

EDN: EWCFAE
УДК 7.08

Features of Narrative Schemes Transformation when Changing Media Basis (Based on Analysis of Book, Film and Game “The Godfather”)

Tikhon K. Ermakov, Ksenia A. Degtyarenko
and Anna A. Shpak*

*Siberian Federal University
Krasnoyarsk, Russian Federation*

Received 02.12.2023, received in revised form 10.12.2023, accepted 15.12.2023

Abstract. Narrative is one of the most instrumental concepts of modern social sciences and humanities. By turning to the study of narrative patterns, researchers can trace historical transformations in art and culture, use hidden by the narrative meanings as an element of critical analysis, or provide applied recommendations for constructing utilitarian narratives. Using the conceptual framework of narrative analysis in conjunction with other theoretical frameworks can lead to interesting results revealing the essence of social and cultural processes. We address the problem of transformation of narratives in the context of media theory, in order to determine the nature of the influence of the information carrier on the form in which the content is presented and to determine some typical characteristics of the translation being carried out. As a theoretical basis, we use G. Pross theory of medialities, adapted to the modern landscape by G. S. Freiermuth. In the course of studying the transformation of the narrative scheme of “The Godfather” from book to film and then to the game, we identified the following pattern. Firstly, the narrative of secondary mediality has the most developed narrative grid, constructing the narrative architectonics, along which the reader can move non-linearly (although there is an optimal reading option offered to him). Secondly, tertiary mediality makes the original architectonics more linear, flattening the original narrative, which now develops in the only possible way, dictated by the deciphering device properties. Third, quaternary mediality locates its narrative patterns in the spaces between the nodes of the static narrative elements of previous medialities. The video game narrative, therefore, has not so much increased nonlinearity as new qualities of “being between” stable blocks of linear narrative.

Keywords: Narrative, “The Godfather”, video game, media theory, mediality, book, film.

Research area: cultural studies.

Citation: Ermakov T. K., Degtyarenko K. A., Shpak A. A. Features of narrative schemes transformation when changing media basis (based on analysis of book, film and game "The Godfather"). In: *J. Sib. Fed. Univ. Humanit. soc. sci.*, 2024, 17(1), 42–54. EDN: EWCFAE



Особенности трансформации нарративных схем при изменении медийной основы произведения (на материале анализа книги, фильма и игры «Крестный отец»)

Т.К. Ермаков, К.А. Дегтяренко, А.А. Шпак

*Сибирский федеральный университет
Российская Федерация, Красноярск*

Аннотация. Нарратив является одним из самых инструментальных концептов современных социально-гуманитарных наук. Обращаясь к изучению повествовательных схем, исследователи могут проследить исторические трансформации в искусстве и культуре, использовать скрывающиеся нарративом смыслы (как элемент критического анализа) или давать прикладные рекомендации по построению утилитарных нарративов. Использование концептуальной рамки нарративного анализа в совокупности с иными теоретическими основаниями может дать интересные результаты, раскрывающие сущность социальных и культурных процессов. Мы обращаемся к проблеме трансформации нарративов в контексте медиатеории с целью определить характер влияния носителя информации на форму, в которой представлено содержание, и выявить некоторые типические характеристики осуществляемого перевода. В качестве теоретического основания мы используем теорию медиальностей Г. Просса, адаптированную под современный ландшафт Г.С. Фрейермутом. В ходе исследования трансформации нарративной схемы «Крестного отца» от книги к фильму и затем к игре мы выявили следующую закономерность. Во-первых, нарратив вторичной медиальности обладает самой развернутой нарративной решеткой, конструирующей архитектуру повествования, по которой читатель вполне может перемещаться нелинейно (хотя и существует предложенный ему оптимальный вариант прочтения). Во-вторых, третичная медиальность делает изначальную архитектуру более линейной, уплощая изначальный нарратив, который теперь развивается единственно возможным образом, диктуемым свойствами устройства-дешифровщика. В-третьих, четвертичная медиальность располагает свои нарративные схемы в пространствах между узлами статичных повествовательных элементов предшествующих медиальностей. Видеоигровой нарратив, таким образом, обладает не столько повышенной нелинейностью, сколько новыми качествами «бытия между» устойчивыми блоками линейного повествования.

Ключевые слова: нарратив, «Крестный отец», видеоигра, медиатеория, медиальность, книга, фильм.

Научная специальность: 5.10.1 – теория и история культуры, искусства.

Цитирование: Ермаков Т. К., Дегтяренко К. А., Шпак А. А. Особенности трансформации нарративных схем при изменении медийной основы произведения (на материале анализа книги, фильма и игры «Крестный отец»). *Журн. Сиб. федер. ун-та. Гуманитарные науки*, 2024, 17(1), 42–54. EDN: EWCFAE

Введение

Проблема компаративного анализа произведений искусства, относящихся к различным формам и видам, всегда стояла очень остро (Zhukovskii, Pivovarov, Koptseva, 2006; Koptseva, Zhukovskiy, 2008; Koptseva, Bralkova, Gerasimova et al., 2015; Borodina, 2023a; Borodina, 2023b), но в современной гуманитарной науке можно говорить о перерождении этой проблематики. Если классические схемы разделения видов искусства, возникшие в эстетике XIX века (например, системы Гегеля, Лессинга, Ницше и т.д.), предлагали некоторую устойчивую рамку взаимного развития видов искусства или объясняли их различия склонностью к выражению определенных человеческих чувств, то с появлением принципиально новых форм искусства и последовавшего развития теории медиа в макклюэновском духе проблема была выведена в пространство более подвижных теоретических рамок.

