head-on> (дата обращения: 20.01.2023).

⁷ Эти образы во многом можно соотнести с популярной практикой изображения семи смертных грехов в искусстве

Обратимся к кинематографическим трейлерам третьей части, появление которых может рассматриваться не только как важный этап в позиционировании проекта, но и как своеобразный манифест его эстетики и философии, основанный на конструировании пространства посредством многочисленных архетипических структур.

Первая из них показывает металл, омытый кровью, что символизирует лейтмотив проекта — противостояние, затем страдающую женщину — архетип матери, дорогу, будто бы утопающую не только в грязи, но и самом времени, проходящую через поле битвы — архетип пути. На фоне ощущения безысходности появляются фигуры, укутанные в плащи, мимо которых пролетает ворон, дополняющий общий пейзаж, созданный в серых тонах. Единую картину обрамляет туман, наряду с приглушенным светом передающий иллюзорность печального спокойствия происходящего. Далее камера концентрирует внимание на образе дерева, причем знаменитое «дерево висельников», фигурирующее в проекте, есть не что иное, как отсылка к соответствующему сюжету эпохи Тридцатилетней войны¹⁰ [18].

Закадровый голос рассуждает о природе зла, как бы наделяя героя свободой воли, не отвечая при этом на вопрос, прав он или виноват. Демонстрация ли перед нами философской дилеммы или же типовая боевая сцена, отражающая антураж игровой вселенной? Вероятнее всего, и то и другое. В ней, пожалуй, ощущаются кьеркегоровские мотивы, что и позволяет продемонстрировать многочисленные оттенки серого (на чем и строится повествование), показывая невероятную смесь пассивности и экспрессии.

В рамках следующего трейлера представлена батальная сцена: сквозь гущу сражения мчится всадник на черной лошади, затем следует картина падения, параллельно с которой появляется целый калейдоскоп образов, и камера останавливается на ведьмаке, пытающемся восстановить место произошедших событий.

Можно сделать вывод, что основная часть повествования — это мысли и предположения главного героя. Наряду с классическим образом поиска в сцене прослеживается также и ощущение сомнения, охватывающее протагониста. Общая картина произошедшего продолжает восстанавливаться. Оставляя следы, девушка в черном бежит сквозь полусгоревший лес, сталкиваясь с одним из персонажей предыдущего трейлера, тем самым соединяя повествования. Этому предшествует сцена гибели воина, вводящая в текст образ «неизвестного» (великой тени). Цветовая и световая стилистика является дальнейшим развитием трейлеров предыду-

щих частей, она создает атмосферу мистического ужаса, страха и безысходности.

Среди вещей, потерянных чародейкой, можно увидеть ключ и книги, что также несет в себе определенный философский смысл. Все это дополняется соответствующим музыкальным сопровождением, основанным на народных мотивах стран Восточной Европы. Мизансцена разворачивается вокруг происходящего на поле боя, где по велению неизвестной силы «разверзлись толщи земли, поглощая людей и лошадей», демонстрирующие акцент на архетипе пространства, на котором строятся принципы отображения сущего в древнейшей эпической традиции. Перед зрителем предстают переплетенные воедино сказания о Граале (воплощающие в себе весь артурианский цикл), песни о Гильгамеше и Беовульфе, «Прорицание вельвы», иные произведения эддического корпуса, а также и наследие Гомера.

Особой эстетикой наполнен эпизод исчезновения ворона, который приковывает внимание к черепу птицы, олицетворяющему ритуал [6, т. 1, с. 11–24; 19]. В соответствии с уже устоявшейся традицией команда разработчиков помещает в конце трейлера многочисленные оценки продукта, в том числе и с крупнейшего сайта GameTrailers, очередной раз подчеркивая исключительную важность промоматериалов для позиционирования самого проекта и его философии, делая акцент на творческом самовыражении создателей. Это позволяет рассматривать представляемый «текст» в качестве самостоятельного продукта, несущего в себе базовые архетипы, являющиеся фундаментом вселенной «Ведьмака».

