5. Rybina, E.V. Formirovanie metodicheskoy sistemy obucheniya v bal'noy khoreografii / E.V. Rybina. – Chelyabinsk : FGBOU VO «YuUrGGPU», 2019. – 112 s. – Tekst : neposredstvennyy.
6. Shmelev, D.N. Problemy semanticheskogo analiza leksiki / D.N. Shmelev. – Moskva : LKI, 2008. – 280 s. – ISBN 978-5-382-00616-1. – Tekst : neposredstvennyy.

Рубцова Анна Васильевна,
ФГБОУ ВО Санкт-Петербургский государственный университет,
обучающийся по специальности 53.03.02 Инструментальное исполнительство на скрипке
E-mail: rubcovaanna42@gmail.com
Россия, г. Санкт-Петербург
Павенков Олег Владимирович,
кандидат философских наук, доцент;
ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения»,
доцент кафедры медиакоммуникационных технологий
E-mail: pavenkovvg@yandex.ru
Россия, г. Санкт-Петербург
Рубцова Мария Владимировна,
доктор социологических наук, доцент;
ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет»,
доцент кафедры социального управления и планирования
E-mail: mariia.rubtcova@gmail.com
Россия, г. Санкт-Петербург

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЛЕЙТМОТИВ «СЕМЬИ ЭЦИО» В СЕРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ASSASSIN'S CREED

Аннотация. В статье рассматривается трансформация музыкального лейтмотива «Семья Эцио» в серии компьютерных игр Assassin's creed. Став визитной карточкой франшизы, «Семья Эцио» постоянно подвергалась переработке различными композиторами в новых играх серии, став источником вдохновения для синтеза аутентичной музыки, звучания инструментов разных исторических периодов и научно-фантастической линии о технологиях прошлого и будущего, передаваемых современными инструментами. Авторы заявляют о необходимости более глубокого изучения современных средств музыкального выражения в рамках лудомузыковедения.
Ключевые слова: Assassin's creed; Ezio's Family; Семья Эцио; лудомузыковедение.

Anna Rubtcova,
Saint Petersburg State University,
Student of the Specialty 53.03.02 Instrumental Performance on the Violin
E-mail: rubcovaanna42@gmail.com
Russia, St. Petersburg,
Oleg Pavenkov,
Candidate of Philosophical Sciences;
St. Petersburg State Institute of Film and Television,
Associate Professor of the Department of Media Communication Technologies
E-mail: pavenkovvg@yandex.ru
Russia, St. Petersburg,
Maria Rubtcova,
Doctor of Social Sciences, Associate Professor;
Saint Petersburg State University, associate Professor of the Department of Social Management and Planning
E-mail: mariia.rubtcova@gmail.com
Russia, St. Petersburg

«THE EZIO FAMILY» MUSICAL LEGMOTIPH IN THE ASSASSIN'S CREED COMPUTER GAME SERIES

Annotation. The article deals with the transformation of the musical leitmotif «The Ezio Family» in the series of computer games Assassin's creed. Becoming a hallmark of the franchise, The Ezio Family has been constantly reworked by various composers in new games of the series, becoming a source of inspiration for the synthesis of authentic music and the sound of instruments from different historical periods and a sci-fi line about the technologies of the past and the future, conveyed by modern instruments. The authors talk about the need for a deeper study of modern means of musical expression within the framework of Ludomusicology.
Keywords: Assassin's Creed; Ezio's Family; Ludomusicology.

Лудомузыковедение – это относительно молодая дисциплина, изучающая, как музыка и звук становятся центральными компонентами погружения в видеоигры. В данной статье мы рассмотрим один из наиболее широко признанных музыкальных лейтмотивов партитуры франшизы *Assassin's Creed* – «Семью Эцио», первоначально написанный Джеспером Кидом для игры *Assassin's Creed II*, действие которой разворачивается в Италии XV века, а главный герой – это флорентийский дворянин Эцио Аудиторе.

