

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ОБРАЗ РЕГИОНА ЛИ ЮЭ В ВИДЕОИГРЕ GENSHIN IMPACT: ОБ АКТУАЛИЗАЦИИ ЦЕННОСТЕЙ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ В СОВРЕМЕННОМ КИТАЕ

С.И. Ключко

Дальневосточный государственный институт искусств
e-mail: kluchko72@mail.ru

Э.А. Алёхина

Музыкальный колледж Дальневосточного государственного института искусств
e-mail: elevi04@mail.ru

Аннотация. В статье анализируется роль музыки в создании образа региона Ли Юэ в популярной китайской видеоигре Genshin Impact, которая относится к категории видеоигр с «живым» музыкальным сопровождением. Актуальность исследования обусловлена тем, что в современном Китае в качестве инструмента сохранения и продвижения традиционного культурного наследия активно используется музыкальное сопровождение компьютерных игр. Музыка региона Ли Юэ, прототипом которого стала родина создателей игры, сочинялась, исполнялась и записывалась с особой любовью и глубоким пониманием специфики китайской культуры. В записи саундтрека Ли Юэ вместе с музыкантами Шанхайского симфонического оркестра под управлением Чжан Цземиня принимали участие выдающиеся исполнители на традиционных китайских инструментах и ведущая певица Шанхайской труппы Пекинской музыкальной драмы. Все они получили широкое признание в музыкальном сообществе благодаря своему высокому профессионализму. Характерный тембр традиционных китайских инструментов, специфические приемы инструментального и вокального звукоизвлечения, опора мелодики на триорды, а также использование в качестве стилевой модели музыки Пекинской оперы являются, по мнению авторов статьи, важнейшими средствами формирования музыкального образа региона. Применение подобных средств, апеллирующих к наиболее глубинным, архетипическим свойствам психики, может способствовать актуализации ценностей традиционной китайской культуры как в самом Китае, так и во всем мире.

Ключевые слова: ценности традиционной культуры, музыкальная культура Китая, актуализация традиционных культурных ценностей, тембр, этнический маркер, видеоигра Genshin Impact.

THE MUSICAL IMAGE OF THE LI YUE REGION IN THE VIDEO GAME *GENSHIN IMPACT*: THE ACTUALIZATION OF THE TRADITIONAL CULTURAL VALUES IN MODERN CHINA

S.I. Klyuchko

Far Eastern State Institute of Arts
e-mail: kluchko72@mail.ru

E.A. Alyokhina

College of Music Far Eastern State Institute of Arts
e-mail: elevi04@mail.ru

Abstract. The article deals with the role of music creating the image of the Li Yue Region in the popular Chinese video game *Genshin Impact*. It belongs to the category of video games with “live” music. The relevance of the study is due to the fact that, in modern China, the music of computer games is actively used as a tool to preserve and promote traditional cultural heritage. The prototype of the Li Yue Region is the homeland of the game’s creators, so its music was composed, performed and recorded with special love and deep understanding of the peculiarities of Chinese culture. Li Yue’s soundtrack recorded by the Shanghai Symphony Orchestra under the direction of Zhang Zemin features prominent Chinese traditional instrument players and a leading songstress of Shanghai Jingju Theatre Company. All of them have been widely recognised by the music community due to their high professionalism. The authors of the article believe that the most important means in the creation of the musical image of the region are the particular timbre of traditional Chinese instruments, the specific techniques of instrumental and vocal sound production, the reliance on trichords in melody as well as the use of Jingju music as a style model. The listed means appeal to the most profound and archetypal properties of the psyche. Their use can contribute to the actualisation of the values of traditional Chinese culture both in China itself and throughout the world.

Keywords: values of traditional culture, musical culture of China, actualization of traditional cultural values, timbre, ethnic marker, video game *Genshin Impact*.

