Анастасия Алексеевна МАРГАСОВА

АТМОСФЕРА УЖАСА В ВИДЕОИГРАХ И КИНО НА ПРИМЕРЕ СЕРИИ RESIDENT EVIL

Данная работа посвящена анализу формирования атмосферы ужаса в видеоиграх и кино. Целью работы является попытка выявить визуальные и аудиальные элементы, с помощью которых создается атмосфера ужаса в видеоиграх, и оценить степень погружения в вымышленный мир, а также сравнить с соответствующими элементами в индустрии кино.

Ключевые слова: *видеоигры, кино, хоррор, ужасы, экранизация.*

Anastasya A. MARGASOVA

THE ATMOSPHERE OF HORROR IN VIDEO GAMES AND MOVIES ON THE EXAMPLE OF THE RESIDENT EVIL SERIES

This work is devoted to the analysis of the formation of an atmosphere of horror in video games and movies. The aim of the work is an attempt to identify the visual and auditory elements that create an atmosphere of horror in video games, and assess the degree of immersion, and compare with the corresponding elements in the film industry.

Keywords: *video games, movies, horror, film adaptation.*

Введение

Хоррор – особый жанр, цель которого напугать, устрашить зрителей, читателей или игроков, вызвать у них чувство ужаса и шока за счет напряженной атмосферы или ожидания чего-либо ужасного для получения ярких эмоций и адреналина. Хотя сам термин survival horror стал популярен после выхода первой игры серии Resident Evil в 1996, истоки развития жанра относят к началу 80-х годов. Многие игры того времени содержали в себе элементы, которые стали фундаментом для нового жанра. Так, одним из первых хорроров принято считать игру Nostromo для Atari 2600. Задача игрока заключалась в том, чтобы найти выход с космического корабля, собирая при этом необходимые предметы, в то время как персонажа преследовал монстр. Nostromo оказала большое влияние на ужасы в целом, ведь такие элементы игры, как локации, аватар игрока и монстр заложили основы жанра хоррора в целом. Механика сбора предметов и преследования героя позже станут неотъемлемой частью многих культовых видеоигр, таких как Silent Hill, Resident Evil, Clock Tower, Amnesia и т.д.

Хоррор как жанр

Если исходить из функциональных особенностей хоррора, то его самой очевидной задачей является создание ощущения тревоги, страха, беспомощности у игрока, зрителя или читателя. Механизмы создания подобного аффективного состояния довольно универсальны по своей природе. Так, одним из базовых способов напугать субъект является создание эффекта «зловещей долины», согласно которому объект, выглядящий или действующий примерно как человек, вызывает неприязнь и испуг у наблюдателей. Также изучению феномена страха посвятил свою работу Зигмунд Фрейд (эссе «Жуткое», 1919). Согласно Фрейду, во всех объектах, напоминающих человека (куклы, восковые фигуры, роботы, зомби и т.д.) есть что-то, что выдает в них «нечеловеческое», «неживое». Именно на этом эффекте строится атмосфера ужаса во множестве хоррор-фильмов и играх.

Тем не менее, серия Resident Evil пугает прежде всего сюжетом. В лаборатории корпорации Umbrella создается биологическое оружие, из-за которого люди превращаются в зомби. Главные герои серии как игр, так и фильмов, постоянно сталкиваются с мутантами, порожденными вирусом. Идея о том, что один вирус может изменить, а в перспективе – истребить все человечество, сама по себе довольно пугающая. «Resident Evil обращает внимание на зло, способное проявиться в каждом живом существе при контакте с созданным людьми вирусом» (Ветушинский 2020: 186).

