

© Некрасов, А.А., 2021

УДК 781

DOI: 10.24412/2308-1031-2021-2-169-175

АСПЕКТЫ ДИЕГЕЗИСА В ПОНИМАНИИ СТРУКТУРЫ МУЗЫКАЛЬНОГО СОДЕРЖАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ВИДЕОИГР

А.А. Некрасов¹

¹ Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, 191186, Санкт-Петербург, Российская Федерация

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению взаимосвязи структуры музыкального содержания видеоигр через призму диегезиса. Несмотря на ассоциации, которые вызывает слово «видеоигры», данный вид искусства обладает свойствами как визуального объекта, так и звукового. В настоящее время не вызывает сомнений тот факт, что музыка видеоигр является важной областью музыкального искусства и составляет значительную часть слухового опыта современного человека (зачастую именно через музыкальное сопровождение той или иной игры он знакомится с существующими в музыкальном искусстве стилями и техниками композиции). Но, несмотря на большое значение музыкального ряда в игровом процессе, осмысление данного измерения видеоигровой индустрии стало самостоятельной отраслью музыковедения сравнительно недавно – в первую очередь в тех странах, где существует разграничение между профессиями кинокомпозитора, композитора академического и композитора игровой индустрии. Результаты изученных работ на поставленную тему позволяют нам прежде всего определить вклад и ограничения кинематографических и нарратологических теорий в понимании роли музыкального сопровождения в видеоиграх. Тем не менее, игровая природа требует нового, дополнительного теоретического подхода, который будет направлять исследования в этой области.

Ключевые слова: видеоигры, музыкальное сопровождение, диегезис, музыкальное содержание, недиегетическая интерактивная музыка, адаптивная музыка, диегетическая музыка.

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Некрасов, А.А. Аспекты диегезиса в понимании структуры музыкального содержания современных видеоигр // *Вестник музыкальной науки*. 2021. Т. 9, № 2. С. 169–175. DOI: 10.24412/2308-1031-2021-2-169-175.

ASPECTS OF DIEGESIS IN UNDERSTANDING THE STRUCTURE OF MUSICAL CONTENT MODERN VIDEO GAMES

A.A. Nekrasov¹

¹ A.I. Herzen Russian State Pedagogical University, 191186, Saint Petersburg, Russian Federation

Abstract. Despite the associations that the word "video games" evokes, this type of art has the properties of both a visual object and a sound object. This article examines the relationship between the structure of the musical content of video games, through the prism of diegesis. Currently no doubt about the fact that the music of video games is an important area of musical art and is a significant part of the auditory experience of modern human (often using music of a game he meets with existing art music styles and techniques of composition). But, despite the great importance of the musical row in the gameplay, the comprehension of this dimension of the video game industry has become an independent branch of musicology relatively recently – primarily in those countries where there is a distinction between the professions of film

composer, academic composer and composer of the game industry. The results of the studied works on this topic allow us, first of all, to determine the contribution and limitations of cinematic and narratological theories in understanding the role of musical accompaniment in video games. However, the playful nature requires a new, complementary theoretical approach that will guide research in this area.

Keywords: video games, musical accompaniment, diegesis, musical content, non-geographic interactive music, adaptive music, diegetic music.

Conflict of interests. The author declares the absence of conflict of interests.

For citation: Nekrasov, A.A. (2021), "Aspects of diegesis in understanding the structure of musical content modern video games", *Journal of Musical Science*, vol. 9, no. 2, pp. 169–175. DOI: 10.24412/2308-1031-2021-2-169-175.

В третьей книге «Государства» Платон выделил два способа выражения, применяемых в литературе, – диегезис, т.е. «собственно повествование» поэта (διήγησις) и мимесис – «подражание» речам героев (μίμησις) (Гордиенко Е., 2014, с. 19). Все, что поэт рассказывал от своего лица, не стараясь «направить нашу мысль в иную сторону, изображая, будто здесь говорит кто-то другой, а не он сам», согласно древнегреческому философу, входило в понятие диегезиса. Напротив, мимесис, т.е. имитирование, Платон оценивал низко, и предлагал авторам избегать прямого изображения речи персонажей путем пересказа (Гордиенко Е., 2014, с. 19).