В 2020 году китайской компанией miHoYO¹, занимающейся разработкой компьютерных игр, была выпущена приключенческая игра с открытым миром *Genshin Impact*, ставшая одним из самых успешных коммерческих проектов и завоевавшая огромную популярность и любовь игроков, в особенности – подростков и молодежи. В игре был создан виртуальный фэнтезийный мир Тейват, поражающий своим масштабом, многообразием, красочностью и детальной проработкой локаций. По замыслу создателей, Тейват разделен на семь крупных регионов, из которых к настоящему времени разработаны и введены в игру только пять.

При создании образа регионов разработчики вдохновлялись культурным разнообразием реально существующих городов и стран, их традициями, мифологией, природой. «Открытые» на сегодняшний день регионы Тейвата и их прототипы в порядке введения в игру выглядят следующим образом (первые два появились одновременно, затем регионы добавлялись в игру по одному):

1. Мондштадт – Германия.
2. Ли Юэ – Китай.
3. Инадзума – Япония.
4. Сумеру – обобщенный образ стран Ближнего Востока, Северной Африки и Южной Азии.

5. Фонтейн – Франция и Англия.

Два региона, которые в настоящий момент находятся в разработке, будут отражать культуру стран Латинской Америки (Натлан) и России (Снежная).

Прототипом региона Ли Юэ 璃月 (учитывая древнее значение иероглифа 璃 *ли*, название региона можно перевести как «нефритовая луна») является родина компании-разработчика. Неудивительно, что музыкальные композиции к этой локации писались с особой любовью, стремлением передать всю красоту древнейшей цивилизации [7] и, как мы попытаемся показать, с глубоким пониманием этноспецифических особенностей китайской культуры и опорой на наиболее глубинные, архетипические ее свойства.

Музыке отведена значительная роль в комплексе изобразительных и выразительных средств, используемых командой miHoYo. Более того, создание музыки к Ли Юэ шло параллельно с разработкой визуального ряда, и в какой-то момент, по признанию разработчиков, именно музыкальное погружение в звуки Ли Юэ помогло им определиться с окончательным дизайном региона, найти «решающую, волнующую идею», которая объединила бы все детали в одно целое [10]. Музыкальное сопровождение стало той особенностью, которая выделяет Genshin Impact в ряду других компьютерных игр. Многие участники игры считают, что именно саундтрек находится на первом месте среди ее достоинств, и признаются в том, что они приходят играть для того, чтобы слушать музыку, а также оставляют десятки тысяч эмоциональных комментариев под роликами, размещенными каналом miHoYo на площадке YouTube.

Достоинства саундтрека официально признаны и на правительственном уровне, что выразилось в выборе музыки из Genshin Impact для Зимних Олимпийских игр 2022 года в Пекине. Совершенно естественно, что для музыкального сопровождения игр были отобраны композиции из альбома Ли Юэ: собственно «Li Yue» (основная тема региона), «Rapid as Wildfires» («Быстрая, как лесные пожары») и «Contemplation in Snow» («Созерцание в снегу») [4, с. 61]. Огромное количество людей получили возможность слышать музыку, которая для многих представителей современного общества, особенно для молодежи, стала «непревзойденной квинтэссенцией национального»².

Причиной такого успеха музыкального сопровождения видеоигры видится, прежде всего, продуманность концепции, направленной в том

числе на актуализацию традиционных ценностей китайской культуры, а также высокий уровень профессионализма музыкантов, участвовавших в ее реализации.

Музыка к современным компьютерным играм, как правило, создается с использованием библиотек звуков и сэмплов, что зачастую приводит к созданию композиций, трудно отличимых одна от другой. Однако в последние десятилетия среди подходов к звуковому дизайну видеоигр все большее развитие получает концептуальное направление, связанное с созданием оригинальной авторской музыки. Сегодня уже никого не удивить тем фактом, что над музыкальным сопровождением к видеоиграм работают профессионалы с фундаментальным консерваторским образованием.