Обостряется тема «пересказывания» в новых формах искусства вообще (Kistova, 2022; Sitnikova, Sertakova, 2022) и в системе освоения ими содержания их предшественников и «иных» культурных блоков (Karlova, Koptseva, Reznikova et al., 2020; Sitnikova, Li, 2022; Shpak, 2022; Smolina, 2023). Изначально этот вопрос получает развитие в контексте взаимодействия «книга-фильм-телевидение», в ходе рассмотрения которого окончательно складывается представление о «нарративе» как основе не только художественного, но и вообще культурного. Отчасти эта устойчивая форма исследования получает отражение и в моделях исследования отдельных произведений искусства (Reznikova, Sitnikova, Zamaraeva, 2019; Kolesnik, Leshchinskaya, Sertakova, 2019; Seredkina, Kistova, Pimenova, 2019; Sitnikova, 2022; Rumyantsev, 2023; Shurmanova, 2023). Проблема постепенно теряет эстетическую наполненность, превращаясь в исследование комплекса технических приемов, позволяющих воспроизводить по-

следовательность событий на основании тех или иных коммуникационных средств. В результате проблема «пересказа» оказывается центральной для множества современных теоретических моделей – начиная от дискурсивных теорий и заканчивая различными вариантами критических теорий.

Важной данная проблематика осталась и в медиатеории (см., например, Ryan, 2009), поскольку трансформация повествовательной схемы с переходом от одного медиа к другому воспринимается исследователями как один из ключевых инструментов описания характера того или иного медиа как активного передатчика коммуникации. Данная линия прикладных исследований полностью отражает установку Макклюэна на преобразующую роль медиатехнологий. Помимо описательного потенциала изучение трансформаций при переходе от медиа к медиа должно помочь исследователям понять причину этих изменений, предлагая объяснение с двух возможных позиций: исходя из культурного контекста существования медиа или из его технических возможностей. Предлагаемый в данной статье анализ ориентирован на решение двух проблем в локальном контексте: во-первых, мы предлагаем некоторую схему трансформации нарратива, обусловленную переходом к другому медиа в контексте понимания специфики видеоигры как нового медийного пространства. Во-вторых, постараемся показать возможность синтетического решения проблемы взаимодействия технического и культурного контекстов существования медиа, влияющих на технику формирования содержащегося в нем нарратива.

Анализ современных научных исследований, связанных с обозначенной проблематикой, показывает следующие тенденции. Во-первых, наиболее многочислен блок исследований, связанных с анализом общих вопросов нарративистики, которые лишь затем привязываются к некоторым аспектам медиатеории. Например, нарратив превра-

щается в инструмент прикладного анализа (Boyd, 2020; Kang, 2020) для понимания функционирования текста в различных медиаконтекстах – или общелитературных, или рекламных. Здесь нарратив связывается с медиа для поиска наиболее технически выгодных форм выражения содержания, которые учитывали бы не только само ядро сообщения, но и средства его передачи. Также нарратив может выступать инструментом описания конкретных проявлений различных общегуманитарных теоретических систем (Baker, 2019; Clarke, 2022; Thon, 2023). Трансформации нарратива становятся тогда концептуальной рамкой для демонстрации тех или иных аспектов общих социально-культурных изменений, связанных с различными масштабными уровнями.

Во-вторых, немногочисленные, но интересные исследования демонстрируют изменения классических нарративов, религиозных (Hiarvard, 2020), аудиовизуальных (Reiser, 2019) или традиционно-мифологических (Chatterji, 2020), с приходом новых форм коммуникации. В подобных работах акцент переносится с нарратива на медиа, но не в техническом, а в содержательном ключе. То есть исследователи предполагают, что изменяется не столько формально-функциональная составляющая нарративной схемы, сколько ее содержательное ядро при сохранении некоторых внешних черт.

В-третьих, сохраняется традиционная критическая направленность нарративных исследований, связываемых с властью над нарративом и его политическим измерением (Yakovleva, 2016; Gasilin, 2021; Fedorov, 2019; Bail, 2022). Акцент в таких работах переносится на вопрос о том, почему вообще становится необходимой трансформация нарратива. Критический анализ становится инструментом обнаружения следов нарративов о власти в различных медийных формах, что должно подчеркнуть искусственность их содержания. Вопрос о трансформации становится идеологически окрашенным, что открывает некоторые новые перспективы для понимания медийных переходов.

Наконец, в-четвертых, несколько отдельно стоят исследования, в которых наибольшее внимание уделяется трансформациям, детерминированным цифровой природой, современных медиа (Artamoshkina, 2020; Staruseeva-Persheeva, 2023; Lebedeva, 2019; Zvereva, 2019). Несмотря на общность предметного поля, необходимо выделить одну ключевую проблему данных работ – их высокую методико-теоретическую разобщенность. Причем проявляется это не только при сопоставлении работ, но и при анализе их внутреннего содержания. При попытке анализировать нарратив в цифровом пространстве его особенности считаются из локальных теорий цифрового, игнорируя теоретические модели, описывающие в схожих категориях все возможные формы существования повествовательных конструкций. Именно на решение данной проблемы мы и опираемся в нашей работе, предлагая в качестве такой модели теорию медиальности Г. Просса (Pross, 1972), уточненную Г. С. Фрейермутом (Freiermuth, 2015).