Последний из кинематографических трейлеров концентрирует внимание на архетипе борьбы. События начинаются с демонстрации общего плана: покрытого льдом водного пространства, освещаемого светом луны, создающего атмосферу таинственности и умиротворенности. Вдалеке видны очертания города с выделяющимися на фоне темного неба башнями. Внимание зрителя приковано к поющей девушке, поднимающей куклу, олицетворяющей архетип матери. После непродолжительного диалога атмосфера начинает быстро меняться. В воздухе висит угроза, и песня под луну приобретает иную эмоциональную нагрузку. Символом этого можно считать и фразу ведьмака: «Времена изменились».

Заходя в заброшенный хлев, герой готовится вступить в битву с чудовищем, однако ранее показывалась и его звериная природа. Можно трактовать эту сцену в качестве скрытого призыва к терпимости. Игра лунного света в сочетании с употребляемым ведьмаком снадобьем создает привлекающую визуальную иллюзию, отвлекая от напряженности ситуации. Затем следует непосред-

¹⁰ См.: Калло Ж. Большие бедствия войны. URL: http://www.torturesru.com/dle/graphics_ill/787-zhak-kallo-bolshie-bedstviya-voyuny.html (дата обращения: 20.01.2023).

ственно сам поединок — это базовая архетипическая конструкция, повсеместно применяемая для придания повествованию особой эстетики. В рамках битвы с вампиром присутствует образ кровавого жертвоприношения. Наконец, кульминацией сцены становится продолжение песни, окутывающей все происходящее подобно тени, за которой следует рассвет. По сути, в рамках конструкции короткого пятиминутного ролика представлены базовые архетипы, используемые в средневековой эпической традиции, на дальнейшее развитие которой и претендуют разработчики, судя по всему.

В подобной эстетике создан официальный русский трейлер проекта. В нем можно обнаружить целый ряд отсылок как к реальным историческим событиям, так и к различным мифологическим сюжетам.

Первый образ, демонстрируемый в проморолике, — это уже упомянутое ранее дерево висельников, в котором прослеживается в том числе и символика знаменитого мифологического сюжета о постижении Одином истины, платой за что стало повешение на ветвях Иггдрасиля¹¹. Лунарные символы становятся своего рода фоном повествования, которое представляет зрителю богатую образность «подлунного мира», вначале поглощенного тьмой, затем окутанного туманом и дымом, сквозь которые начинают пробиваться лучи восходящего солнца, как символ надежды.

Идущие сквозь лес солдаты олицетворяют непрекращающуюся войну, однако следующий кадр переносит акцент на протагониста, стоящего на скале рядом с крепостью Каэр Морхен, что уже вводит в повествование образ героя — спасителя мира, показывая одну из метаморфоз сказочного средневековья. Это подтверждается демонстрацией сражений ведьмаков с монстрами, смещением акцентов при описании борцов с чудовищами — от отщепенцев к спасителям человечества.

Картина чередуется показом залитого светом тронного зала, создающего атмосферу величия и спокойствия. Неожиданно сцена меняется, и появляется еще один из главных персонажей — девушка, стремительно бегущая по залитой светом равнине на фоне горных вершин, — образ, дарующий надежду и восстановление гармонии. В то же время в «текст» аудиовизуального повествования вводится мифологема, заимствованная из языческой традиции многочисленных германских племен эпохи великого переселения народов, несущая в себе широкие философские коннотации, — «дикая

охота». Вместе с этим за счет демонстрации различных уголков игрового мира прослеживается архетип поиска пути, раскрывающий сюжет вечного странствия. Для придания динамики в трейлер помещено несколько боевых сцен, что в целом обеспечивает единство представленного зрителю «текста». Не менее важным фактором, способствующим развитию сюжета, являются многочисленные отсылки к скандинавскому образу берсерка¹² [20; 21], который во многом прослеживается и в самих ведьмаках, а также демонстрируется в виде мрачного культа островов Скеллиге.

Первое дополнение к игре — «Каменные сердца» — демонстрирует хтонические образы, переплетая их с лунарными символами и создавая фаталистическую атмосферу, которая становится одним из «столпов» развития сюжета. Геката и Селена предстают в нем в виде таинственного господина Зеркало — Гюнтера о'Дима, еще раз демонстрируя интерес разработчиков к дуализму света и тьмы.

