

Ершова Р. А.

ORCID: 0000-0002-8435-5612

Иркутск, Россия

E-mail: rsx2vl@gmail.com

Мусинцев И. С.

ORCID: 0000-0001-8919-0717

Иркутск, Россия

E-mail: black.warren2098@gmail.com

УДК 82-31(Кафка Ф.)

DOI: 10.26170 / 2306-7462_2022_01_19

ВИДЕОИГРОВАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ОБРАЗОВ ФРАНЦА КАФКИ

Аннотация. В статье рассматриваются средства и приёмы, с помощью которых художественные образы, представленные в произведениях Франца Кафки, трансформируются в видеоигровом формате. Игра «Metamorphosis» адаптирует образную систему оригинальных текстов, с одной стороны, сохраняя её уникальность, с другой, преобразуя и истолковывая с помощью специальных средств, характерных как для визуальных искусств в целом, так и для видеоигр в частности (например, геймплей), тем самым конкретизируя понимание образов и сужая его до видения авторов игры. Восприятие читателем изображаемых образов в литературных произведениях Франца Кафки складывается благодаря деталям и разграничению в текстах речевых зон, в то же время в адаптации восприятие данных образов осуществляется через геймплейное и аудиовизуальное взаимодействие игрока с ними. Кроме того, видеоигра соединяет сюжетные линии разных книг и различные образы из них, делая понимание произведений Ф. Кафки как единого мира буквальным. В дополнение ко всему вышеперечисленному следует заметить, что несмотря на кажущееся ощущение большей свободы взаимодействия и рецепции, которое предоставляет видеоигра, она также, в отличие от литературного текста, по-своему ограничивает изначальную многогранность и полиинтерпретируемость художественных образов адаптируемого произведения.

Ключевые слова: художественные образы; видеоигровая адаптация; роль реципиента; немецкоязычная литература; немецкоязычные писатели; литературное творчество; литературные жанры.

Ershova R. A.

Irkutsk, Russia

Musintsev I. S.

Irkutsk, Russia

VIDEO GAME REPRESENTATION OF FRANZ KAFKA'S ARTISTIC IMAGERY

Abstract. The article examines the means and techniques by which the artistic images presented in the works of Franz Kafka are transformed into a video game format. The game “Metamorphosis” adapts the figurative system of the original texts, on the one hand, preserving its uniqueness and diversity, on the other hand, transforming and interpreting with the help of special means typical for both visual arts in general and video games in particular (for example, gameplay), thereby concretizing the understanding of images and narrowing it to the vision of the authors of the game. The reader's perception of the images depicted in the literary works of Franz Kafka is formed due to the details and delimitation of speech zones in the texts, at the same time, in adaptation, the perception of these images is carried out through the player's gameplay interaction with them, thereby the recipient is more involved in the inner world of the artistic work. In addition, the video game connects the storylines of different books and different images from them, making the understanding of Kafka's works as a single world literal. In addition to all above-mentioned it should be noted that, despite a seeming feeling of the greater freedom of interaction and reception, which is provided by the video game, it also, in contrast to a literary text, in its own way limits original versatility and polyinterpretability of the artistic images of an adaptable work.

Keywords: artistic images; video game adaptation; the role of the recipient; German-language literature; German-speaking writers; literary creativity; literary genres.

На рубеже XX и XXI вв. начала складываться теория эргодической литературы, в рамках которой была выведена новая разновидность текста – кибертекст, предоставляющий «пользователю» (реципиенту) возможность поучаствовать в процессе создания произведения [Aarseth, 1997]. Видеоигры, являясь одним из видов кибертекста, соответственно связаны с литературой и визуальным искусством, благодаря чему интермедialное изучение компьютерных игр по литературным произведениям позволяет показать многозначность и полиинтерпретируемость художественных образов в первоисточнике (в данной

работе – в творчестве Франца Кафки). Кроме того, адаптация помогает проследить преемственность и развитие текста в эпоху метамодернизма, в частности, развитие роли реципиента [Говорунов, 2006]. В этом заключается **актуальность** данной работы.

Цель – провести сопоставительный анализ образов из произведений Франца Кафки с их видеоигровой репрезентацией.

Произведения Франца Кафки («Превращение», «Процесс», «Замок» и др.) стали содержательной и формальной базой для создателей видеоигры «Metamorphosis», разработанной варшавской студией «Ovid Works» и выпущенной 12 августа 2020 года.