Теоретические основания исследования

Развитие медиатеории вслед за работами М. Макклюэна было связано с активным внедрением исторического мышления. Раньше медиа определялись как специфический элемент культуры XX века и зачастую сводились к масс-медиа и исследованию их влияния на политическую и общественную жизнь. Обращение к более широкой проблеме медиа как носителя информации, наделенного своеобразной акторностью, обуславливающей изменение содержания, передаваемого через него, приводит к первому «углублению» истории медиа. Оказывается, что с самых древних пластов человеческой истории мы можем говорить об опосредованной коммуникации, которая может быть исследована с опорой на разные общетеоретические и методологические установки (например, для немецкой медиашколы характерно обращение к математической теории коммуникации К. Шенона в качестве глобальной теории).

С появлением исторической перспективы в медиатеории происходит развитие попыток классификации медиа с позиции исторической динамики их изменения. Первую такую классификацию предложил еще М. Макклюэн, рассматривая медиаисторию как последовательную смену горячих и холодных средств коммуникации, создающих социальные пространства различных масштабов. Исследование трансформации нарратива с позиции медиатеории с необходимостью вписывается в исторические классификации (если только мы апеллируем не к новым, а к историческим медиатеориям, но в данном случае мы остаемся в пространстве классических методических рамок). Учитывая нашу задачу, связанную с трансформациями в игровом медиа, необходимо обращение к такому классификационному принципу, который учитывает и новые формы медиа. В качестве такой теории мы обращаемся к модели медиальности Г. Просса, адаптированной Г.С. Фрейермутом на цифровое пространство.

Суть теории Г. Просса может быть сведена к расширению понятия медиа в контексте теории коммуникации, при котором медийное воспринимается не как единичный объект, но как множество материальных субстанций. Характеристика этого множества и становится основанием для исторической типологии медиа, или, что более корректно по отношению к рассматриваемой концепции, изменения медиальности.

Первичная медиальность представляет собой систему, в которой материальный носитель информации не нужен. В историческом развитии первичная медиальность наблюдается на самых ранних этапах культуры, когда нарратив передается непосредственно с помощью вербальных языков «из уст в уста», сопровождаясь ритуально-культурным воспроизведением событий практически без использования реквизита. Первичная медиальность помещает содержание в реальность, акцентируя его переживание как переживание реального опыта, обусловленного лишь фантазией реципиента.

Вторичная медиальность подразумевает существование материального носителя (собственно медиа в привычной нам форме), который используется для хранения и передачи информации. Важно, что для восприятия сообщения в мире вторичной медиальности реципиенту необходимы лишь его органы чувств и, возможно, специальное знание языка шифровки (например, умение читать). В логике Г. Просса вторичная медиальность связана с большей частью человеческой истории от возникновения живописи (или письменных языков). Стоит отметить, что на ранних этапах вторичная медиальность вбирает в себя нарративы первичной или же используется в дополнение к уже выработанным формам первичной медиальности (например, использование реквизита), однако постепенно вытесняет более архаичные формы передачи информации. Связано это во многом с тем, что вторичная медиальность способствует более конкретной передаче сообщения, поскольку теперь опирается не на фантазию реципиента, а на его умение расшифровывать заложенное в медиа сообщение.

Третичная медиальность наиболее очевидно ассоциируется с развитием кинематографии, хотя и появляется раньше (например, телеграф может считаться примером данного типа медиальности), и связана с дальнейшим расширением комплекса вещей, используемых в коммуникации. Теперь существует не только медиа, в котором зашифровано сообщение, но и медиа, которое обеспечивает расшифровку сообщения в привычную для человека форму. Ключевой эффект третичных медиа связан с созданием копии реальности, поскольку дешифровка подразумевает создание сложного сообщения, отражающего свойства реальности с максимальной близостью к оригиналу. Третичная медиальность порождает сложный комплекс социальных институтов, поскольку завязана на множестве материальных объектов, необходимых для успешной коммуникации.

Наконец, Г.С. Фрейермут предлагает выделять четвертичную медиальность цифровой эпохи. Ключевое ее свойство

связано со сглапыванием шифровки и дешифровки медиа в одно устройство, из-за чего возникает эффект «иммерсивности», растворяющий границу между адресатом и адресантом. Важно подчеркнуть, что эффект четвертичной медиальности отчасти проявляется не только в компьютерных технологиях, но и, например, в развитии телевидения. Важным свойством нового типа медиальности становится создание «гиперреальности», то есть альтернативной реальности, не уступающей по своей «реалистичности» собственно окружающему нас реальному миру. Более активная включенность реципиента в процесс дешифровки и восприятия продуктов четвертичной медиальности также приводит к уменьшению роли отправителя, который теперь создает не столько законченное произведение, сколько некоторое пространство интерпретации, в котором «читатель» волен передвигаться, как он сам того захочет, причем иногда самым непредсказуемым для отправителя образом.

Таким образом, на теоретическом уровне трансформация нарратива при изменении медийной основы должна быть обусловлена изменениями механизма шифровки-дешифровки, в который вторгается различное количество элементов, обладающих своими свойствами «переводчиков», изменяющих некоторые черты сообщения. На внешнем уровне эта трансформация связана с изменением самой формы, следующей за выработанными в медиальности системами передачи сообщения. Задачей наших последующих анализов становится описание конкретных проявлений этих форм нарратива с целью их дальнейшей интерпретации в терминах взаимоотношений материального медиа и изначального содержания.