Первую же из ранее обозначенных категорий (комплекс солярных символов в противовес лунарным) отражает дополнение «Кровь и вино», которое демонстрирует опору на совершенно иные конструкции (хроматические, географические, социокультурные, философские), предлагая пользователю новую для этой игровой вселенной эстетику. В ней внешне доминирует образность, базирующаяся на архетипической по своей природе конструкции «рыцаря и принцессы» (они формируют сюжетные линии и символизм этого вектора развития игрового проекта), обращаясь к принципам куртуазной рыцарской поэзии, демонстрируя нам легенду о Тристане и Изольде, песнь о Роланде и элементы артурианы, объединяющие в себе как концепт реальности, так и антимира [19, с. 282; 22].

Хроматически в этом сегменте игровой вселенной доминируют мягкие и теплые тона — их символизм идентичен измышлениям Августина Аврелия (в них скрыто стремление радоваться, верить и укреплять себя надеждой на будущее). Вместе с тем основой сюжета становится древнейший символ «противостояния зверю», который, однако, несет в себе дуализм восприятия человечности (иными словами, кто же есть монстр?).

Актуализируются многочисленные «небесные» символы и различные интерпретации такой архетипической конструкции, как скала. В то же время авторы уделяют особое внимание образу тени — хтонического ужаса, одним из проявлений которого является «Иной». При этом повествование напол-

¹¹ Это был второй шаг скандинавского бога на пути постижения смысла и причинности сущего. Ранее он пожертвовал своим глазом, дабы получить право испить из источника мудрости. Впоследствии же он оказался на ветвях Иггдрасиля, нанеся себе удар копьём, находясь между жизнью и смертью, пытался постичь всю глубину смысла бытия.

¹² Он богато представлен в средневековых описаниях. См., напр.: *Снорри Стурлусон*. Круг Земной. Москва : Наука, 1980. 688 с.; *Саксон Грамматик*. Деяния данов : в 2 т. / пер. с лат. А.С. Досаева. Москва, 2017. Т. I. 607 с.

нено обилием разнообразных мифологем (примером может служить химера или сирена, она же сирин), расширяющих масштабы историко-мифологической географии проекта. Тем не менее основой «повествования» остается антагонизм света и тьмы (и его форм солярных и лунарных символов и образов).

Несмотря на то что вселенная ведьмака в массовом сознании представляется в первую очередь серией игровых проектов, согласиться с подобной позицией довольно сложно в силу того, что можно обнаружить значительное количество фанатского контента, будь то буктрейлеры, проморолики, многочисленные стримы, косплей и проч. Особой нишей в развитии рассматриваемой вселенной стала карточная игра гвинт, кинематографический трейлер которой сохраняет и даже во многом развивает стилистику проекта. Причем в честь десятилетия серии авторами был выпущен поздравительный ролик, в котором присутствовала определенная доля интерактивности. По нашему мнению, в нем прослеживается прямая отсылка к знаменитой работе Саша Гитри «Тайны Версаля». В рамках одной из сцен виднейшие деятели эпохи собираются вместе, и мадам де Монтеспан провозглашает: «Людовик XIV — это мы». В подобном стиле Геральт из Ривии произносит тост за игрока, по сути заявляя, что вселенная ведьмака — это ее фанаты.

Подводя общие итоги рассмотрению различных форм образности, формирующих пространство игровой вселенной «Ведьмак», которые можно трактовать в качестве средств унификации, а также анализируя роль промоматериалов в системе позиционирования аудиовизуального контента в качестве особой формы текста, можно прийти к следующим выводам.

1. Комплекс промоматериалов, будучи одной из форм кибертекста, играет значительную роль в формировании «границ» пространства игровой вселенной как особой формы культурного ландшафта, что наглядно демонстрирует такой феномен, как серия «Ведьмак».

2. Тизер и трейлер, как особое кинематографическое средство (что представлено на примере характеризующей игровой вселенной), обладают широкой образностью, несущей в себе «философию» проекта, которая наделяет игровое действие осмысленностью и целесообразностью.

3. Кинематографический трейлер при сохранении своей функции позиционирования продукта является не только самостоятельным произведением, но и своего рода манифестом «информационного мифа», отражающим трансформацию массового сознания в условиях его тотальной мифологизации, инструментализируя при этом классические сюжеты, акцентируя тем самым внимание на роли «кибертекста» в современной культуре.

