

Новикова Дарья Эдуардовна, студент
УО «Белорусская государственная академия музыки»

Зеленская Софья Андреевна, студент
УО «Белорусская государственная академия музыки»

Киеня Елена Александровна,
доцент, БГЭУ

ОТРАЖЕНИЕ МУЗЫКАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ И ИГРОВЫХ МЕХАНИК В ЕДИНОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПРОСТРАНСТВЕ (НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ "GENSHIN IMPACT")

Аннотация. В работе анализируются музыкальные приемы, используемые для передачи национального колорита в игре «Genshin Impact», а также, исследованы четыре игровых региона («Мондштадт», «Ли Юэ», «Инадзума», «Сумеру»), их музыкальный язык и цитирование произведений мировой классики. Также рассмотрены символика персонажей и жанр. Отдельное внимание уделено роли игры как средства межкультурной коммуникации.

Ключевые слова: Бисоциация, китайская опера, межкультурная коммуникация, музыкальная характеристика, пентатоника, Ю-Пэн Чэнь, «Genshin Impact».

Музыкальная характеристика народов и стран остается востребованным приемом, поскольку позволяет передать узнаваемый образ через народные мотивы, характерные инструменты, лады и ритмы. Однако в условиях глобализации при создании аутентичного саундтрека человеком, не являющимся носителем культуры, нередко возникают искажения. Примерами служат фильмы «Мемуары гейши» (2005, режиссер Роб Маршал), где в музыке используется китайская пентатоника в японском контексте, и «Охотник на оленей» (1978, режиссер Майкл Чимино) – в музыкальном сопровождении кинокартины смешиваются интонации украинского народного танца-пляски гопака и советской песни «Катюша», характеризующая русское происхождения 3-х главных героев американцев.

В этом контексте особый интерес представляет проект китайской компании «HoYoverse» – «Genshin Impact». Это мультиплатформенная игра с аудиторией более 60 миллионов пользователей в месяц, ставшая крупнейшим международным релизом среди китайских видеоигр. Игра также популярна в русскоязычном сообществе, что свидетельствует о её влиянии на молодежную культуру в России.

Игровая вселенная «Genshin Impact» разделена на регионы, прототипами которых стали реальные страны: «Мондштадт – Европа (Германия, Нидерланды, Испания); «Ли Юэ» – Китай; «Инадзума» – Япония; «Сумеру» – Месопотамия, Индия, Египет; «Фонтейн» – Франция/Англия; «Снежная» – Россия (в настоящее время находится в процессе разработки).

Музыкальное сопровождение включает лейтмотивы героев, темы городов (которые различаются в дневное и ночное время), фоновую музыку и темы сражений. Главным композитором выступает выпускник Шанхайской консерватории, автор концепции «нового национального стиля», сочетающей Восток и Запад – Ю-Пэн Чэнь (Yu-Peng Chen). В записи всех игровых саундтреков приняли и продолжают принимать участие Лондонский и Шанхайский симфонические оркестры, а также Токийский филармонический оркестр.

Остановимся подробнее на музыкальной характеристике каждого игрового региона. «Мондштадт» – европейско стилизованный «город свободы» с фахверковыми домами (это тип каркасного домостроения, возникший в Средневековой Германии, основой которого является жесткий силовой каркас из клееного бруса (вертикальные, горизонтальные балки и раскосы), остающийся видимым снаружи и внутри), мельницами и рыцарской эстетикой. В музыке, характеризующей окрестности и природу, окружающую «Мондштадт», доминируют



фортепиано, струнные и деревянные духовые инструменты, а также ирландская народная продольная флейта вистл. В городских локациях преобладает звучание гитары, баяна и клавиесина.

При характеристике данного региона композитор также прибегает к приему музыкального цитирования. Так, в композициях «Mellow Memories» и «At The Winery» можно услышать отсылки к английской народной песне, известной с XVI века – «Зеленые рукава» («Greensleeves»). В песню «A Fireside Rest» Ю-Пэн Чэнь включает один из канонов известного немецкого композитора и органиста XVII века Иоганна Пахельбеля. Также одна из пассакалий Георга Фридриха Генделя, современника и соотечественника Пахельбеля, цитируется в «Evening Luxury».

Также композиция «Symphony of Boreal Wind» содержит цитату из №8 «Lacrimosa» Реквиема австрийского композитора Венской классической школы Вольфганга Амадея Моцарта.

Касательно музыкальной характеристики Мондштадта следует также отметить следующие ключевые саундтреки: «Фишль» – характеризуется музыкой барочного стиля с включением звучности клавиесина, использованием полифонии (стилизованной под творчество немецкого композитора и органиста XVII века Иоганна Себастьяна Баха), широким «раскрашиванием» мелодических линий приемами орнаментики и мелизматики; «Танец Афроса» – отражает испанский колорит через включение таких инструментов как гитара, кастаньеты, а также применение традиционного итальянского музыкально-танцевального стиля фламенко; «Синьора» – в данную композицию композитор включает хор, который поет на латинском языке, виолончель, цитирующую мелодию из «Confutatis» мессы си-минор Иоганна Себастьяна Баха, цитату ритмической фигуры из начала «Болеро» французского композитора и дирижера рубежа XIX-XX веков, Мориса Равеля, дополнительно вводятся такие инструменты как орган, электрогитара, а также вокальная сольная партия в оперном стиле.