Нарратив во вторичной медиальности – книга

Рассматривая роман Марио Пьюзо «Крестный отец», впервые изданный в 1969 году, стоит отметить масштабность повествования во времени. Несмотря на то что художественное про-

изведение Пьюзо охватывает десятилетие (1945–1955 гг.), автор расширяет границы повествования воспоминаниями, выходящими за временные рамки описываемых событий. Таким образом, временное пространство произведения увеличивается за счет описания взросления Вито Корлеоне в третьей части романа, в период которого и происходит становление главного героя, закрепленное в превращении Вито Андолини в Вито Корлеоне. Стоит отметить в этом и нарушение традиционной линейности повествования, структуры произведения. Данная специфика достигается также за счет череды частей и глав, на которые разделен роман, где разворачиваются события, связанные с линией жизни отдельно взятого персонажа. Другим примером являются события, связанные с деятельностью различных героев, объединенные одной идейной линией, например череда убийств, совершенных параллельно в пространственно (территориально) разных местах в восьмой части романа.

На фоне окончания Второй мировой войны разворачиваются жесточайшие конфронтации, войны с целью распределения власти между пятью мафиозными семьями Нью-Йорка. Помимо этого прослеживается линия последовательного утверждения личной власти. В рамках художественного повествования выстраивается представление о структуре итальянской (сицилийской) семьи, а также (и в связи с этим) мафиозной Семьи, действующей на основании определенных правил, в том числе моральных. Семья, в которой родство по крови – не главный объединяющий признак.

Помимо сложной, многолинейной структуры произведения Марио Пьюзо стоит отметить и некоторую цикличность, которая фиксируется через ряд событий, связанных с младшим сыном донна Вито Корлеоне Майклом, который после смерти отца стал фактическим крестным отцом своего племянника, принял на себя обязанности лидера мафиозной семьи, получил признание уже своей Семьи в обращении «Дон».

Автор погружает читателя в особую социоэтнокультурную среду, подкрепляя

этот процесс совершенно новыми словами, чуждыми и непривычными для читателя, незнакомого с итальянским языком и культурой: сицилийская мафия (Cosa Nostra), кодекс молчания, чести (omertà), наименования должностей в сицилийской мафии, например консильере (consigliere) и т.д. Тщательное описание физических черт и характера персонажей, особенность окружающей среды, выстраивание отношений на разных уровнях (личном, семейном, товарищеском, профессиональном (мафиозном), межкультурном), а также некой иерархии этих отношений, выстраивание диалогов – все это разворачивается в специфическом авторском стиле изложения текста и определяет особенность повествовательности, нарратива.

Нарратив в третичной медиальности – фильм

Следующую трансформацию нарративов можно проследить в фильме Фрэнсиса Форда Копполы «Крестный отец» 1972 года, в разработке сценария которого участвовал автор ранее рассмотренной книги Марио Пьюзо. Третичная медиальность связана с погружением в определение фотореалистичности кинопроизведения: определяемое внешними законами погружение в артефакты, в фильмы, телешоу и т.д., которые переносят зрителей в места, где они не находятся и где они могут идентифицировать себя с людьми, которыми не являются.

Выделяя основные нарративы фильма «Крестный отец», можно отметить тему семейных ценностей, дружбы и сплоченности итальяно-американской семьи, а также противостояния семей мафии как между собой, так и по отношению к государству. Фильм подробно представляет зрителю мир организованной преступности, где борьба за власть как раз является одной из основных движущих сил сюжета.

Далее можно перейти, соответственно, к смежной теме власти, трансформации главных героев, их движению по социальной лестнице, а также коррупции и критике американского капитализма. Можно рассматривать в данном случае многие

ценностные аспекты исторического периода, раскрытые через внутренний мир итальяно-американской мафии. События в фильме хоть и вымышлены, но основаны на некоторых реальных исторических контекстах, что добавляет зрелищности и образовательную ценность.

Анализируя фильм «Крестный отец» 1972 года с точки зрения теории медиа и нарративов третичной медиальности, можно выделить несколько ключевых факторов формирования нарративов, которые отражают взаимоотношения между реальностью медиа и зрителем и в то же время являются ограничением: аудиовизуальное повествование как копия реальности, в которое входит музыкальное сопровождение, отражение социальных институтов через основных персонажей, влияние монтажа и художественных приемов кинематографа на создание нарратива и отдельно формирование сценария. Стоит рассмотреть данные факторы более подробно. Стоит упомянуть символизм некоторых предметов в фильме, например апельсина и цветка в петлице смокинга – роза и крест соответственно.

Глобальным фактором формирования нарратива в третичной медиальности выступает фотографическая реальность кинематографа, в данном случае копия, через определенные кинематографические приемы проявляющая сложную итальяно-американскую культуру мафии 1940–1950-х годов. В данном случае используемые приемы позволяют сформировать у зрителя достоверный образ. Но в то же время имеют четкую хронологию, развитие событий идет последовательно и линейно. Зритель не взаимодействует с произведением кинематографа с позиции непосредственного включения в формирование нарративов и не может влиять на ход событий физически.

В глобальный фактор кинематографических приемов входит и музыкальное сопровождение в фильме. Как кинематографический прием оно усиливает эмоциональное воздействие некоторых сцен, но также имеет определенный культурный контекст, о котором было упомянуто ранее.