5. С учетом того, что трейлер является квинтэссенцией идей, характеризующих базовые особенности определенного кластера информационного пространства массовой культуры, их можно трактовать в качестве своеобразного маркера трансформации социокультурной реальности в условиях информационной революции, что в мире глобализации приобретает форму интернациональной категории.

6. По нашему мнению, этот процесс проявляется в интеграции разнообразных мифологем в реалиях современной мультикультурной традиции, что порождает формирование принципиально нового культурного концепта, устойчиво базирующегося на провиденциальности как особом факторе становления нового историко-культурного пространства. Он реализует феномен инструментализации предыдущих культурно-исторических практик, видоизменяющихся в глобальном дискурсе.

7. Промоматериалы рассмотренной нами игровой вселенной являются концентрированным выражением современного мифотворчества, связанного с богатейшей европейской мифологической традицией как дохристианского, так и христианского периодов. Они поднимают вневременные проблемы, такие как противостояние добра и зла, сохраняя при этом элементы христианской этики, основанной на провиденции, что можно трактовать в качестве особого мифологического конструкта, ориентированного на трансформацию массового сознания. Это позволяет считать трейлер своеобразным воплощением новой мифологии, имеющей фаталистические коннотации, что наглядно демонстрирует особое место промоматериалов в развитии современной культуры.

8. Можно констатировать, что в практике создания промоматериалов доминирует концепт демонстрации антиномичных явлений, соотносимых с гераклитовской борьбой противоположностей.

Список источников

1. Сиухова А.М. Проблематика концепта ночи в дискурсе научного анализа // Человек и культура. 2013. № 1. С. 13–60.
2. Торчинов Е.А. Даосизм и алхимия в традиционном Китае // Петербургское востоковедение : альманах. Вып. 2. Санкт-Петербург, 1992. С. 272–315.
3. Wagner W. Asgard and the Gods : The Tales and Traditions of Our Northern Ancestors. Kessinger Publishers, 2004. 344 p.
4. Данте А. Божественная комедия / [пер. с ит. и примеч. М. Лозинского]. Москва : Правда, 1982. 640 с.
5. Morgan A. Dante & the Medieval Other World (Cambridge Studies in Medieval Literature). Cambridge : Cambridge University Press, 2008. 268 p.
6. Топоров В.Н. Мировое дерево: универсальные знаковые комплексы : в 2 т. / предисл. Вяч.Вс. Иванова.

- Москва : Рукописные памятники Древней Руси, 2010. Т. 1. 448 с. ; Т. 2. 495 с.
7. Широкова Н.С. Мифы кельтских народов. Москва, 2005. 342 с.
 8. Мирзоев Е.Б. Мотив жертвенного котла в кельтской и германской мифологии // Общество, государство, право : интернет-журнал. 2013. № 4 (10). С. 11–14.
 9. Дружинина Е.С. Странствия Дон Кихота как вариация архетипического путешествия в истории культуры // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия : Философия. Культурология. Политология. Социология. Т. 24 (65). 2013. № 3. С. 107–114.
 10. Хендерсон Д.Л. Древние мифы и современный человек // К.Г. Юнг. Человек и его символы. Москва : Серебряные нити, 1998. С. 103–155.
 11. Давыдова В.П. Образ флейты и его антропоморфные черты в мировой художественной культуре // Проблемы музыкальной науки. 2009. № 2 (5). С. 186–191.
 12. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. Санкт-Петербург : Братство, 1992. 367 с.
 13. Анучин Д.Н. Сани, ладья и кони как принадлежности похоронного обряда // Древности. Труды Московского Археологического общества. Москва : Типография и словолитня О.О. Гербець, 1890. Т. 14. С. 81–226.
 14. Брагинский В.И. Суфийский символизм корабля и его ритуально-мифологическая архетипика (к историко-поэтологическому изучению топики) // Проблемы исторической поэтики литератур Востока. Москва : Наука, 1988. С. 198–242.
 15. Стеблин-Каменский М.И. Миф. Ленинград, 1976. 104 с.
 16. Филосовов И.Ю. Волчьи, вороньи и змеиные мотивы в древнескандинавской символике оружия // Известия Саратовского университета. Т. 10. Новая серия. Серия : История. Международные отношения. 2010. Вып. 2. С. 7–12.
 17. Пропл В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Ленинград, 1986. 364 с.
 18. Белова Ю.Н. Театр военных действий Антуана Ватто // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. 2011. № 3. С. 32–43.
 19. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. Москва : Мир : Академический проект, 2012. 331 с.
 20. Либерман А.С. Германисты в атаке на берсерков // Древнейшие государства Восточной Европы. Москва : Восточная литература РАН, 2005. С. 119–131.
 21. Кардини Ф. Истоки средневекового рыцарства. Сре-тенск, 2000. 360 с.
 22. Rogers M. *Lofty Depths and Tragic Brilliance: The Interweaving of Celtic and Anglo-Saxon Mythology and Literature in the Arthurian Legends*. Master Thesis. Liberty University School of Communication. 2010. 129 p.