В игре соединяются сюжетные линии книг (Грегор Замза и Йозеф К. предстают перед игроком друзьями, истории которых происходят в одной вселенной), через аудио-визуальный канал воспроизводятся «миры» этих текстов (время и пространство, персонажи и их речь, образы и детали) и, конечно, в видеоигровом формате своеобразно интерпретируются темы, мотивы и образы первоисточников.

Сюжетно видеоигра представляет собой ряд сменяющих друг друга эпизодов, в рамках которых Грегор Замза (главный герой игры), *«проснувшись однажды утром после беспокойного сна»* [Кафка, 1999] в комнате (идентичной книжной), обнаружил, что он постепенно превращается в нечто. Проходя из комнаты в комнату и по коридорам с картинами, изображения на которых меняются на «жукообразные», Грегор постепенно уменьшается в росте. В то же время его голос странным образом преобразуется до неузнаваемости, становясь смесью «языка жуков», немецкого, чешского и английского. Завершив своё превращение в жука, Грегор Замза добирается до комнаты своего друга, Йозефа К., где начинается сюжетная линия «Процесса».

Дальнейшее путешествие Грегора связано с выполнением двух задач: 1) добраться до Башни, которая предоставляет превратившимся в жуков людям рабочие места и возможность снова стать человеком после изнуряющей службы за выслугу лет, 2) спасти Йозефа К. от судебного процесса.

В конце игры после диалога Грегора с Йозефом К. перед героем и, соответственно, игроком стоит «неочевидный» моральный выбор: 1) сжечь приговор, тем самым нарушив работу Башни, 2) вынести приговор, тем самым предав своего друга и вернув себе человечность. Совершив любой из двух выборов, главный герой все равно попадает в тюрьму, из которой он уничтожает башню и сбегает. Однако сделанный выбор предопределяет финал видеоигры: 1) Грегор Замза спасает друга и навсегда остается жуком вместе с Лени, 2) главный герой возвращает человеческий облик, но обрекает себя на участие в судебном процессе.

Важным средством раскрытия образов, речь о которых пойдёт ниже, в видеоигре является её основная составляющая – игровой процесс (далее – геймплей), определяющий то, как реципиент будет взаимодействовать с изображаемым миром.

Жанр видеоигры «Metamorphosis» – приключение с элементами платформинга – детерминирует геймплей: 1) приключение определяет то, что игрок исследует представленные локации и решает пазлы, головоломки (как правило, пространственные) для нахождения верной дороги из одного места в другое, 2) платформинг, в свою очередь, усложняет решение пазлов, испытывая не только смекалку пользователя, но и его умение правильно строить путь и рассчитывать длину прыжка для преодоления многоуровневых препятствий.

Таким образом, даже с точки зрения геймплея, герой игры, как и в художественных текстах, является потерянным в абсурдном мире и постоянно ищущим путь куда-то (в Замок, в Башню, на свободу) и путь решения задачи, проблемы (примириться с превращением, обработать его, разрешить судебное дело).

Потерянность и вечный поиск пути (входа-выхода) сопровождают героев произведений Франца Кафки и героев игры «Metamorphosis». Кроме того, как и в первоисточниках, так и в адаптации поиск пути оказывается бессмысленным, потому что герои не достигали желаемого, какой бы выбор они ни сделали. Этим подчёркивается детерминированность судьбы человека и его неспособность по-настоящему бороться с окружающим миром и живущими в нём людьми. У героев остаётся только крошечная надежда на улучшение, за которую они держатся до последнего вздоха.

Доминирующий образ, перенятый создателями игры из романа Франца Кафки «Процесс», – **образ судебного процесса**, в котором с новой «жуковой» точки зрения раскрывается отсутствие состава преступления и видимого разбирательства. Реципиенту позволяют увидеть то, как устроена изнутри вся громоздкая судебная система: например, рассмотрением и вынесением приговоров обвиняемым занимаются жуки, отбывающие трудовой срок в комнатах Башни в надежде вернуть утраченную человечность. В то же время доступ в самую Башню обеспечивается только сертификатом, который практически невозможно получить законным путем (а за подделывание главный герой попадает в тюрьму). Непосредственный же проход к ней скрыт в транслируемом проектором изображении, что подчеркивает иллюзорность и эфемерность этого пространства и всей ситуации в целом.

Кроме того, в околomagическом пространстве архива по собственной воле летают обвинительные приговоры и сами сертификаты, и

вместо рук получателей они попадают в печь, благодаря образу которой усиливается ощущение бессмысленности и беспощадности всего судопроизводства, всего процесса, в который вовлечены Йозеф К., проходящий обвиняемым по делу, и Грегор Замза, пытающийся спасти своего друга.