Выход Resident Evil в 1996 году породил жанровую революцию, поскольку впервые появляется поджанр *survival horror* (ужасы на выживание). Позже эту тенденцию продолжает Silent Hill (1999). Две эти серии стали культовыми, порождая множество последователей. Survival horror является уточнением жанра хоррора, основанного на идее выживания. Игроку необходимо экономить боеприпасы, содержимое аптечки, избегать стычек с большими группами врагов, чтобы выжить. Здесь, помимо страха при столкновении с зомби-мутантами, у игрока возникает страх нехватки ресурсов. Ему необходимо грамотно использовать то или иное оружие против противников, избегать их, если припасов недостаточно и т.п., что не только усиливает эффект страха, но и создает дополнительное «игровое» напряжение.

Более того, возвращаясь к вопросу жанра, на современном этапе развития видеоигр чаще всего встречается синтез жанров. Например, хоррор-шутеры или хоррор-аркады. Resident Evil, в зависимости от

конкретной игры в серии, обычно классифицируется как survival horror + шутер от первого или третьего лица или рельсовый шутер. Что касается серии фильмов, они относятся к жанру ужаса и боевика, что можно считать аналогией хоррор-шутера в видеоиграх. И хотя перестрелки и драки в фильмах держат зрителей в напряжении, условия ограниченности боеприпасов и аптечек, а также необходимость прицеливания и избегания ударов врагов в видеоиграх заставляют геймеров испытывать более серьезный накал эмоций. Соответственно, спектр эмоций тревоги у игроков более широк, чем у зрителей.

Также стоит отметить, что жанры в кино отличаются скорее по тематическим показателям (мы можем встретить такие поджанры ужаса как слэшер, для которого характерно наличие убийцы-психопата, или психологический хоррор), в то время как жанровое разделение компьютерных игр основывается прежде всего на различии механик. Это связано со специфическими особенностями медиапродуктов.

Визуальные образы

Для жанра хоррор обязательно присутствие «проявления монструозного, которое является неестественным для мира, в котором возникает и нарушает его категориальные представления» (Ионов 2015: 113). Часто в кинематографе и видеоиграх можно увидеть буквально представленную на экране фигуру монстра. Для серии Resident Evil это особенно важно, ведь нарратив о зомби-мутантах невозможен без визуальных образов.

В видеоиграх серии Resident Evil особенно проработана эстетика ультранасилия. Герой постоянно неминуемо сталкивается с монстрами на своем пути, вступает с ними в противостояние. А поскольку ни герой, ни зомби-мутанты не «пустые» изнутри, при уничтожении тела кровоточат, падают, взрываются и т.п. Также в серии игр часто можно увидеть сцены, вызывающие сильную неприязнь (например, сцена ужина в Доме Бейкеров в Resident Evil 7: Biohazard, в которой семья зомби-мутантов ест человеческие органы и заставляет делать то же самое главного героя). Также стоит отметить, что «боссы» в финале миссии или игры выглядят в разы отвратительнее, чем любой монстр из фильма серии. Они разрастаются до чудовищных размеров, представляя собой огромный сгусток непонятной материи, который при это шевелится и пытается убить персонажа. В фильмах серии есть сцены, вызывающие отвращение, но они едва ли могут конкурировать с теми, что представлены в игре.

Более того, антагонисты в фильмах – как правило, люди (владельцы корпорации Umbrella), поэтому нет эффекта эстетического отвращения. Если в фильмах акцент сделан на взаимоотношения людей, в то в играх – на столкновении с монстрами и выживании.

Суммируя вышесказанное, мы можем сделать вывод, что способы создания ужаса в фильмах и играх отличаются: в видеоиграх серии ставка делается на правдивый показ насилия и эмоцию отвращения у игрока, а в фильмах – на страх психологический.