В середине прошлого века философ Э. Сурио определил понятие «diégèse» как «изображаемый в художественном произведении мир» в контексте нарратологии. Позднее французский литературовед Ж. Желетт расширил это понятие, определив его как «пространственно-временной универсум, обозначаемый повествованием» (Шмид В., 2003, с. 46). В 1950-е гг. данный термин начал использоваться в теории кино для обозначения всей совокупности вымышленного экранного мира. Так, французский теоретик кино К. Метц считал понятие диегезиса

одним из центральных для семиологии¹ и определял его как «совокупность фильмической денотации: сам рассказ, но также и пространство и время вымысла, задействованные в этом рассказе, а также персонажи, рассматриваемые с точки зрения денотации» (1984, с. 256). Другими словами, по мысли российского ученого А.А. Деникина, понятие «диегезис» обозначает создаваемую «реальность» внутри экранного действия или компьютерного игрового мира. Все, что находится и происходит в рамках диегезиса, т.е. показывается и так или иначе отражается на экране, называют диегетическим (англ. diegetic), все, что является внешним по отношению к экранному пространству, – недиегетическим (англ. non-diegetic) (2012, с. 117).

Видеоигры отличаются от других видов медиакультуры по многим параметрам, и использование общепринятых культурологических теорий не всегда уместно для их исследования. Иногда различия, а также сходства между разнообразными медиа, приводят к некоторым интересным идеям-концептам, которые, с одной стороны, ставят видеоигры в один ряд с линейными медиа, а с другой – разграничивают их (Collins К., 2008, р. 5). Таким образом, концепт диегезиса неизменно

возникает при рассмотрении вопросов музыки в видеоиграх².

Целью статьи является рассмотрение функционирования диететической и недиететической музыки во всех разновидностях в компьютерных видеоиграх. В них присутствует как диететическая, так и недиететическая музыка, которую, по мнению британского профессора К. Коллинз, можно подразделить на три уровня, в зависимости от «динамической активности» (Collins K., 2008, p. 125–127).

Понятие *динамическая музыка* используется исследователем применительно ко всей изменяющейся музыке во время геймплея (Summers T., 2016, с. 22). Таким образом, базовый уровень – *нединамический*, не предполагает какое бы то ни было воздействие игрока и игрового процесса на воспроизведение музыки. Такая музыка, как и в кинематографе, абсолютно линейна по разворачиванию музыкального материала. Второй уровень – *адаптивная музыка* – та, которая меняется в зависимости от игровых параметров, но не действия игрока (например, музыка, которая связана с таймером обратного отсчета и становится все быстрее, по мере того, как истекает время, или музыка привязанная к той или иной локации в игровом мире). Заключительный уровень – *интерактивная музыка* – это музыка, которая напрямую реагирует на действия игрока. Примерами интерактивной музыки являются музыкальные игры, такие как «Guitar Hero» и «SingStar», где пользователь напрямую влияет на музыкальное исполнение (Young D., 2012, p. 9).

Базовый уровень недиететического музыкального сопровождения

видеоигр – это *недиететическая нединамическая музыка*. Данный вид музыкальной композиции представляет собой «линейное» произведение, в котором все события заранее спланированы автором и случаются в определенное время с определенной целью. Воспроизведение такой музыки не является результатом изменений геймплея, а также действий пользователя. Источник музыкального сопровождения находится вне диетезиса видеоигры. Такая музыка чаще всего встречается во вступном, заключительном или внутриигровом видео. Например, вступное видео видеоигры «Warhammer 40,000: Dawn of War», разработанной компанией THQ, сопровождает электроакустическая музыка американского композитора Дж. Соула, созданная при помощи синтезированных звуков хора и оркестра.