Как отмечает Джеспер Кид, подготовкой для написания известного саундтрека была его работа над оригинальной игрой Assassin's Creed. Успех первой игры франшизы проложил путь для Assassin's Creed II и позволил ему получить абсолютную свободу творчества для второй игры. Основной музыкальной идеей, создавшей основы для саундтрека Assassin's Creed, стало смешивание живой музыки с электронной. Это должно было напомнить сложный сюжет серии: действия одновременно происходят в современности и далеком прошлом. Прошлое симулируется Анимусом – фэнтезийной технологией, позволяющей проникать в историю предков, сохранившуюся в ДНК. Джеспер Кид стал разрабатывать специальную геймплейную музыку для таких механик, как подслушивание, слежка, музыка погони, уникальная музыка для каждого из городов, в которых происходит действие. Это включало в себя различные стили написания музыки, различные техники аранжировки и оркестровки, а также различные наборы инструментов [5].

Вместе с тем самым известным лейтмотивом, ставшим визитной карточкой франшизы Assassin's Creed стала тема Ezio's Family (Семья Эцио). Изначально тема отражает потери и трудности Эцио, пережившего предательство и казнь своего отца и братьев. Джеспер Кид попытался передать эмоции, которые ощущал Эцио, думая о пережитой трагедии. Но этот частный момент биографии одного из героев оказался жизнеспособным и для оформления переживаний других герое франшизы. Все персонажи серии сталкиваются с жертвами и борьбой, когда они вступают в тайное Братство, и постепенно Ezio's Family стала олицетворять именно это.

В партитуре «Семьи Эцио» также используется электрогитара, что как будто напоминает об Анимусе (фантастической системе прочтения ДНК предков), и создает ощущение, что погружение в историю перекликается с современностью. Во время заданий на время (например, квест «До встречи») данная мелодия играется полностью на электрогитаре и представляет собой чисто современную аранжировку. Несмотря на это, версия Кида «Семья Эцио» все еще способна осязаемо выразить идею Италии эпохи Возрождения посредством сочетания базовых культурных знаний, предлагая тематическое, а не реалистическое значение места и времени [5].

В Assassin's Creed II основная мелодия «Семьи Эцио» характеризуется повторяющейся фигурой ре минор, сопровождаемой арпеджио ре минор в нижнем регистре. Хоровая текстура, сопровождающая вступительный мотив, хотя и не в унисон, напоминает средневековое простое пение. Сочетаются стилистические черты как стиля антико, так и стиля модерн. Светские оперные традиции, более точно отражающие эпоху второй практики («*seconda pratica* era»), сочетаются с более тонким и религиозным выражением эпохи первой практики («*prima pratica* era»). Сопровождает эти элементы гитарный рисунок, тембрально сходный с традиционной музыкой на лютне. На эмоциональном уровне слегка разрозненная природа этих стилистических элементов, по-видимому, в первую очередь коренится в передаче чувства «эпичности» [8].
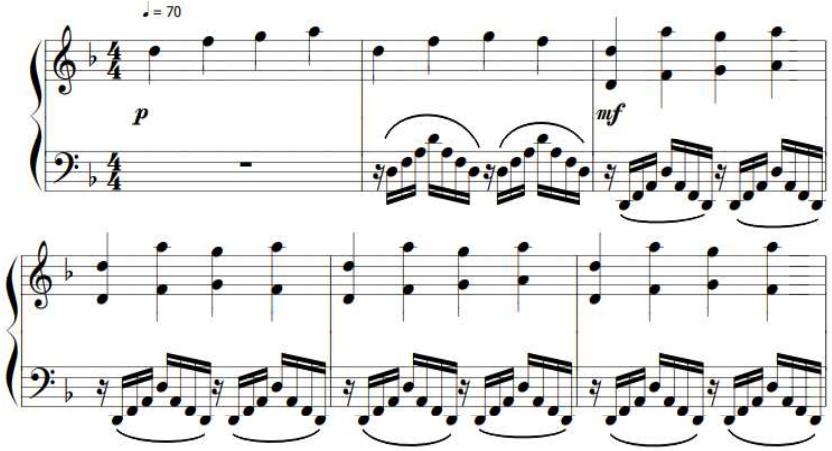


Рисунок 1. Вступительный мотив Джеспера Кида «Семья Эцио» для Assassin's Creed II (2009)

Интересно, что тема Ezio's Family стала причудливо трансформироваться от одно игры франшизы к другой. Основной мотив «Семьи Эцио» был перестроен несколькими композиторами в последних частях в качестве лейтмотива для серии игр.

