

ной востребованности // Концепт. 2012. № 8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategicheskoe-myshlenie-buduschego-dizaynera-v-kontekste-psihologii-professionalnoy-vostrebovannosti> (дата обращения: 20.02.2023).

УДК 37.036.5

Н. К. Кодяков

Научный руководитель:

А. А. Сухов

*Уральский федеральный университет
им. первого Президента России Б. Н. Ельцина,
Екатеринбург*

ФЕНОМЕН ФОТОРЕЖИМА. ФИЛОСОФИЯ ФОТОГРАФИИ В ВИДЕОИГРАХ

Аннотация. В статье исследуются эстетические аспекты фоторежима — части современных видеоигр, обладающих инструментарием для создания внутриигровых снимков. Используя в качестве основания труд Ролана Барта «Camera Lucida», определяются главные положения философии фотографии, которые затем отражаются на феномен фоторежима. В результате изучения выводится новый концептуальный термин — Photographis Virtualis. Данный термин представляет собой совокупность виртуальных снимков с наличием характерных атрибутов реальной фотографии.

Ключевые слова: фоторежим, философия фотографии, компьютерные игры, игровой опыт, Photographis Virtualis.

N. K. Kodiakov
Scientific supervisor:
A. A. Sukhov
Ural Federal University
named after the First President of Russia B. N. Yeltsin,
Ekaterinburg

PHOTOMODE PHENOMENON. PHILOSOPHY OF PHOTOGRAPHY IN VIDEOGAMES

Abstract. This article is a research of aesthetic aspects of photomode — a part of modern videogames which possess the artificial workshop of tools for creating in-game photo shots. Using Rolan Bart's "Camera Lucida" as a basis, the main theses are defined which then are reflected on photomode phenomenon. As a result, a new conceptual term is developed — Photographis Visualis. This term means a summary of virtual photos containing attributes of real photography.

Keywords: photomode, philosophy of photography, computer games, game experience, Photographis Virtualis.

Со всей любовью к фотографии и ее значимостью в жизни любого современного человека, искусство фотографирования и в целом запечатления символических или знаковых моментов жизни по сей день остается объектом исследования, наполненным бесчисленным количеством уникальных способов реализации, визуализации и трансформации в нечто более символичное, чем обычное графическое представление определенного места, времени и действия. В связи с масштабным ростом популярности видеоигр поднимается вопрос эстетической ценности данной формы развлечения. Так как неотъемлемой частью любой видеоигры является ее визуальная составляющая, разработчикам дается возможность создавать впечатляющие виртуальные миры, креативный потенциал которых почти не имеет границ. Соединив полную творческую свободу и новейшие технологические достижения, перед нами предстает совершенная форма искусства в формате игры, объединяющая в себе кинематограф, изобразительное искусство, музыку и даже литературу. Отличительной

чертой видеоигр, разумеется, является возможность управлять определенным персонажем и тем самым создавать чувство погружения, где сам человек напрямую влияет на ход событий. Именно благодаря погружению в искусственно созданный мир, игрок может установить прямую связь с происходящим на экране и в полной мере ощутить эмоциональный отклик, подаренный исключительно видеоигрой. В этот момент грань между реальностью и симуляцией искажается внутри человека, что ведет к двустороннему просачиванию: какие-то жизненные привычки перетекают в игровой опыт, а какие-то аспекты видеоигры — в память и воспоминания. Так, становится возможным увидеть связь этих первопричин и возникновения феномена фотографии в видеоиграх. В реальной жизни мы делаем фотографии по любым причинам: создать четкое воспоминание, передать эмоциональный контекст или просто похвастаться людям. Те же причины прослеживаются, когда мы видим кадр, взятый из игры, — он сделан по определенной причине, выдуманной автором, в него заложен смысл, также задуманный автором. Главное отличие от реальной фотографии в таком случае — это то, что снимок из видеоигры передает состояние именно той игры, в которой он был сделан, поэтому его смысловая, эмоциональная и визуальная нагрузка отчасти являются плодом воображения создателей игры. Однако по вышеперечисленным причинам эта фотография играет не меньшую роль, чем взятая из жизни, так как ее существование напрямую зависит от мысли человека, который проецирует частичку себя как в реальном, так и виртуальном мире. Поэтому я считаю важным и актуальным осветить феномен фотографии в видеоиграх как относительно новый и молодой метод передачи жизненного опыта, в частности опыта игрового.