Музыкальное развитие точно следует за драматургией сюжета ролика, подводя к кульминационной вершине, в которой героическая тема, проводимая медными духовыми инструментами, достигает своего высшего выражения. Также показателен пример, приводимый К. Коллинз в видеоигре «Grim Fandango», выпущенной компанией LucasArts в 1998 г., персонаж игрока по имени Мэнни встречается с революционером Сальвадором в его подземном убежище, чтобы сговориться о разоблачении несправедливости корпорации, в которой они работают. Когда Мэнни делает слепок зубов Сальвадора (необходимый для доступа к зданию), внутриигровое видео завершает этот этап игры, приводя игрока к следующей локации. В начале этого видео звучит музыка, которая ассоциируется с подзе-

мельем, но затем меняется с переходом на новую локацию без участия игрока. Таким образом, данная музыка линейная, нединамическая и недиегетическая.

Следующим уровнем музыкального сопровождения видеоигры является **недиегетическая адаптивная музыка**. Понятие адаптивности заимствовано из терминологии, разработанной К. Коллинз. Для описания игрового звука, реагирующего как на изменения в игровой среде, так и / или на действия, предпринимаемые игроком, она ввела термин «динамическое аудио», к которому относится адаптивное и интерактивное аудио (Collins K., 2008, p. 4). В данном случае под «адаптивной музыкой», как частью игрового звука, будет пониматься музыка, которая меняется в зависимости от игровых параметров, но не движений и действий персонажа.

Источник музыкального сопровождения может находиться как внутри игровой «реальности», так и вне. Как пример *недиегетической адаптивной музыки* исследователь приводит музыкальное сопровождение приключенческой видеоигры «Zelda: Ocarina of Time», разработанной компанией *Nintendo*, которое постепенно стихает и практически не используется, пока в игровом процессе продолжается период виртуальной ночи. Только с наступлением дня музыка вновь активно включается, поддерживая геймплей (Collins K., 2008, p. 126). Персонаж пользователя никоим образом не может повлиять на характер смены музыкального сопровождения, так как оно регулируется таймером, установленным в игровом движке.

Третий уровень недиегетического музыкального сопровождения – это **недиегетическая интерактивная музыка**. Согласно К. Коллинз, интерактивное аудио, в отличие от адаптивного, воспроизводится в результате изменений в игровом процессе, возникновение которых инициируется пользователем (Collins K., 2008, p. 4). Примером может служить музыкальное сопровождение видеоигры «The Elder Scrolls V: Skyrim», созданной студией *Bethesda Game Studios* и выпущенной компанией *Bethesda Softworks*. В преддверии битвы, когда враг появляется в поле зрения персонажа, начинает звучать музыка, предвещающая сражение. Такое музыкальное сопровождение имеет коммуникативную функцию, предупреждая игрока о надвигающейся атаке.

Диегетическое музыкальное сопровождение видеоигр также бывает нединамическим, адаптивным и интерактивным (Collins K., 2008, p. 126–127). Таким образом, **нединамическая диегетическая музыка** – это музыка, связанная с объектами и событиями игрового мира, но воспроизведение которой не является следствием действий пользователя. Пример такой музыки можно встретить в видеоигре «Vanquish», разработанной компаниями «Platinum Games» и «Straight Story», выпущенной «Sega». Во время игрового процесса персонаж игрока наталкивается на роботов, которые танцуют под магнитофон. Эта музыка является нединамической, так как герой видеоигры, управляемый игроком, никак не может повлиять на нее, но данное музыкальное сопровождение участвует непосредственно в игровом процессе, и виртуальные пер-

сонажи реагируют на нее, другими словами, она *диегетическая*. Такой же вид музыки можно встретить в сюжете видеоигры «Watch Dogs 2» от французской компании *Ubisoft*. В одной из сцен главный герой игрового повествования Маркус Холлоуэй поднимается на крышу здания, где встречает виртуального персонажа Ренча, который после непродолжительного приветствия включает музыку на ноутбуке и начинает танцевать вместе с персонажем игрока.