Звуковые элементы

Звук является одной из важнейших составляющих фильмов и компьютерных игр. Что касается жанра ужасов, аудиодизайн задает определенное настроение и атмосферу, а также делает погружение в вымышленный мир более реалистичным и оживленным. Многие хоррор-игры используют как базовые звуковые приемы, идущие из кинематографа, так и элементы уникального использования звука:

1) Чередование динамики звука и его отсутствия

В фильмах тишина преимущественно дает возможность лучше проявиться резким, пугающим звукам и, в особенности, тем самым скримерам и джампскейерам (screamer/jumpscare). В видеоиграх этот прием тоже довольно популярен, но тишина в них зачастую дает возможность прислушаться к окружающему, чтобы понять, есть ли рядом враг и насколько далеко он находится. Соответственно, разработчики компьютерных игр использовали аудиальную составляющую игры по-своему, где звуковые условия необходимы не только для создания пугающей атмосферы, но и для выживания игрока. Более того, первые игры серии Resident Evil были сделаны с изометрическим видом камеры, что не позволяло игроку полностью увидеть пространство, в котором находится его персонаж. Таким образом, ориентация на звук выступала одним из способов понять, есть ли на локации враги.

2) Звук шагов персонажа

В видеоиграх жанра хоррор одним из элементов аудиального оформления является звук шагов персонажа, который создает пугающий эффект на фоне тишины. А также, во многих играх жанра хоррор реализована механика “тихой ходьбы”, т.к. со звуком шагов связана необходимость бесшумного передвижения, чтобы враги не услышали персонажа. В фильмах же зачастую этот момент упущен, и зритель редко может услышать звуки шагов героя.

3) Звук сердцебиения и ультразвук

Во многих видеоиграх при нанесении герою некоторого количества урона, игрок может услышать звук сердцебиения персонажа или ультразвук (а также увидеть помутнение экрана и кровь), что сигнализирует о критически низком уровне здоровья. Этот звуковой прием является семантическим указателем, а также создает дополнительное напряжение игроку, ведь при таком сигнале он понимает, что персонаж близок к смерти. В фильмах нет необходимости показывать уровень здоровья героя, поэтому редко можно услышать звук сердцебиения или ультразвук как прием создания атмосферы тревоги.

4) Звуки открывания двери, скрипы половиц, шорохи

«То, что люди видят в какой-либо ситуации, зависит от того, что ожидают, а что они ожидают, зависит от знаний, с которыми они вступают в эту ситуацию. Когда такие гипотезы возникают, люди становятся повышенно чувствительны к сигналам, которые позволяют им проверить свои ожидания. Область восприятия организована так, чтобы максимально замечать сигналы, относящиеся к гипотезам, и минимально реагировать на другие сигналы» (Шибутани 1999: 98). Соответственно, если гипотеза состоит в том, что где-то рядом ходит убийца в поиске жертвы, субъект будет воспринимать любые звуки, скрипы и шумы как исходящие от убийцы. Чаще всего спектр звуков усиливается тревожной музыкой, что приводит зрителя или игрока в состояние нервного напряжения и ожидания. Этот прием довольно продуктивен для создания эффекта испуга в любых медиа, поэтому он отлично реализуется как в видеоиграх, так и в кино.

5) Музыкально-звуковой контраст

В видеоиграх серии Resident Evil есть специальные места, где игрок может сохранить текущий прогресс прохождения игры. Как правило, так называемые «save rooms» – это безопасные зоны, в которых играет спокойная, умиротворенная музыка или нет звука вообще. Во время атаки врагов, наоборот, играет громкая, нагнетающая, динамичная музыка, символизирующая столкновение и атаку. Таким образом, есть очень четкое отличие безопасной и опасной территории с точки зрения звука. И зачастую противник не может зайти в зону «save room», что создает комический эффект (ведь даже самые сильные враги просто разворачиваются и уходят). Это может разрушить весь эффект страха, ведь стоит только забежать на безопасную территорию, музыка резко меняется, и погружение в атмосферу тревоги и ужаса теряется. В кино

нет такой проблемы, т.к. аудиодорожка фильма слитна, пугающий динамичный звук вряд ли может быть резко прерван спокойной музыкой.