Philosophical Connotations of the Visual Images of Demonstration Materials of the Witcher Game Series

Vladimir M. Ovchinnikov

Smolensk Regional Institute of Education Development,
20A, Oktyabrskoi Revolutsii Str., Smolensk, 214000,
Russia

ORCID 0000-0003-0008-100X; SPIN 4846-6391

E-mail: Benkey1985@yandex.ru

Abstract. *The article considers a complex of philosophical connotations, imagery and mythologies demonstrated by promotional materials (trailers) of game projects of the Witcher series. Embodying the concept of myth-making in the space of audio-visualized arts of the information revolution era, they appear as a special form of visualized text and a way of expressing narratives.*

Actualizing the problem of positioning promotional materials of game projects, the author focuses on the fact that the trailer and teaser of the game project, as a special cinematic tool (which is demonstrated in the article), have

a broad imagery, bearing the “philosophy” of the project, which gives the game action meaningfulness and expediency.

The cinematic trailer, while maintaining its function of product positioning, is not only an independent work, but also a carrier of diverse and numerous archetypal constructions that form the mass consciousness (now once again tending to mythologization in the conditions of rejection of the classical postulates of rationalism). This, in turn, determines the design of the phenomenon of “new mythology”, which actively instrumentalizes “classical plots and imagery”, thereby demonstrating continuity in the spiritual development of human civilization.

Taking into account the fact that the trailer is a kind of quintessence of ideas that characterizes the basic features of a certain cluster of the mass culture information space, they can be interpreted as a techno-artistic phenomenon having a hybrid nature, demonstrating the transformation of cultural production within the framework of historical discourse. Thus, it demonstrates the process of transformation of the complex of stereotypical mental constructions of social organization, which, in the conditions of globalization, takes the form of an international category.

According to the author, this phenomenon manifests itself in a significant increase in the degree of mythologiza-

tion of the modern multicultural tradition, which, in turn, leads to the formation of a new cultural paradigm based on the concept of providentialism. It, in turn, acts as a tool for analyzing the historical and cultural process based on the instrumentalization of previous experience, which is changing in the global discourse.

Key words: game universe, visualization, imagery, archetypal constructions, trailer, teaser, philosophical connotations, cultural landscape.

Citation: Ovchinnikov V.M. Philosophical Connotations of the Visual Images of Demonstration Materials of the Witcher Game Series, *Observatory of Culture*, 2023, vol. 20, no. 1, pp. 75–84. DOI: 10.25281/2072-3156-2023-20-1-75-84.