Персонажи, в свою очередь, тоже несут культурный контекст, в данном случае отражая иерархию итальяно-американской мафии. От Вито Корлеоне до его сыновей персонажи являются воплощениями различных социальных институтов, связанных с борьбой за власть. Их взаимодействия и конфликты служат ключевыми элементами в расшифровке социальной и культурной реальности того времени. Монтаж призван подчеркнуть временные и пространственные аспекты истории, приближая ее к восприятию реальности. Так, например, использование параллельного монтажа в сцене крещения, где Майкл становится крестным отцом ребенка, представлена зрителю параллельно с убийствами конкурентов семьи, что создает острый контраст между образом семейного человека и жестоким мафиози. Так создается сложный многоуровневый нарратив. В данном ключе можно рассматривать и другие средства, такие как свет, цвет, ракурс, композиция, формат, план, декорации, костюмы и т.д.

Сценарий фильма, основанный на романе Марио Пьюзо, может служить отправной точкой для медийной интерпретации. Он содержит ключевые элементы сюжета, диалоги и описания, которые затем трансформируются в визуальную и звуковую реальность кино. Повествование характеризуется сложным развитием персонажей и переплетающимися сюжетными линиями. Глубина переживаний претендует на имитацию сложности реальных человеческих переживаний и взаимодействия повествовательных структур. Соответственно, повествование в данном случае многослойное.

Указывая на технические ограничения медиа при анализе фильма 1972 года «Крестный отец» с точки зрения третичных медиа и его технических ограничений, важно учитывать контекст технологий и практик кинопроизводства того времени. Третичная медиальность имеет определенные ограничения в начале 1970-х годов. В 1972 году компьютерные изображения практически отсутствовали. Спецэффекты были преимущественно практическими и механическими. Кинопленка и технология камер той эпохи

имели ограничения с точки зрения чувствительности и разрешения. «Крестный отец» известен использованием темного освещения, отчасти обусловленного творческим выбором, но также ответом на технологические ограничения, связанные с чувствительностью пленки и зернистостью ее структуры. Хотя к 1970-м годам в области звуковых технологий были достигнуты значительные успехи, по сравнению с современным цифровым звуком все еще существовали ограничения. Монтаж в начале 1970-х годов был физическим процессом, включающим нарезку и сращивание бобин пленки. Этот метод был более трудоемким и менее гибким по сравнению с современным цифровым монтажом, что повлияло на темп и структуру сцен в фильме.

Несмотря на технические ограничения при создании кинопроизведения, можно отметить, что выделенные ранее факторы формирования нарратива являются и ограничениями медиа вообще. Так, определенный тип монтажа, цветовое решение, ключевые моменты сценария и хронометраж в некоторой степени диктуют зрителю, какое содержание и как он должен воспринимать. Интересно, что в последующих фильмах 1974 и 1999 годов раскрываются разные аспекты книги – нарративов вторичной медиальности.

Таким образом, можно сказать, что третичная медиальность кинематографа линейна и имеет ограничения в виде хронологии как свойства линейного представления о времени, так и в качестве подачи основных событий. Демонстрация в контексте кинематографического показа носит характер предписания.

Таким образом, третичная реальность – имитация первичной. Фотореалистичное – это то, что было захвачено полуавтоматическим воспроизведением. Соответственно, по способу восприятия кинокартина требует подчинения режиму независимого участия, поскольку интерактивные технологии еще не развиты. Подчинение внешнему источнику – кинотеатру и в целом показу – имеет характер целенаправленного воздействия с применением

тех или иных кинематографических приемов, призванных привлечь внимание зрителя и, соответственно, воздействующих на него для создания целостного образа.

Нарратив в четвертичной медиальности – игра

Перевод нарратива «Крестного отца» в формат четвертичной медиальности произошел спустя 30 с лишним лет после выхода фильма – в 2006 году компания Electronic Arts выпускает игру, разработанную студией EA Redwood Shores, полностью опирающуюся на кинематографическую основу (по крайней мере, именно так говорила реклама). Такой временной разрыв является важным положительным фактором для данного исследования, поскольку к середине 2000-х годов видеоигра окончательно складывается в новом качестве устоявшейся медиальной формы, обладающей собственными законами и правилами, а потому можно предполагать, что трансформации нарратива, которые мы будем фиксировать для *Godfather: The Game*, являются некоторыми типическими приемами, а не элементами экспериментального поиска оптимального решения, как это происходило в 1970–1990-е годы в случае с переносом фильма в формат видеоигры.

В первую очередь обратимся к инаковости нарратива игры по отношению к фильму при редукции игрового сюжета к линейной последовательности событий. Если нарратив фильма уплощает сложную архитектонику романа до нескольких линейно сменяющих друг друга линий нарратива, то игра узурпирует пространство, оставшееся «между кадрами», производя в этих разрывах собственное повествование. Так, первый же эпизод игры вводит аватара игрока в качестве дополнительного персонажа, которого не было в фильме и который действует в сценах, лишь подразумевавшихся в кинематографической версии. Именно игрок мстит обидчикам дочери хозяина похоронного бюро, отрубает голову любимого жеребца несговорчивого продюсера, оставляет пистолет для Майкла Корлеоне и так далее. Игровой нарратив

использует любую трещину в повествовательной линии фильма, чтобы встроится в уже готовый нарратив.