Адаптивная диегетическая музыка – это музыка, меняющаяся в зависимости от игровых параметров, но не движений и действий игрового персонажа, источник которой находится внутри виртуального игрового мира. Например, во время игрового процесса в видеоигре «Assassin's Creed Origins» можно встретить уличных музыкантов, исполняющих незатейливые мелодии с национальным колоритом. Адаптивность музыкального сопровождения заключается в том, что если персонаж игрока подходит ближе к музыкантам, то динамическая нюансировка воспроизводимой композиции усиливается, напротив, если удаляется, то ослабляется. Тот же самый эффект можно наблюдать в видеоигре «Bioshock», разработанной компанией *Irrational Games*. Когда главный герой подходит к устройствам, напоминающим музыкальные автоматы или радио, музыкальное звучание становится громче.

Примером **интерактивной диегетической музыки**, источник которой находится внутри игрового повествования, может послужить вышеупомянутая игра «Guitar Hero», созданная компанией *Harmonix Music Systems* и изданная *RedOctane*.

Ключевая идея игрового процесса заключается в том, что игрок симулирует исполнение того или иного музыкального произведения на игровом контроллере, с виду похожим на электрогитару, используя при этом специальный игровой контроллер, с виду похожий на данный инструмент, т.е. музыка непосредственно реагирует на действия игрока. Также в видеоигре «ATLAS» от разработчиков из компании «tudio Wildcard» игрок (его персонаж) может исполнять произведения, используя клавиатуру (аккордеон, рояль и др.). К. Коллинз приводит пример такого вида музыкального сопровождения из игры «Grim Fandango»: в кафе под названием «Calavera» есть сцена, в которой виртуальный персонаж по имени Глоттис играет на пианино в баре. Если персонаж игрока дает Глоттису VIP-пропуск в местный игровой клуб, то последний уходит и оставляет пианино открытым, что позволяет главному герою видеоигры сыграть на нем.

Американская исследовательница К. Йоргенсен ввела новую категорию игрового аудио – **трансдиегетические звуки** (Jørgensen K., 2007, p. 105–117), характеризующуюся, с одной стороны, включенностью в геймплей, а с другой – своей функциональностью использования в игровом процессе. Трансдиегетическая музыка, используемая в видеоиграх обращена непосредственно к пользователю, но вместе с тем находится в диегетическом пространстве игры. По мнению А.А. Деникина, такая музыка в этом случае превращается в элемент интерфейса взаимодействия между пользователем и виртуальным миром (2012, с. 122).

Так, музыкальное сопровождение может предупредить пользователя о приближающейся опасности, в то время как никакого источника музыки в диегезисе видеоигры обнаружить не удастся. Пример такого музыкального сопровождения можно встретить в видеоигре «Dragon Age: Origins», разработанной канадской студией *BioWare* и выпущенной компанией *Electronic Arts*. Когда игровой персонаж попадает во «враждебную зону» того или иного виртуального персонажа, музыкальный материал приобретает воинственный характер, как бы оповещая об опасности, источник которой определить невозможно. А.А. Деникин считает, что «не имея референта в игровом мире, такие звуки становятся системными зна-

ками, вводимыми в виртуальный мир извне и представляющими виртуальные диегетические события» (2012, с. 122).

Таким образом, рассмотрев различные способы представления диегетических пространств в видеоиграх, можно убедиться в важности музыкальных компонентов в формировании экранного повествования и усилении выразительности пространственной составляющей экранных текстов.

Концепт экранного диегезиса позволяет анализировать пространственную специфику аудиовизуальных образов в кинематографических произведениях и пространственно-функциональную специфику пользовательских действий в видеоиграх и мультимедиа-продукции.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Семиотика (семиология) // Культурология. XX век: Энцикл. / гл. ред., сост. С.Я. Левит. СПб.: Университет. кн., 1998.