Соответственно, звуковая составляющая в фильмах больше направлена на полное погружение зрителя в атмосферу ужаса. В компьютерных играх же музыка, помимо создания атмосферы тревоги, является специфической игровой механикой, сигнализируя об уровне здоровья или о приближении врагов.

Погружение в вымышленный мир

Имея возможность управлять игровым персонажем, игроки перенимают не только его точку зрения, но и большинство целей, определенных игрой. Динамичность событий зависит от типа игрока, но, как правило, исследование даже одной локации занимает достаточно много времени, в то время как в фильмах события довольно динамичные и быстросменяемые, что позволяет удерживать внимание зрителя. Четкая цепочка решения головоломок и условная прогрессия (сбор ресурсов) позволяют игре поддерживать темп и напряжение.

В фильмах же зритель едва ли будет перенимать цели главного героя. Пассивное наблюдение, с одной стороны, способствует меньшему погружению в атмосферу вымышленного мира, с другой же, позволяет более эффективно использовать визуальные и аудиальные пугающие образы. Ведь игра – это форма взаимопонимания, которая требует сотрудничества между сторонами. Но не все игроки соблюдают это сотрудничество: есть определенный тип людей, которые стремятся «сломать» игру (ее правила, условия, настрой). Здесь нельзя говорить о полном погружении в атмосферу вымышленного мира. Кинематографическая картина же не требует от зрителя ничего, кроме непосредственно наблюдения. Единственный способ закончить погружение – выключить фильм.

Игрок меняет пространство виртуального мира через свои действия (действия персонажа). В контексте видеоигр творцом является не только разработчик, но и игрок. Разработчик присутствует опосредовано, поскольку он изначально реализовал свою идею в игре; игрок – непосредственно, т.к. он действующий субъект в этом пространстве. Каждый игрок имеет свой уникальный стиль игры, принимает различные решения, тактику, стратегию. Что касается кинематографа, зритель, наблюдая за фильмом, пассивен и может лишь претерпевать изменения, происходящие в виртуальном мире, никак не

влияя на них. Зритель может сочувствовать, проявлять эмпатию, бояться, переживать за главного героя.

Также в кино зритель отчетливо видит реакцию героя на ужасные события, эмоции персонажей специально демонстрируют, что является своего рода «подсказкой» для зрителей, как следует реагировать. В видеоиграх игрок наблюдает за происходящим или из-за спины персонажа, или его глазами. Персонаж не убежит от монстра, пока игрок не даст ему соответствующую команду, выраженную в механике бега. Игрок чувствует тревогу за проявление собственного «я» в мире игры, выраженного в персонаже. Поэтому стоит говорить о разных уровнях погружения в контекст вымышленного мира, и, соответственно, в атмосферу страха и ужаса. В видеоиграх страшная ситуация оказывается ближе к реальности, и то, насколько эффективно персонаж избежит угрозы зависит от того, насколько эффективно игрок способен справиться с этой угрозой. Если зритель проникается опытом главного героя, то игрок переживает свой собственный опыт.

Заключение

Анализ серии хорроров Resident Evil и их киноадаптаций позволяет выделить проблему определения жанра ужасов на стыке медиа. Жанры ужасов в кино отличаются скорее по тематическим показателям, в то время как аналогичное деление на поджанры в видеоиграх основывается на различии механик. Более того, с выходом первой игры серии Resident Evil появляется новый жанр – survival horror, суть которого заключается в сборе ресурсов и экономии боеприпасов для выживания. «Игровое» напряжение, создаваемое механиками игры, позволяет геймерам чувствовать более широкий спектр эмоций тревоги, чем зрителям.

Атмосфера ужаса как в киноиндустрии, так и в индустрии видеоигр создается с помощью визуальных и аудиальных элементов. Что касается первых, проявление монструозного в визуальных образах является необходимым аспектом для повествования о зомби-мутантах серии Resident Evil. Но в фильмах и в играх эти образы реализованы по-разному, и их функции также различны. В играх серии упор ставится на эстетику ультранасилия, в них больше сцен, вызывающих отвращение, чем в фильмах. Более того, сами монстры в видеоиграх вызывает эмоцию неприязни и ужаса у игрока в большей мере, чем монстры в фильмах – у зрителей.