Регион «Ли Юэ», прототипом которого является культура Китая, создавался с особой тщательностью. Музыка основана на мажорной и минорной пентатонике, используются традиционные инструменты, такие как эрху, чжунху, гучжэн, пипа, жуань, саньсянь, дицзы, сяо. В записи участвовали выдающиеся музыканты мировых оркестров, а партию сяо исполнил сам композитор Ю-Пэн Чэнь.

Особо яркой композицией данного региона является песня «The Divine Damsel of Devastation» в стиле Пекинской оперы (цзинцзюй). Вокальная партия солиста построена на характерной для данной оперы манере «цягсан» (глиссандирующее пение в высоком регистре). Сочетание традиционной оперы с электрогитарами и рок-перкуссией вызвало волну интереса среди молодежи по всему миру, включая США и СНГ.

Тема сражения с Аждахой используются древние «чуские строфы» в хоровом исполнении, а также минорную пентатонику в партии инструмента эрху, переходящую далее в партию электрогитары.

В основе музыки региона «Инадзума» заложена японская пентатоника (с малыми секундами между II–III и V–VI ступенями). Инструментарий представлен в основном традиционными инструментами: кото, сямисэн, фортепиано здесь отсутствует. Главная тема региона и её правительницы Райдэн Эи основана на японской народной песне «Сакура». Также используются гармонический минор, остинатный бас, пунктирный ритм и синкопы. Мелодии изобилуют форшлагами и глиссандо.

Следует также раскрыть символику и культурные коды персонажей, заложенные в «Genshin Impact». Так, к примеру, игра насыщена символами, отсылающими к реальным мировым культурам: Ёимия – украшение цумами-канзаси, традиционное для японских учениц гейш; Аратаки Итто – отсылка к японской субкультуре «босодзоку» (банды байкеров) и демону Они (рога, глава банды); Ху Тао – бабочки, как символ бессмертия и перехода между мирами; цветы сливы, как символ долголетия в традиции Китая; Райдэн Эи – цветок ипомеи



(однодневка), символизирующий мимолётность; предвестники Фатуи – их имена (Пьеро, Дотторе, Скарамучча, Синьора, Панталоне, Тарталья) заимствованы из итальянской комедии дель арте, что подчеркивает театральность и антагонизм героев.

Одним из важнейших эффектов игры стало её влияние на межкультурный диалог. Благодаря переводу на 15 языков и четырём языкам озвучивания (китайский, японский, корейский, английский), игра объединяет аудиторию по всему миру. Также министерство культуры КНР включило «Genshin Impact» в список ключевых проектов национального культурного экспорта на 2023–2024 годы. Музыка из игры (в частности, композиции из региона «Ли Юэ») звучала на Зимних Олимпийских играх 2022 года в Пекине. Данный факт способствует формированию положительного образа китайской культуры за рубежом.

Погружаясь в детально проработанные регионы, игроки знакомятся с китайской оперой, японскими субкультурами, европейской классикой и ближневосточными мотивами. Это развивает способность понимать окружающих людей, принимать и уважать чужую культуру. В эпоху глобализации такие механизмы оказываются более эффективными, чем традиционные музейные экспозиции, поскольку они встроены в повседневную практику миллионов молодых людей.

Таким образом, Ю-Пен Чену удалось создать узнаваемые и запоминающиеся композиции, внутри которых возможно различить принадлежность героев к их регионам, создать звуковой портрет персонажа и даже обозначить его внутренний конфликт. Композитор опирается на народные мелодии, цитирует классиков (Баха, Моцарта, Равеля, Генделя) и использует аутентичные инструменты (эрху, кото, волынку). Игровые механики (гача, замедление прогрессии, правило сорока секунд) формируют устойчивую привычку и глубокое эмоциональное вовлечение, работая по принципу биологической адаптации. Помимо художественной ценности, «Genshin Impact» выполняет важную социальную функцию: она становится площадкой для межкультурной коммуникации, способствует экспорту традиционной китайской культуры и воспитывает уважение к культурному разнообразию в целом. В условиях цифровизации и глобализации такой подход может служить моделью для будущих мультимедийных проектов, стремящихся к аутентичности и мультикультурному диалогу

Список литературы:

1. Будаева Т.Б. Пекинская опера цзинцзюй. – М., СПб: Нестор-История, 2019.
2. Ветушинский А.С. Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. – М.: Бомбора, 2021.
3. Ду Кэ. Продвижение китайской культуры посредством игровой индустрии на примере Genshin Impact. – Волгоград, 2023.
4. Земцовский И.И. Артикуляция фольклора как знак этнической культуры // Этнознаковые функции культуры. – М.: Наука, 1991.
5. Кайуа Р. Игры и люди. – М.: АСТ, 2022.
6. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.
7. Чиксентмихайи М. Поток: Психология оптимального переживания. – М.: Смысл, 2011.
8. Developer Insight. Behind the Music of Genshin Impact. – URL: genshin.hoyoverse.com.
9. Koestler A. The Act of Creation. – London: Hutchinson & Co, 1964.
10. Ryan R., Deci E. Self-Determination Theory // The American psychologist. 2000. Т. 55