Версия «Семья Эцио», переделанная Остином Уинтори для *Assassin's Creed: Синдикат (2015)*, озаглавленная просто «Семья», украшена повторяющимися металлическими звуками колокола и сближается с классической музыкой. В мелодии нет отсылок к современности, не используются электроинструменты. Акцент на колоколах и бой курантов, скорее всего, отсылает к всемирно известной Вестминстерской колокольне и Биг Бену. Это сближает звучание классической музыки с историко-географическими особенностями сюжета, действия которого происходит в Англии, преимущественно в Лондоне.

Интересен рассказ композитора *Assassin's Creed: Синдикат* Остина Уинтори о том, как он решил задачу «встряхнуть формулу франшизы», поставленную создателем игры французско-канадской фирмой Ubisoft. В

отличие от Assassin’s Creed II композитор Джеспер Кид практически не получил бюджет на создание оригинальной музыки, в связи с этим в продолжении серии доминировал «футуристический гибридный синтезаторный элемент». К выпуску «Синдиката» надо было создать новую музыку, но при этом сохранить преемственность. Остин Уинтори решил написать неоромантическую камерную музыку, вальсы и арии. Предложенный стиль он назвал «музыкой нео-Мендельсона». Это смесь модернистского звука с камерной музыкой XIX века. От музыки Мендельсона был заимствован подход, напоминающий легкое прикосновение, которое соответствовало лору (истории и основной сюжетной линии) игры, описывающей подвиги скрытных и ловких ассасинов, борющихся с социальной несправедливостью

Однако Остин Уинтори отмечает, что он не пытался сделать какую-то аутентичную партитуру названного периода, поэтому эту музыку нельзя перепутать с реальной музыкой XIX века. Но в партитуре много аутентичной народной музыки и мелодий гимнов той эпохи, а также короткие небольшие полуоперные интермедии, в которых используется текст из известной англоязычной оперы «Дидона и Эней» [4].
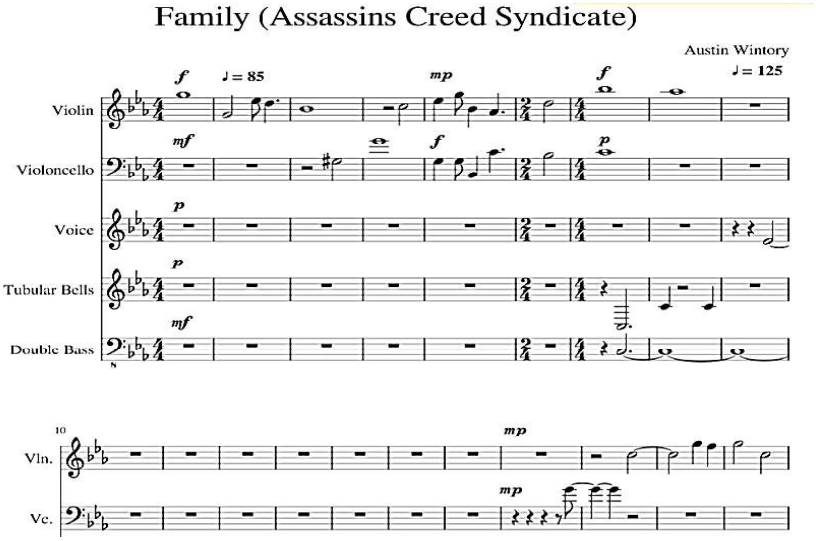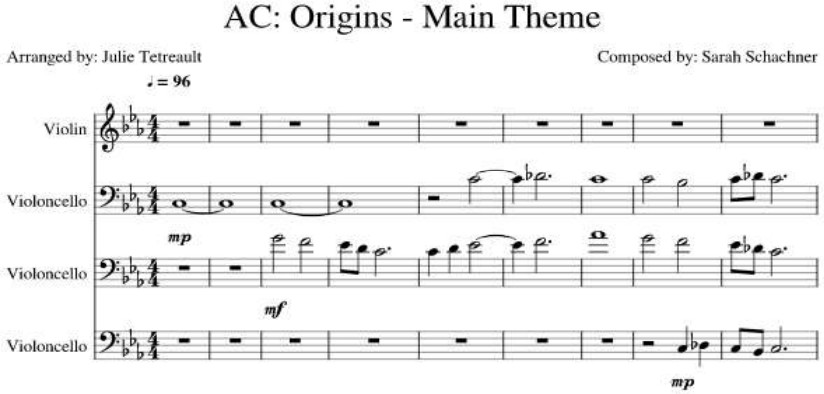