Философия фотографии. Краткое введение в философию фотографии преподносит Ролан Барт в книге «Camera Lucida. Комментарии к фотографии». Автор обозначает эмоциональную значимость фотографии как явления, рассуждает о том, как попавший в кадр момент жизни «умирает», чтобы стать памятным символом, бессмертным призраком мгновения, свободным для визуализации и эмоциональной интерпретации. Избегая отождествления с живописью, он отмечает случайность любой фотографии: одна

и та же сцена в объективе камеры будет не совершенно, но частично выглядеть иначе; мир непрерывно находится в движении, фотография подвластна этому движению, следовательно, каждый снимок уникален по-своему. Даже два визуально одинаковых кадра будут уникальны ввиду разницы во времени. Не менее значимым Барт считает эмоциональный оттенок фотографии, индивидуальное восприятие человека. Важно не только то, что мы видим на снимке, еще и то, как мы к этому относимся. Разглядывать и изучать фотографии, высматривать детали — автор называет это явление *Studium* — как часть восприятия. Но эта часть заставляет нас самих обращаться к изображению, выискивать в нем реперные точки для осознания полной картины. При этом нельзя сказать, что мы любим снимок, только то, что он нам *нравится*, заявляет Барт. Любовь к фотографии вызывается символическим «ударом» — *Punctum* — затрагивающим тонкую грань бессознательного, пробуждающим глубокую эмоциональную привязанность к изображению. В этот момент, обратный от *Studium*, снимок смотрит в человека, отражая черты его подсознательного. Субъективизм фотографии — ее основа, по причине которого люди способны давать свою оценку фотографии через собственную призму восприятия. Такая возможность открывается благодаря тому, что сам автор любой фотографии буквально фрагментирует свой личный жизненный опыт через объектив фотоаппарата. Таким образом, фотография становится мостом между его сознанием и сознанием зрителей, служит особым родом социального взаимодействия и релятивизма. Фотография — это кусочки от пазла сущности человека и его взглядов на мир.

Появление фоторежима, влияние на восприятие видеоигр.

До появления редактора внутриигровых кадров, названного фоторежимом, возможность делать снимки была доступна только на ПК нажатием кнопки Print Screen на клавиатуре. Ограничиваясь одним сохраняемым скриншотом, процесс «съемки» в игре чем-то тождественен щелчку настоящего фотоаппарата: игроку действительно приходится ловить момент, чтобы получить определенный результат. Такой метод требует предельной точности, поэтому многие скриншоты изображают статичный кадр либо определенный момент из катсцены (видеоролика, воспроизводимого в игре), когда управлять персонажем

невозможно. Другой итерацией скриншота видеоигры представляет собой экран результатов, когда на таблице выводят главные достижения игрока после прохождения условной контрольной точки — таким образом скриншот служит подтверждением полученных достижений, что закрепляет личный игровой опыт человека.

Возрастание интереса людей к запечатлению игрового процесса стало предпосылкой к появлению фоторежима и данного феномена в целом. Концепция фоторежима проста: нажимая на специальную кнопку (на игровом контроллере или клавиатуре), игра «замораживается во времени», ставится на паузу и дает игроку контроль над полноценным созданием снимка. Процесс можно сравнить с фотостудией: в редакторе можно настраивать положение, угол, наклон камеры, выбирать фильтры, менять фокусировку кадра, накладывать косметические рамки. Многие видеоигры заходят дальше и позволяют менять позу, внешний вид и даже выражение лица персонажа, время суток и погоду, добавлять искусственное освещение и прочие визуальные эффекты — все внутри фоторежима. Комбинация всех этих эффектов позволяет создать изображение, не похожее ни на что в игре или сделанное другими пользователями. Это фотография, созданная внутри виртуального мира, однако обладающая исключительно характеристиками, смыслом и видением ее создателя. В этом плане феномен фоторежима отделяется от привычного понятия фотографии, приобретает свои характерные черты и обрастает новыми в любой видеоигре, обладающей данной функцией. Восприятие, анализ, эмоциональный отклик (все элементы *Studium*) — результатный снимок в фоторежиме обладает всеми атрибутами реальной фотографии, однако путь к созданию, вложенные труд и *Punctum* заставляют представлять его как нечто новое — ***Photographis Virtualis***. Виртуальная фотография, преобразовавшая искусственный мир видеоигры в памятный фрагмент о впечатлениях от игрового опыта. Как наш реальный мир ограничивает объектив от попадания в него запредельных объектов, так и виртуальное окружение служит единственным, но идеальным полем для раскрытия воображения человека. И так же, как и реальная фотография, виртуальная отражает взгляд человека на жизнь, его место в ней, глубочайшие чувства и отношение к другим людям.