Так, бессмысленность и абсурдность представленного в оригинальном произведении судебного процесса проявляются и в видеоигровой адаптации, к тому же в ней своеобразно интерпретируется «подводное течение» самого разбирательства: главному герою, Грегору Замзе, открывается скрытый от «людских глаз» мир, в котором жуки выносят смертные приговоры людям.

Кроме того, игра «Metamorphosis» базируется на повести Франца Кафки «**Превращение**». Само название наталкивает на данное заключение (в переводе с латинского «превращение»). В игре трансформация главного героя происходит постепенно, он просыпается человеком в собственной комнате, но по ходу сюжета наблюдается уменьшение в размерах (сначала до книжного варианта, а после до реальных размеров жуков), изменению подвергается и голос Грегора Замзы – он преломляется, и ранее понятная человеческая речь становится ниже, грубее, появляются звуки шипения и какого-то треска, а со временем становятся вовсе непонятными для человеческого восприятия: всё, что слышится, – это рокот насекомого. В книге же главный герой просыпается в своей комнате уже в теле насекомого, трансформация в которого не описана и оставлена на воображение читателя. Голос же Грегора Замзы остаётся человеческим, но к нему примешивается «какой-то упрямый болезненный писк, отчего слова только в первое время звучали отчетливо, а потом исказились отголоском настолько, что нельзя было с уверенностью сказать, не ослышался ли ты» [Кафка, 1999]. В конце повествования «это был голос животного» [Кафка, 1999].

В дополнение к сказанному стоит отметить один интересный момент. В книге главный герой реагирует на собственное превращение в насекомое достаточно спокойно, он сразу же пытается приспособиться к новому телу, думает о работе, о том, как успеть на поезд. У него остаётся человеческое сознание, невзирая на его внешность. Единственное, что заставляет немного переживать литературного героя – это отношение других к его трансформации: «Если они испугаются, значит с Грегора уже снята ответственность, и он может быть спокоен. Если же они примут все это спокойно, то, значит, и у него нет причин волноваться и, поторопившись, он действительно будет на вокзале в восемь часов» [Кафка, 1999]. В то же время данный момент в игре представлен по-другому: когда главный герой впервые замечает

свои лапки насекомого, понимая, что его тело изменилось, он пугается, но быстро «берёт себя в руки», он не переживает о мнении других, потому что он абсолютно один. Он полагает, что Йозеф К., увидя Грегора в обличье жука, спокойно узнает его, а не испугается или просто «прихлопнет тапком»: «Не к таким ногам я привык! Знаю, что звучит нелепо... Но вдруг из-за того, что я... жук? Ладно, успокойся» [Metamorphosis, 2020].

Одним из важных образов, встречающихся как в произведении Франца Кафки «Превращение», так и в видеоигре «Metamorphosis», является **образ картины девушки с буркой**. В повести Грегор Замза занимается вырезанием из дерева разных предметов, в частности рамок, в одну из которых он поместил иллюстрацию девушки с буркой из журнала, а также повесил эту рамку на стене в своей комнате. После превращения, в эпизоде, когда Грета (сестра) с матерью выносят из комнаты Грегора мебель, герой решает накрыть собой данную картину, чтобы сохранить это напоминание о его былой человеческой жизни.

В видеоигре данная картина также присутствует в комнате Грегора, но, что важнее, в финальном эпизоде в тюрьме она закрывает подколп к механизму самоуничтожения Башни. Картина девушки с буркой становится границей, переступив которую герой не способен изменить сделанный ранее моральный выбор, ему остается только идти вперёд, сохранив либо человеческую душу (если Грегор спасает Йозефа), либо человеческое тело (если Грегор выбирает верность Башне).

Таким образом, картина девушки с буркой как в повести, так и в игре представляется одним из последних напоминаний о былой человеческой жизни. В этом образе запечатлена утраченная Грегором человечность, которую он стремится вернуть.