Рисунок 2. Вступительный мотив Остина Уинтори «Семья» для Assassin's Creed: Синдикат (2015)

Точно так же Сара Шахнер изменила «Семью Эцио» в *Assassin's Creed: Origins (2017),* используя особые стилистические приёмы, чтобы создать ассоциацию с сеттингом игры в последние годы египетской династии Птолемеев. Композитор упоминает, как она использовала модуль реверберации для создания атмосферы пустынных бурь, которые она сочетала с традиционными инструментами, такими как лиры, лютни и уды, чтобы создать таинственный и «мифологический» звук. Здесь оригинальный мотив ритмически дополнен и украшен хроматическими интонациями, несущими характерное ближневосточное звучание. Выбор инструментов демонстрирует частичный акцент на исторической и географической точности. Тем не менее, композитор создает семиотическую связь с «экзотизированным» Древним Египтом, который в первую очередь понимается через тайну и мифологию. Сара Шахнер использует прочно укоренившиеся в массовом сознании ориенталистские ассоциации данного исторического периода, созданные в кинематографе и массовой культуре [2].

Композитор Сара Шахнер отмечает, что древнеегипетская культура была настолько переплетена фантастической мифологией, что дала ей больше творческой свободы с музыкой. Шахнер решила не использовать симфонический оркестр, потому что он не мог существовать в это историческое время. Было важно также отразить научно-фантастическую перспективу с Анимусом. Поэтому используемые аутентичные инструменты, такие как лютни, лиры, уды, колокола и ручные барабаны, соотносились с гибридно-синтезаторной основой.
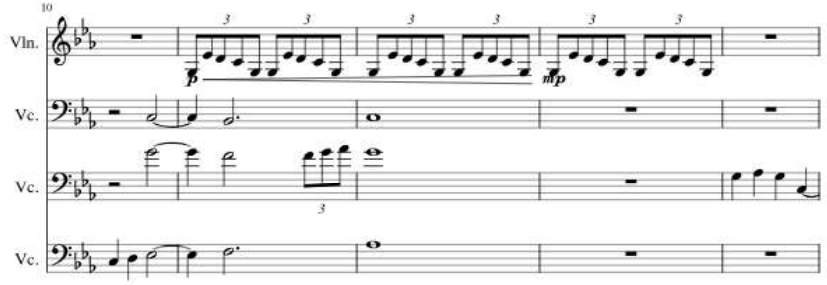




Рисунок 3. Главная тема мотив Сары Шахнер на основе Семь и Эцио «Семья» для Assassin's Creed: Origins (2017)

Подводя итог, хочется отметить, что музыка в компьютерных видеоиграх редко становится предметом детального анализа, а лудомузыковедение является пока периферийной областью отечественного музыковедения. Однако анализ музыкальных произведений, написанных для компьютерных видеоигр, может стать интересной областью экспериментов с историческими и современными музыкальными течениями.

Литература:

1. Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга ; сост., предисл. и перевод Д.В. Сильвестрова ; коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. – Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с. – Текст : непосредственный.

2. Composer Sarah Schachner on Bringing Ancient Egypt to Life in Her Assassin's Creed Origins Soundtrack, Music Radar, February 20, 2018, accessed May 31, 2020. – Текст : электронный. – URL: https://www.musicradar.com/news/composer-sarah-schachner-on-bringing-ancient-egypt-to-life-in-her-assassins-creed-origins-soundtrack (дата обращения: 28.02.2022)

3. Fernández-Cortés, J.P. Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music / J.P. Fernández-Cortés. – Текст : непосредственный // Journal of Sound and Music in Games. – 2021. – Т. 2. – №. 4. – С. 13–35.

