

ВИЗУАЛЬНЫЕ МИРЫ ИГРЫ «SYBERIA»: ЭСТЕТИКА СТИМΠΑНКА НА ФОНЕ СОВРЕМЕННОСТИ

Столбова П.А. (Санкт-Петербургская Академия Художеств им. И. Репина)
Научный руководитель – профессор, доктор искусствоведения, Грачева С.М.
(Санкт-Петербургская Академия Художеств им. И Репина)

Введение. Индустрия видеоигр и ее взаимодействие со специалистами в области искусства становится актуальной проблемой наук об истории и теории культуры, ее рассмотрение постепенно выходит на новый уровень и все чаще представляется как отдельная сфера в области визуального творчества, в котором так же как и в классическом искусстве, важна проблема стиля.

Основная часть. «Стимпанк – это воплощение альтернативного мира Великобритании XIX века»[1], стиль, впоследствии получивший ряд разновидностей[2]. Исследователи отмечают, что «стимпанк может служить своеобразным синонимом урбанистичности. В нем нет никакой природы, зато он наполнен типичными городскими пейзажами: кирпич, трубы, булыжные мостовые, воздух, наполненный копотью фабричных труб»[3].

Попытка создать целый мир, визуализировать идеи стимпанка становится вполне актуальной для современного искусства кино, мультипликации, а также индустрии видеоигр. Стиль стал более узнаваем с выходом «Syberia» (2002) от Бенуа Сокаля с обилием характерных элементов: контрасты изящных одежд и жесткой механики; противоречивая эстетика стим-мира; философия инженерного безумства, доведенного до гениальности[4].

Выводы. Сегодня стимпанк часто воспринимается не только как стилизация знакомых технологий под времена викторианской эпохи, но и целое явление в современном искусстве, основанное на эстетике индустриальных технологий и механизмов. Фильмы, книги или мультфильмы часто используют лишь внешнюю атрибутику, в то время как игры подобные «Syberia» стараются рассказывать истории продвигать идеи, заложенные писателями-основателями стиля[5].

Искусствоведческое знание может способствовать более грамотной, подробной визуализации. На основании зрительской культуры можно не только предоставить игроку визуальное удовольствие от продукта, но и способствовать повышению культурного опыта. Каждое из традиционных видов искусства при их грамотном сочетании с дополнением интерактивности может создавать абсолютно новую форму художественной выразительности.

Список использованных источников:

- 1.Steampunk [Electronic Resource] // The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction / G. Mann. London: Constable & Robinson, 2001. – 608 p.
- 2.VanderMeer J. The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature. NY: Abrams Image, 2011. – 224 p.
- 3.Выгонская Н.С., Алексеева Е.Н. Основные элементы стиля стимпанк в ДПИ // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. №12 (1). С. 18-20.
- 4.Волков С.Н. Субкультурные тенденции в эпоху информационных технологий (на примере стимпанка) // Российский гуманитарный журнал. 2020. №2. С. 104-114.
- 5.Скороходько Ю.С. Стимпанк как явление современной литературы // Вестник ННГУ. 2015. №2 (2). С. 223-229.