В дополнение к вышесказанному стоит отметить, что образ картины девушки с буркой в финале игры также соотносится с *мотивом пограничья* из повести «Превращение»: картина представляется, как уже было сказано, границей, отделяющей героя от лежащих за ней неизвестности и реальности. Если Грегор пересечёт границу, то произойдет непоправимое (в игре – разрушение Башни и сопровождающая это катастрофа, в книге – нарушение зыбкого состояния семьи Грегора, а главное – усиливающееся давление на её членов). Однако перейдя через эту границу, Грегор возвращается в реальный мир, устрняя установившуюся неизвестность и детерминированность, тем самым освобождаясь и примиряясь со сложившимся положением вещей (в частности, либо с пожизненным заключением в теле жука, либо с осознанием того, что он не спас своего друга, Йозефа К.).

Образ Башни в видеоигре является сквозным: фотографию Башни на стене видит Грегор Замза, когда просыпается в своей комнате, а в последних эпизодах герой бежит из собственноручно разрушенной Башни. Данный образ соотносится с одноименным образом из романа Франца Кафки «Замок», который изображается в тексте как высшая власть, что даёт указания и распределяет по рабочим местам; составляет высший свет общества, представители которого недоступны для крестьян и приезжих чужаков. Для того чтобы попасть в Замок, необходимо особое разрешение, которое вряд ли будет когда-нибудь получено. Даже путь к нему, несмотря на то, что он единственный, оказывается труднопроходимым: «И всё же тут дорога непроезжая» [Кафка, 2016]. Кроме того, Замок в одноименном романе Франца Кафки окружён туманом, и в этом пространстве идёт снег (символизирующий тяжесть пути). В свою очередь, в видеоигре в локации порта главный герой впервые видит Башню, так же, как и в романе, окружённую и скрытую туманом, что в обоих случаях наталкивает на мысль об иллюзорности соотносящихся между собой пространств, а также об их недоступности для всех ищущих к ним путь.

В конце предпоследнего эпизода, когда Грегор Замза нажимает на механизм самоуничтожения Башни, что незамедлительно начинает рушиться по кускам, он пытается спастись от обломков и не провалиться в пропасть, и путь к выходу (не только от разрушенной Башни, но и из этого мира) прокладывают надписи на плитах (там, где они есть, мост не падает). Это можно соотнести с событием в романе Франца Кафки «Процесс», где подписи всех судей выступали в качестве поручительства, что помогало приблизиться к шансу на получение свободы: «По существу, вообще почти никаких препятствий больше не будет, и в такой момент обвиняемый может чувствовать себя вполне уверенно» [Кафка, 1999]. Однако это мнимая надежда на свободу, как и мост, что может в любую секунду провалиться, если герой сделает шаг в сторону.

Туннели / лабиринты встречаются во многих эпизодах видеоигры: хождение по трубам, чтобы укоротить путь к следующей геолокации; длинный коридор в локации ящика с документами; коридор, ведущий к комнате переговоров; дорога к Башне на пути к администратору. Образ туннеля / лабиринта представляет собой бесконечный путь к выходу, к истине, которая поможет герою с разрешением загадок, чтобы добраться к намеченной цели. Данный образ прослеживается в притчах Франца Кафки, например, в «Железнодорожных пассажирах» туннель представляется как бесконечный путь, остановившись внутри которого человек теряется во времени и пространстве, остаётся

в полной темноте, не видя ни начала, ни конца. Словно застревает в игре, правил которой он не знает, а вопросы, что чаще всего первыми приходят на ум («Что мне делать?» или «Зачем мне это делать?») [Кафка, 1999]), даже не потребуют ответа, потому что они бессмысленны и от ответа ничего не изменится. Кроме того, образ лабиринта имеет значение для нарративной структуры «Замка» Ф. Кафки. Сюжетный рисунок романа амбивалентный (простой и сложный одновременно), а его художественный мир многозначен, что раскрывает «тысячи ответвлений» при каждом прочтении романа и является «новым рисунком пути, которым бредет в лабиринте романа читательское сознание» [Кафка, 2016].

Своеобразно интерпретируется в игре **образ отца**, который, подобно главному герою, превращается в жука, работающего на ресепшене к Башне, довольного своим положением, не стремящегося вернуться в человеческое обличие и с радостью призывающего сына пойти по его стопам. Слыша несогласие Грегора, отец принимает его ответ, прося не рассказывать матери, где он.

В то же время в повести Франца Кафки «Превращение» отец представлен как человек слабый и зависимый от своего сына, а после того, как сын потерял статус «кормильца семьи», превратившись в насекомое, отец резко меняется, представляя перед читателем волевым, строгим, независимым, с радостью озвучивающим решение судьбы собственного сына: «Если бы он понимал нас, тогда, может быть, с ним и удалось бы о чем-то договориться. А так...» [Кафка, 1999]. Параллели также можно найти в рассказе Франца Кафки «Приговор», где отец представлен судьей, что выносит смертный приговор: «Я приговариваю тебя к казни: казни водой» [Кафка, 1999], – который нельзя обжаловать и нельзя отменить, он неизбежен, словно сама судьба или Бог, что повелевает жизнью главного героя.