4. Ferris, J. Interview with Austin Wintory, Composer for Journey and Assassin's Creed / J. Ferris. – Текст : электронный // Syndicate Nerd Reactor, October 6, 2015, accessed July 27, 2021. – URL: http://nerdreactor.com/2015/10/06/interview-austin-wintory-composer-for-journey-ac-syndicate/ (дата обращения: 28.02.2022).

5. Interview with Jesper Kyd. – Текст : электронный. – URL: http://www.accesstheanimus.com/Interview_with_Jesper_Kyd (дата обращения: 28.02.2022)

6. Kamp, M. Ludomusicology: Approaches to Video Game Music / M. Kamp et al. – Текст : непосредственный // Intersections: Canadian Journal of Music/Revue Canadienne de Musique. – 2016. – Т. 36. – №. 2. – С. 117–124.

7. Van Elferen, Isabella. Analysing Game Musical Immersion / Isabella Van Elferen. – Текст : непосредственный // The ALI Model. In Ludomusicology: Approaches to Video Game Music edited by Michiel Kamp, Tim Summers, and Mark Sweeney. – Sheffield, UK : Equinox, 2016. – P. 32–52.

8. Warde-Brown, A. Waltzing on Rooftops and Cobblestones: Sonic Immersion through Spatiotemporal Involvement in the Assassin's Creed Series / A. Warde-Brown. – Текст : непосредственный // Journal of Sound and Music in Games. – 2021. – Т. 2. – №. 3. – С. 34–55.

References:

1. Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга ; сост., предисл. и перевод Д.В. Сильвестрова ; коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. – Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с. – Текст : непосредственный.

2. Composer Sarah Schachner on Bringing Ancient Egypt to Life in Her Assassin's Creed Origins Soundtrack, Music Radar, February 20, 2018, accessed May 31, 2020. – Текст : электронный. – URL: https://www.musicradar.com/news/composer-sarah-schachner-on-bringing-ancient-egypt-to-life-in-her-assassins-creed-origins-soundtrack (дата обращения: 28.02.2022)

3. Fernández-Cortés, J.P. Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music / J.P. Fernández-Cortés. – Текст : непосредственный // Journal of Sound and Music in Games. – 2021. – Т. 2. – №. 4. – С. 13–35.

4. Ferris, J. Interview with Austin Wintory, Composer for Journey and Assassin's Creed / J. Ferris. – Текст : электронный // Syndicate Nerd Reactor, October 6, 2015, accessed July 27, 2021. – URL: http://nerdreactor.com/2015/10/06/interview-austin-wintory-composer-for-journey-ac-syndicate/ (дата обращения: 28.02.2022).

5. Interview with Jesper Kyd. – Текст : электронный. – URL: http://www.accesstheanimus.com/ Interview_with_Jesper_Kyd (дата обращения: 28.02.2022)

6. Kamp, M. Ludomusicology: Approaches to Video Game Music / M. Kamp et al. – Текст : непосредственный // Intersections: Canadian Journal of Music/Revue Canadienne de Musique. – 2016. – Т. 36. – №. 2. – С. 117–124.

7. Van Elferen, Isabella. Analysing Game Musical Immersion / Isabella Van Elferen. – Текст : непосредственный // The ALI Model. In Ludomusicology: Approaches to Video Game Music edited by Michiel Kamp, Tim Summers, and Mark Sweeney. – Sheffield, UK : Equinox, 2016. – P. 32–52.

8. Warde-Brown, A. Waltzing on Rooftops and Cobblestones: Sonic Immersion through Spatiotemporal Involvement in the Assassin's Creed Series / A. Warde-Brown. – Текст : непосредственный // Journal of Sound and Music in Games. – 2021. – Т. 2. – №. 3. – С. 34–55.