Но, прорастая сквозь трещины архитектуры нарратива, игра расшатывает и саму привычную линию развития событий. Именно главный герой игры помогает Майклу Корлеоне спасти отца в больнице или убить глав враждебных семейств, уже напрямую вторгаясь в характер развертывания сюжета фильма. Помимо внутреннего изменения игра переставляет местами и сами эпизоды (так, поездка в Голливуд и шантаж продюсера происходят уже после покушения на Дона). При этом на визуальном уровне видеоигра полностью повторяет мимику и образы персонажей из фильма, по сути эксплуатируя привычную визуальность. На наш взгляд, подобное отношение к предшествующему нарративу отражает два концептуальных приема.

Во-первых, игра сама по себе «играет» с нарративом фильма, причем характер этого взаимодействия принципиально «несерьезен». В каком-то смысле можно говорить о том, что видеоигра преобразует нарратив фильма в контексте метамодернизма, предлагая игроку «по-детски» включиться в систему отношений между мафиозными семьями и реализовать некоторые скрытые от зрителя фильма события (интересно, что фильм в этом смысле вряд ли можно толковать как постмодернистскую трактовку модернового романа). Во-вторых, игра напрямую опирается на возможный опыт зрителя, подчеркивая специфическую искусственность формируемой реальности. Если фильм конструирует свой нарратив как «копию» реальности, то игра – это скорее иммерсивная «копия копии», которая через иммерсивность снимает свое качество вторичности, как раз демонстрируя то, что Г.С. Фрейермут называет гиперреальностью (Freuermuth, 2015). Игровая реальность в итоге оказывается не копированием некоторой художественной действительности, а ее реконструкцией, которая ведет к пересобиранию самого опыта взаимодействия с нарративной схемой, предварительно прошедшей трансформацию книга-фильм.

В этом отношении важно отметить характер взаимодействия с игровым нарративом. Если читатель и зритель – это персонажи, воспринимающие предлагаемый им единственно возможный «статичный» нарратив, то видеоигровой нарратив конструируется через набор процедур игровых механик. Здесь важно подчеркнуть, что последовательность событий остается единственно возможной, но изменяется характер пути к этим единичным точкам, который во многом аналогичен трансформации видеоигровой истории по отношению к фильму. В пустоты между узлами повествования встраиваются вариативные элементы иммерсивного взаимодействия ровно так же, как в пустоты между кадрами встраивались нововведения видеоигры. То есть видеоигровой четвертичный нарратив сохраняет специфическую линейность, но акцентирует внимание игрока на пустоты между высвеченными узлами, создавая для него опыт пребывания между явными объектами.

Заключение

В результате проведенного анализа трансформаций нарратива при переходе между различными формами медиальности можно сделать следующие выводы.

1. Нарратив вторичной медиальности формируется как сложная архитектура множества сюжетных линий. Книга создает некоторую универсальную форму линейного развертывания этой архитектуры, но не обладает техническими условиями ограничения «способов чтения» (что объясняется естественным характером дешифровки). Линейное чтение является компонентом культуры коммуникации – приобретаемым навыком, делающим взаимодействие с носителем информации принципиально возможным. Вероятно, архитектура романа как раз и обусловлена принципиальной возможностью нелинейного движения между элементами архитектурного нарратива.

2. При переходе во вторичную медиальность нарратив уплощается, превращается

в единственно возможную линию чтения, которая дополнительно поддерживается форматом существования технического устройства дешифровки. При этом возникают новые способы репрезентации информационного содержания, которые становятся более «адекватными» по отношению к некоей «объективной» реальности.

3. Четвертичная медиальность использует возникающие в нарративе третичной медиальности пустоты (элементы между кадрами, монтажно склеенными) для метамодернистской игры с нарративом. Видеоигровое повествование и взаимодействие с ним – это опыт существования между статичными узлами линейного нарратива, при этом опыт этого «между-бытия» ведет к расшатыванию привычной категории «реального», создавая гиперреалистическое пространство четвертичной медиальности.

Важным теоретическим следствием из приведенного анализа является косвенный аргумент против архитектуры игрового нарратива, который воспринимается как специфика видеоигры некоторыми исследователями (например, Jenkins, 2006). Наш анализ показывает, что архитектура свойственна как раз вторичной, «книжной» медиальности, с ее потенциальной нелинейностью. Видеоигра же реализует нелинейный нарратив не через скольжение в архитектурной форме, а через многообразие опыта движения между узлами нарратива. Отсюда ясно, что стремление некоторых видеоигр к уменьшению этого опыта «между» и усложнению нарративного комплекса является элементом «литературности», в то время как похожее уменьшение иммерсивного опыта без усложнения изначально линейной формы нарратива приводит к «кинематографичности». Гипотетически можно предположить наличие некоторой динамики в историческом поиске механизма самоопределения игрового нарратива в ландшафте между «кинематографичностью» и «литературностью», но проверка этого предположения может стать темой дальнейших исследований.