Помимо визуальных образов, большое влияние на создание

атмосферы тревоги и беспокойства оказывают звуковые элементы. В видеоиграх звук имеет большее значение, поскольку помимо нагнетания атмосферы он еще выступает в роли игровой механики. Например, прием чередования динамики звука и его отсутствия в фильмах используется с целью вызвать эффект неожиданности от резкого и громкого звука после длительной тишины. В видеоиграх же тишина зачастую используется как возможность прислушаться к окружающему, чтобы понять, есть ли рядом враг и насколько далеко он находится. Различные шорохи, звуки скрипа половиц, открывания дверей одинаково эффективно используются в любых медиа, а звуки шагов персонажа, сердцебиения и ультразвук (чтобы указать на критически низкий уровень здоровья) используются только в видеоиграх как специфические для этого медиа элементы создания атмосферы тревоги.

Также в кино и видеоиграх степень погруженности в атмосферу ужаса и вымышленный мир отличается. В видеоиграх игроки перенимают цели персонажа, а также переживают свой собственный опыт, погружаясь в вымышленный мир. В фильмах же погружение в атмосферу зависит от степени эмпатичности зрителя, его способности переживать и сочувствовать герою. Зритель – пассивный наблюдатель, он не может повлиять на вымышленный мир или взаимодействовать с ним, поэтому может менее остро реагировать на аудиальные и визуальные элементы, создающие атмосферу ужаса.

Список литературы:

Dudek B. A Sense of Fear and Anxiety in Digital Games: An Analysis of Cognitive Stimuli in Slender – The Eight Pages // The International Journal of Computer Game Research. – 2021. – Issue 2.

Kirkland E. Horror Videogames and the Uncanny // DiGRA '09 – Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory.

Ветушинский А.С. Потустороннее, посюстороннее и эфемерное зло: основные этапы в эволюции видеоигровых монстров. // Вестник Московского университета. Серия 9. Филология. – 2020. – №4. – С. 182 – 188.

Ионов А.Ю. Определение жанра хоррор на основе жанровой теории Рика Олтмена. // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». – 2015. – №2. – С. 107 – 114.

Кириченко В.В. Звуковая парадигма в видеоиграх жанра хоррор // Galactica Media: Journal of Media Studies. – 2019. – №3 – С. 156 – 175.

Кириченко В.В. Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука. // Международный журнал исследований культуры. – 2019.

– №1 (34). – С. 102 – 112.
Петев Н.И. Феномен страха и смерти в видеоиграх. // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2019. – №3 (34). – С. 48 – 63.
Фрейд З. Жуткое // Фрейд З. Художник и фантазирование. – М.: Республика, 1995. – С. 265-281.
Шибутани Т. Социальная психология. – Ростов н/Д.: Феникс, 1999. – С. 98.

Людография:

Resident Evil (1996);
Resident Evil 2 (1998);
Resident Evil 3: Nemesis (1999);
Resident Evil Remaster (2002);
Resident Evil 4 (2005);
Resident Evil 5 (2009);
Resident Evil 6 (2012);
Resident Evil 7: Biohazard (2017);
Resident Evil 2: Remake (2019);
Resident Evil 3: Remake (2020);
Resident Evil 8: Village (2021);
Resident Evil 4: Remake (2023).

МАРГАСОВА Анастасия Алексеевна – бакалавр кафедры теории и экономики СМИ факультета журналистики Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова (г. Москва).

Научный руководитель:

ЛАПИН Даниил *Андреевич* – к. филол. н., ст. преп. кафедры теории и экономики СМИ факультета журналистики Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова (г. Москва), *DLapin.Phd@yandex.ru*