Рязанова Екатерина Вадимовна,
ФГАОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет», магистрант
E-mail: riazanova.ev@students.dvfu.ru
Россия, г. Владивосток

ЭЛЕМЕНТЫ СОЗДАНИЯ СПЕЦИФИЧЕСКОЙ АТМОСФЕРЫ СТРАХА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ ЖАНРА «SURVIVAL HORROR»

Аннотация. Проработанная атмосфера – это жизненно важный элемент компьютерных игр. Она создает первоначальное впечатление и цепляет пользователя множеством приемов. Благодаря этому разработчики могут напугать игрока, выбить его из колеи. В этой статье проанализированы 5 основных элементов, которые играют важную роль в создании и поддержании тревожной атмосферы на примере игры «Outlast» и «Outlast 2».
Ключевые слова: компьютерные игры; Outlast; survival horror; AAA; инди.

Ekaterina Riazanova,
Far Eastern Federal University, Master's Degree Student
E-mail: riazanova.ev@students.dvfu.ru
Russia, Vladivostok

ELEMENTS OF CREATING A SPECIFIC ATMOSPHERE OF FEAR IN COMPUTER GAMES OF THE SURVIVAL HORROR GENRE

Annotation. An elaborate atmosphere is a vital element of computer games. It creates the initial impression and hooks the user with many techniques. Thanks to it developers can scare the player, knock him out of his mind. This article analyzes the 5 main elements that play an important role in creating and maintaining a disturbing atmosphere, using the example of the game «Outlast» and «Outlast 2».
Keywords: computer games; Outlast; survival horror; AAA; indie.

Видеоигры как современное явление предлагают пользователям уникальную форму погружения, позволяя взаимодействовать и исследовать окружающую среду, в которой находится игрок. Атмосфера, темп, общий стиль, сцены, дизайн окружающей среды, геймдизайн, повествование, положение камеры и звук играют важную роль в таком жанре игр, как «survival horror». Когда все эти компоненты соединяются правильно, то возникает необходимая атмосфера ужаса.

«Survival horror» – это жанр компьютерных игр с нагнетающей атмосферой ужаса, упор в котором делается на выживание игрового персонажа. Чаще всего в таких играх геймплей включает себя элементы борьбы с противниками, подобно экшн играм, но с гораздо меньшим контролем ситуации. Студия «Frictional Games» поступила очень смело, забрав у пользователя всё оружие, при разработке игры «Penumbra: Black Plague», тем самым фактически лишив игрока любой возможности защищаться. У них получилось ввести в моду такой подход. Сейчас хорроры формата «бежать, прятаться или умереть» создают многие геймразработчики.

Так, например, компания «Red Barrels» в 2013 году выпустила первую часть игры «Outlast». Этот выпуск заложил понятие «AAA-инди». Инди-игра – это компьютерная игра, созданная отдельным разработчиком или маленьким коллективом авторов, без финансовой поддержки. Но игра «Outlast» не совсем подходит под это описание. Разработчики, до этого работающие в «Ubisoft» или «EA», смогли найти инвесторов только спустя 18 месяцев разработки. Эти инвестиции были полностью потрачены на создание игры. В то же время при создании и выпуске «AAA» проектов игр больше половины суммы инвестиций используется только для затрат в сфере маркетинга [7]. Таким образом, «Red Barrels» оказались в ситуации, когда они смогли покрыть разработку, но у них не осталось средств для маркетинга игры. Это послужило возникновению такого понятия как «AAA-инди» – игр без маркетинга.

В 2014 году вышла версия игры «Outlast» для «PS4», которая была бесплатной для тех, кто имел подписку «PS Plus». Так игра смогла получить мгновенно распространяющиеся положительные и отрицательные отзывы из цифровых маркетплейсов, а ее условная бесплатность позволила привлечь популярных стримеров. Таким образом «Outlast» смогла получить бесплатный и хорошо продуманный маркетинг, и в итоге было продано 15 миллионов ее копий [5].

Цель данной статьи – проанализировать основные элементы игры «Outlast», благодаря которым она смогла стать настолько успешной, не имея при этом коммерческой маркетинговой кампании.

Проанализируем игру, воспользовавшись материалами из работ «Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games» [1], «Introduction to game analysis» [2] и «Sound and the diegesis in survival-horror games» [3]. Возьмем только несколько самых важных элементов игры для анализа и разобьем их на