References

1. Siyukhova A.M. The Problematic of the Concept of Night in the Discourse of Scientific Analysis, *Chelovek i kul'tura* [Man and Culture], 2013, no. 1, pp. 13–60 (in Russ.).
2. Torchinov E.A. Taoism and Alchemy in Traditional China, *Peterburgskoe vostokovedenie: al'manakh* [St. Petersburg Journal of Oriental Studies: almanac], issue 2. St. Petersburg, 1992, pp. 272–315 (in Russ.).
3. Wagner W. *Asgard and the Gods: The Tales and Traditions of Our Northern Ancestors*, Kessinger Publishers, 2004, 344 p.
4. Dante A. *Divine Comedy*. Moscow, Pravda Publ., 1982, 640 p. (in Russ.).
5. Morgan A. *Dante & the Medieval Other World (Cambridge Studies in Medieval Literature)*. Cambridge, Cambridge University Press Publ., 2008, 268 p.
6. Toporov V.N. *Mirovoe derevo: universal'nye znakovye komplekсы: v 2 t.* [World Tree: Universal Sign Complexes: in 2 volumes]. Moscow, Rukopisnye Pamyatniki Drevnei Rusi Publ., 2010, vol. 1, 448 p., vol. 2, 495 p.
7. Shirokova N.S. *Mify kel'tskikh narodov* [Myths of the Celtic Peoples]. Moscow, 2005, 342 p.
8. Mirzoev E.B. The Motif of the Sacrificial Cauldron in Celtic and Germanic Mythology, *Obshchestvo, gosudarstvo, pravo: internet-zhurnal* [Society, State, Law: online journal], 2013, no. 4 (10), pp. 11–14 (in Russ.).
9. Druzhinina E.S. Don Quixote's Wanderings as a Variation of the Archetypal Journey in the History of Culture, *Uchenye zapiski Tavricheskogo natsional'nogo universiteta im. V.I. Vernadskogo. Seriya "Filosofiya. Kul'turpologiya. Politologiya. Sotsiologiya"* [Scientific Notes of the V.I. Vernadsky Tauric National University. "Philosophy. Cultural Studies. Political Science. Sociology" Series], vol. 24 (65), 2013, no. 3, pp. 107–114 (in Russ.).
10. Henderson J.L. Ancient Myths and Modern Man, K.G. Yung. *Chelovek i ego simvol* [C.G. Jung. Man and his Symbols]. Moscow, Serebryanye Niti Publ., 1998, pp. 103–155 (in Russ.).
11. Davydova V.P. The Image of Flute and its Anthropomorphic Features in the World Literature, *Problemy muzykal'noi nauki* [Music Scholarship], 2009, no. 2 (5), pp. 186–191 (in Russ.).
12. Berne E. *Games People Play: The Psychology of Human Relationships*. St. Petersburg, Bratstvo Publ., 1992, 367 p. (in Russ.).
13. Anuchin D.N. A Sleigh, a Boat, and Horses as Accessories of a Funeral Rite, *Drevnosti. Trudy Moskovskogo Arkheologicheskogo obshchestva* [Antiquities. Proceedings of the Moscow Archaeological Society]. Moscow, Tipografiya i Slovolitnya O.O. Gerbek Publ., 1890, vol. 14, pp. 81–226 (in Russ.).
14. Braginsky V.I. Sufi Symbolism of a Ship and its Ritual and Mythological Archetypes (On the Historical and Poetical Study of the Topic), *Problemy istoricheskoi poetiki literatur Vostoka* [Issues of the Historical Poetics of Oriental Literatures]. Moscow, Nauka Publ., 1988, pp. 198–242 (in Russ.).
15. Steblin-Kamensky M.I. *Mif* [Myth]. Leningrad, 1976, 104 p.
16. Filosofov I.Yu. Wolf, Raven and Serpent Images in the Old Norse Weapon Symbolism, *Izvestiya Saratovskogo universiteta. T. 10. Novaya seriya. Seriya Istoriya. Mezhdunarodnye otnosheniya* [Proceedings of the Saratov University. Volume 10. History. International Relations], 2010, issue 2, pp. 7–12 (in Russ.).
17. Propp V.Ya. *Istoricheskie korni volshebnoi skazki* [Historical Roots of the Wonder Tale]. Leningrad, 1986, 364 p.
18. Belova Yu.N. The Battle-Ground of Antoine Watteau, *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Iskustvovedenie* [Bulletin of the Saint Petersburg University. Arts], 2011, no. 3, pp. 32–43 (in Russ.).
19. Meletinsky E.M. *Poetika mifa* [The Poetics of Myth]. Moscow, Mir Publ., Akademicheskii Proekt Publ., 2012, 331 p.
20. Liberman A.S. Germanists Attacking Berserkers, *Drevneishie gosudarstva Vostochnoi Evropy* [The Earliest States of Eastern Europe]. Moscow, Vostochnaya Literatura RAN Publ., 2005, pp. 119–131 (in Russ.).
21. Cardini F. *Istoki srednevekovogo rytsarstva* [The Origins of Medieval Chivalry]. Sretensk, 2000, 360 p.
22. Rogers M. *Lofty Depths and Tragic Brilliance: The Interweaving of Celtic and Anglo-Saxon Mythology and Literature in the Arthurian Legends. Master Thesis*. Liberty University School of Communication, 2010, 129 p.