Список литературы / References

- Artamoshkina L.E., Prokudin D.E. Veb-narrativ cifrovogo modernizma: resursy sohraneniya kul'turnoj pamjati [WEB narrative of digital modernism: resources for preserving cultural memory]. In: *Studia Culturae*, 2020, 46, 51–59.
- Bail C. *Breaking the social media prism: How to make our platforms less polarizing*. Princeton University Press, 2022.
- Baker M. Translation as re-narration. In: *Researching Translation in the Age of Technology and Global Conflict*, 2019, 174–189.
- Borodina M.A. Khudozhestvennyi obraz sibirskoi identichnosti V.I. Surikova kak vizual'nyi pattern v izobrazitel'nom iskusstve Krasnoyarska [V.I. Surikov's Artistic image of Siberian identity as a visual pattern in the fine arts of Krasnoyarsk]. In: *Sibirskii iskusstvovedcheskii zhurnal [Siberian Art History Journal]*, 2023a, 2(2), 36–45. EDN BCJSRQ.
- Borodina M.A. Religioznaya problematika istoriko-revoljucionnykh proiz-vedenii «surovogo stilya» [Religious problems of historical and revolutionary productions of the “severe style”]. In: *Severnye Arkhivy i Ehkspeditsii [Northern Archives and Expeditions]*, 2023b, 7(2), 15–26. EDN EVTONZ.
- Boyd R.L., Blackburn K.G., Pennebaker J.W. The narrative arc: Revealing core narrative structures through text analysis. In: *Science advances*, 2020, 6(32), 21–96.
- Chatterji R. *Speaking with pictures: Folk art and the narrative tradition in India*. Taylor & Francis, 2020.
- Clarke B. (2022). *Posthuman metamorphosis: Narrative and systems*. Fordham University Press.
- Fedorov V.V. Issledovanie vosprijatija predvybornogo narrativa kak edinicy diskursa internet-media [Study of the perception of the election narrative as a unit of Internet media discourse]. In: *Cheljabinskij gumanitarij [Chelyabinsk Humanitarian]*, 2019, 2(47), 33–37.
- Freyermuth G.S. *Games. Game Design. Game Studies*. Biefeld, Verlag, 2015.
- Gasilin A.V. Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury [The genesis of anonymous identity in modern media]. In: *Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury [International Journal of Cultural Research]*, 2021, 3(44), 18–34.
- H'jarvard S. Tri formy mediatizirovannoj religii: izmenenie oblika religii v publicnom prostranstve [Three forms of mediatized religion: changing the face of religion in public space]. In: *Gosudarstvo, religija, Cerkov' v Rossii i za rubezhom [State, religion, Church in Russia and abroad]*, 2020, 38(2), 41–75.
- Jakovleva L. Ju. Mediasreda: pole bitvy ili stihija vzaimoponimaniya [Media environment: a battlefield or an element of mutual understanding]. In: *Kul'tura i tehnologii [Culture and technology]*, 2016, 1 (1), 41–45.
- Jenkins H. Game Design as Narrative Architecture. In: *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, 2006, 670–689.
- Kang J.A., Hong S., Hubbard G.T. The role of storytelling in advertising: Consumer emotion, narrative engagement level, and word-of-mouth intention. In: *Journal of Consumer Behaviour*, 2020, 19(1), 47–56.
- Karlova O.A., Koptseva N.P., Reznikova K.V., Sitnikova A.A. Vospitatelnyi potentsial literaturnogo zhanra fehntezi dlya sovremennoj podrostkovoju kultury [The educational potential of the literary fantasy genre for modern teenage culture]. In: *Science for Education Today [Science for Education Today]*, 2020, 10(4), 189–201. DOI 10.15293/2658–6762.2004.12. EDN DUJLUL.
- Kistova A.V. Dashi Namdakov. Transformatsiya. Chto khotel skazat' avtor? [Dashi Namdakov. Transformation. What did the author want to say?]. In: *Sibirskii iskusstvovedcheskii zhurnal [Siberian Art History Journal]*, 2022, 1(1), 53–72. DOI 10.31804/2782–4926–2022–1–1–53–72. EDN ULBGSR.
- Kolesnik M.A., Leshchinskaya N.M., Sertakova E.A. Obraz poehta-tvortsya v simbolizme Gyustava Moro [The image of the poet-creator in the symbolism of Gustave Moreau]. In: *Sibirskii antropologicheskii zhurnal [Siberian Anthropological Journal]*, 2019, 3(4), 25–37. DOI 10.31804/2542–1816–2019–3–4–25–37. EDN BTGMGM.

Koptseva N. P., Bralkova A. V., Gerasimova A. A. et al. *Novaja art-kritika na beregah Eniseja* [New art criticism on the banks of the Yenisei]. Krasnojarsk, Sibirskij federal'nyj universitet [Krasnoyarsk, Siberian Federal University], 2015. 340 p. ISBN 978-5-7638-2537-4. EDN VIQKIB.

Koptseva N. P., Zhukovskiy V. I. The Artistic Image as a Process and Result of Game Relations between a Work of Visual Art as an Object and its Spectator. In: *Journal of Siberian Federal University. Humanities and Social Sciences*, 2008, 1(2), 226–244. EDN IUDTOF.

Lebedeva I. A., Tishkova D. O. Osobennosti narrativa v mediakontente: ispol'zovanie storitellinga v setevykh media [Features of narrative in media content: the use of storytelling in network media]. In: *Filologicheskij zhurnal* [Philological Journal], 2019, 23, 95–99.

Pross H. *Medienforschung: Film, Funk, Presse, Fernsehen*. Darmstadt, Habel, 1972.

Reznikova K. V., Sitnikova A. A., Zamaraeva YU. S. Filosofiya iskusstva v tvorchestve Ehgona Shile [Philosophy of art in the work of Egon Schiele]. In: *Sibirskii antropologicheskii zhurnal* [Siberian Anthropological Journal], 2019, 3(4), 38–48. DOI 10.31804/2542-1816-2019-3-4-38-48. EDN TYAFFZ.

Rieser M., Zapp A. *New screen media: cinema/art/narrative*. Bloomsbury Publishing, 2019.