² Сравнение диегетической и недиегетической функций музыки в видеоиграх

и кинематографе вряд ли возможно в рамках одной статьи – это тема глобального масштаба. В каждом конкретном жанре фильма есть свои функциональные особенности музыки.

ЛИТЕРАТУРА

Гордиенко Е.Ю. Драматургическое действие в лингвосомиотическом аспекте (на материале русских и французских инсценировок повествовательной прозы): Дис. ... д-ра искусствоведения. М., 2014. 283 с.

Деникин А.А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов. М.: ДМК Пресс, 2012. 696 с.

Метц К. Проблемы денотации в художественном фильме // Стрoение фильма: Некоторые проблемы анализа произведений экрана: Сб. ст. / сост. и авт. предисл. К. Разлогов; коммент. М. Ямпольского. М.: Радуга, 1984. 279 с.

Шмид В. Нарратология. М.: Яз. славян. культуры; Кошелев, 2003. 311 с.

Collins K. Game sound. An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge; Massachusetts: The MIT Press, 2008. 216 p.

REFERENCES

Collins, K. (2008), *Game sound. An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 216 p. (in Eng.)

Denikin, A.A. (2012), *Zvukovoi dizain v videoigrakh. Tekhnologii "igrovogo" audio dlya neprogrammistov* [Sound design in video games. "Game" audio technologies for non-programmers], DMK Press, Moscow, 696 p. (in Russ.)

Gordienko, E.Yu. (2014), *Dramaturgicheskoe deistvie v lingvosemioticheskom aspekte (na materiale russkikh i frantsuzskikh instsenirovok povestvovatel'noi prozy)* [Dramaturgical action in the linguosemiotic aspect], D.Sc. Thesis, Moscow, 283 p. (in Russ.)

Jørgensen, K. (2007), *On transdiegetic sounds in computer games*, Northern lights: films and media studies yearbook, Vol. 5, no. 1, pp. 105–117. (in Eng.)

Jørgensen K. On Transdiegetic sounds in computer games // Northern lights: Films and media studies yearbook. 2007. Vol. 5. No. 1. P. 105–117.

Summers T. Understanding video game music / Foreword by: James Hannigan. London: Cambridge University Press, 2016. 262 p.

Young D. Adaptive game music: the evolution and future of dynamic music systems in video games [Digital resource]: bachelor thesis. Ohio University, 2012. URL: https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=ouhonors1340112710 (дата обращения: 17.05.2020).

Metz, K. (1984), “Problems of denotation in a feature film “, *Stroenie fil'ma: Nekotorye problemy analiza proizvedenii ekrana* [The structure of the film: Some problems of analyzing the works of the screen], Raduga, Moscow, 279 p. (in Russ.)

Shmid, B. (2003), *Narratologiya* [Narratology], Yazyki slavyanskoi kul'tury, Moscow, 311 p. (in Russ.)

Summers, T. (2016), Understanding video game music, Foreword by James Hannigan, London, Cambridge University Press, 262 p. (in Eng.)

Young, D. (2012), Adaptive game music: the evolution and future of dynamic music systems in video games: Bachelor thesis, Ohio University, Available at: https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=ouhonors1340112710 (Accessed 17 May 2020). (in Eng.)

Сведения об авторе

Некрасов Антон Андреевич, аспирант кафедры музыкального воспитания и образования Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена (Институт музыки, театра и хореографии) (Санкт-Петербург)
E-mail: antnekrasov92@gmail.com

Author information

Anton A. Nekrasov, postgraduate student of the Department Music education and education at the A.I. Herzen State Pedagogical University of Russia (Institute of music, theater and choreography) (Saint Petersburg)
E-mail: antnekrasov92@gmail.com

Поступила в редакцию 03.03.2021
После доработки 24.05.2021
Принята к публикации 25.05.2021

Received 03.03.2021
Revised 24.05.2021
Accepted for publication 25.05.2021