Выводы

Проведя сопоставительный анализ между произведениями Франца Кафки и видеоигрой «Metamorphosis», можно сказать, что в художественных текстах одним из главных приёмов оказывается разграничение речевых зон: речи повествователя и речи персонажей, имеющих разные точки зрения на ту или иную ситуацию (например, спокойное отношение Грегора Замзы к своему превращению на протяжении всей повести и, наоборот, враждебное настроение Греты и отца к изменившемуся Грегору в конце текста). На пересечении этих речевых зон рождается читательское восприятие образа. Посредством их восприниматель лучше понимает изображаемое, но в любом случае остаётся за его границами.

Кроме того, формированию образов способствуют детали, моделирующие мир в произведениях Франца Кафки. С одной стороны, они дополняют демонстрируемые в текстах образы и наделяются символическим значением. С другой, как уже было сказано выше, изображаемые детали создают окружающий героя мир, делая его более правдоподобным и реальным для читателя, несмотря на абсурдность, эфемерность и аллегоричность всего происходящего.

В свою очередь, в видеоигре разобранные образы в основном передаются посредством визуального изображения и аудиального сопровождения. Однако следует отметить немаловажную роль позиционирования «камеры»: игрок участвует в происходящем, наблюдая за действием от первого лица («глазами» Грегора Замзы). Он практически напрямую взаимодействует с изображаемыми образами, по-особому воспринимая их.

Кроме того, на передачу образов влияет уникальный визуальный стиль, сочетающий в себе громоздкость, фундаментальность, механистичность и «первобытность», а также реализм в изображении деталей. С помощью подобного стиля перед реципиентом рисуется гротескный и пугающий мир бессмысленного и беспощадного судебного процесса.

ЛИТЕРАТУРА

Белобратов А. В. Какая дорога ведет к «Замку»? // Кафка Ф. Замок. СПб.: Азбука, 2000. С. 7-16.

Говорунов А. В. Человек в ситуации виртуальной реальности. [Электронный ресурс]. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/govorunov-av/chelovek-v-situacii-virtualnoy-realnosti>

Кафка Ф. Замок. СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2016. 384 с.

Кафка Ф. Избранное. СПб.: ООО Издательство «Терция», 1999. 448 с.

Орсет Е. Дж. Кибертекст. Перспективы эргодической литературы. БАЛ.: Изд-во ун-та Джонса Хопкинса, 1997.

REFERENCES

Belobratov A. V. Kakaya doroga vedet k «Zamku»? // Kafka F. Zamok. SPb.: Azbuka, 2000. S. 7-16.

Govorunov A. V. Chelovek v situatsii virtual'noy real'nosti. [Elektronnyy resurs]. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/govorunov-av/chelovek-v-situacii-virtualnoy-realnosti>

Kafka F. Zamok. SPb.: Azbuka, Azbuka-Attikus, 2016. 384 s.

Kafka F. Izbrannoe. SPb.: ООО Izdatel'stvo «Tertsiya», 1999. 448 s.

Orset E. Dzh. Kibertekst. Perspektivy ergodicheskoy literatury. BAL.: Izd-vo un-ta Dzhonsa Khopkinsa, 1997.

Научный руководитель: Брюханова Ю. М., к.ф.н., доцент, доцент кафедры новейшей русской литературы Иркутского государственного университета.

Данные об авторах

Ершова Римма Алексеевна – студент 4-го курса бакалавриата института филологии, иностранных языков и медиакоммуникации Иркутского государственного университета.

E-mail: rsx2vl@gmail.com

Мусинцев Иван Сергеевич – студент 4-го курса бакалавриата института филологии, иностранных языков и медиакоммуникации Иркутского государственного университета.

E-mail: black.warren2098@gmail.com

Authors' information

Ershova Rimma Alekseevna – 4th year Bachelor student of the Institute of Philology, Foreign Languages and Media Communication of Irkutsk State University.

E-mail: rsx2vl@gmail.com

Musincev Ivan Sergeevich – 4th year Bachelor student of the Institute of Philology, Foreign Languages and Media Communication of Irkutsk State University.

E-mail: black.warren2098@gmail.com