Rumyantsev I. A. Filosofsko-iskusstvovedcheskii analiz khrama Notr-Dam-dyu-o v Ronshane [Philosophical and art criticism analysis of the temple of Notre Dame du Haut in Ronchamp]. In: *Sibirskii iskusstvovedcheskii zhurnal* [Siberian Art History Journal], 2023, 2(1), 78–95. DOI 10.31804/2782-4926-2023-2-1-78-95. EDN NTEQNA.

Ryan M. L. Narration in various media. In: *Handbook of narratology*, 2009, 1, 468–488.

Seredkina N. N., Kistova A. V., Pimenova N. N. Tri kartiny Ehdvarda Munka: filosofsko-iskusstvovedcheskii analiz tsikla “Friz zhizni” [Three paintings by Edvard Munch: a philosophical and art criticism analysis of the cycle “Frieze of Life”]. In: *Sibirskii antropologicheskii zhurnal* [Siberian Anthropological Journal], 2019, 3(4), 49–64. DOI 10.31804/2542-1816-2019-3-4-49-64. EDN WSEXKK.

Shpak A. A. Monumentalnaya mozaika v tvorchestve Pavla Dmitrievicha Korina [Monumental mosaic in the work of Pavel Dmitrievich Korin]. In: *Sibirskii iskusstvovedcheskii zhurnal* [Siberian Art History Journal], 2022, 1(3), 21–28. DOI 10.31804/2782-4926-2022-1-3-21-28. EDN JUXKEY.

Shurmanova A. A. Filosofsko-iskusstvovedcheskii analiz kartiny «Igroki v karty» Polya Sezanna [Philosophical and art criticism analysis of the painting “Card Players” by Paul Cezanne]. In: *Sibirskii iskusstvovedcheskii zhurnal* [Siberian Art History Journal], 2023, 2(3), 20–32. DOI 10.31804/2782-4926-2023-2-3-20-32. EDN BSLJSR.

Sitnikova A. A. Vizualizatsiya sushchnosti tvorchestva Anri Russo na kartine “Prazdnik rebenka (rebenok s marionetkoi)” (1903) iz sobraniya Vintertursko-go khudozhestvennogo muzeya [Visualization of the essence of Henri Rousseau’s creativity in the painting “Child’s Holiday (child with a puppet)” (1903) from the collection of the Winterthur Art Museum]. In: *Sibirskii iskusstvovedcheskii zhurnal* [Siberian Art History Journal], 2022, 1(2), 32–54. DOI 10.31804/2782-4926-2022-1-2-32-54. EDN YPIDOW.

Sitnikova A. A., Li, S. Obraz Kitaya v tvorchestve Krasnoyarskogo khudozhnika Sergeya Foportovskogo [The image of China in the work of the Krasnoyarsk artist Sergei Foportovskiy]. In: *Severnye Arkhivy i Ehkspeditsii* [Northern Archives and Expeditions], 2022, 6(4), 87–98. DOI 10.31806/2542-1158-2022-6-4-87-98. EDN OOXZNN.

Sitnikova A. A., Sertakova E. A. Khudozhestvennyi obraz iskusstvennogo intellekta v animatsii XXI veka [The artistic image of artificial intelligence in animation of the XXI century]. In: *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta* [Sociology of artificial intelligence], 2022, 3(2), 57–70. DOI 10.31804/2712-939X-2022-3-2-57-70. EDN FNLDPE.

Smolina M. G. Reprezentatsiya tsennostei i ehtnicheskoi kul'tury v dekorativno-prikladnom iskusstve korennykh narodov Sibiri (na primere nagrudnykh ukrashenii) [Representation of values and ethnic culture in the decorative and applied arts of the indigenous peoples of Siberia (on the example of breast jewelry)]. In: *Severnye Arkhivy i Ehkspeditsii* [Northern Archives and Expeditions], 2023, 7(3), 103–108. EDN SGUVYD.

Staruseva-Persheeva A. D., Fadeeva T. E., Skovorodnikov P. Ju., Lushkin S. S. Cifrovoj komiks i setevoe iskusstvo: perspektivy vizual'noj kommunikatsii [Digital comics and network art: prospects for visual communication]. In: *Artikul't* [Artikult], 2023, 1(49), 47–58.

Thon J.N. Transmedia Storyworlds and Transmedia Universes. In: *Introduction to Screen Narrative*, 2023, 222–236.

Tihonova I. Ju. Mediatizacija religii [Mediatization of religion]. In: *Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo universiteta. Serija: Filosofija* [Bulletin of Voronezh State University. Series: Philosophy], 2023, 2(48), 53–57.

Zhukovskij V.I., Pivovarov D.V., Koptseva N.P. *Vizual'naja sushhnost' religii: monografija* [Visual essence of Religion: a monograph]. Federal'noe agentstvo po obrazovaniju, Krasnojarskij gosudarstvennyj universitet [Federal Agency for Education, Krasnoyarsk State University] Krasnoyarsk, 2006. 460 p. ISBN 5–7638–0628-X. EDN QUAYFJ.

Zvereva G.I. Rjadovoj pol'zovatel' social'nyh media kak istorik: sposoby sozdanija istoricheskogo narrativa na YouTube [An ordinary user of social media as a historian: ways of creating a historical narrative on YouTube]. In: *Prepodavatel' XXI vek* [Teacher of the XXI century], 2019, 4–2, 323–337.