Композиторы используют различные стилевые модели (музыку барокко, позднего романтизма и других эпох), включают в свои композиции самые известные музыкальные символы (средневековую секвенцию *Dies irae*, тему *Lacrimosa* из Реквиема В.А. Моцарта), обращаются к фольклорным источникам или подражают стилистике музыки разных этносов [см.: 8]. К примеру, в популярнейшей видеоигре *Heroes of Might and Magic III* («Герои меча и магии», 2000 год) авторы музыки – Пол Ромеро и Роб Кинг – используют армянские народные мелодии, имитируют африканские и южноамериканские ритуальные наигрыши, подражают кельтскому фольклору, стилистическим особенностям турецкой и арабской музыки [там же, с. 106]. Однако саундтрек «Героев» записан на инструментах *Virtual Studio Technology (VST)*, а «живое» звучание в этой игре представлено только записью хора и саксофона.

Новым словом в игровой индустрии стали эпичные оркестровки в сочетании с этническими мотивами. Так, например, музыкальное сопровождение Джереми Соула к ролевой игре с открытым миром *The Elder Scrolls V: Skyrim* («Древние свитки 5: Скайрим»), которая вышла в 2011 году, использует наряду с электронными и акустические инструменты, а именно – инструменты симфонического оркестра, а также лютню, цимбалы, древние флейты и японские барабаны *тайко*; сочетание симфонического оркестра, хора и скандинавских этнических инструментов можно услышать в саундтреке к игре *God of War* («Бог войны») 2018 года (автор – композитор Беар Маккрири).

Genshin Impact относится к категории видеоигр с «живым» музыкальным сопровождением. Над саундтреком *Genshin Impact* рабо-

тала и в настоящее время работает целая команда профессиональных композиторов. До сентября 2023 года главную роль в команде – роль руководителя музыкально-продюсерской группы и, собственно, главного автора музыкальных идей – выполнял молодой китайский композитор, выпускник Шанхайской консерватории Чэнь Юпэн (в англоязычных источниках имя композитора обычно пишется как Ю-Пэн Чен; в китайских источниках он известен под творческим псевдонимом Чэнь Чжи). Еще во время учебы он занимался сочинением и продюсированием музыки для кинофильмов и телевидения, и его работы неоднократно получали награды на различных конкурсах и фестивалях. Сегодня Чэнь Юпэн известен не только как композитор и продюсер, но и как автор музыкальной концепции «нового национального стиля», которая объединяет традиционную и современную музыку. В его работах сочетаются Восток и Запад, традиционные китайские музыкальные инструменты интегрируются в партитуры симфонического оркестра.

В записи саундтрека игры, состоящего из нескольких альбомов, принимали участие известные академические коллективы Западной Европы и Восточной Азии: Лондонский симфонический оркестр, Шанхайский симфонический оркестр, Токийский филармонический оркестр и несколько европейских и китайских студий, для которых запись саундтреков к кинофильмам и другой видеопродукции является основной деятельностью.

Музыке региона Ли Юэ посвящены третий и четвертый альбомы саундтреков *Genshin Impact*. Яркая музыкальная характеристика всего региона содержится в третьем альбоме, выпущенном в ноябре 2020 года. Его название, которое можно перевести с китайского языка как «Мечтания среди яркой луны и облаков», на английском звучит иначе, но не менее поэтично: «Jade Moon Upon a Sea of Clouds» («Нефритовая луна над морем облаков»). Альбом состоит из 69 треков, исполненных музыкантами Шанхайского симфонического оркестра под управлением Чжан Цземиня и Лондонского симфонического оркестра под управлением Роберта Зиглера. Практически ни один из музыкальных номеров альбома не обходится без использования традиционных музыкальных инструментов.

Музыкальный образ региона создается в результате взаимодействия ряда специфических музыкально-выразительных средств – маркеров «иной культуры», главным из которых следует назвать

характерный узнаваемый *тембр* традиционных инструментов, а также используемые профессиональными исполнителями особые приемы инструментального звукоизвлечения («артикулирования»), выполняющие, как считает И.И. Земцовский, роль этнического знака [5]. Темброво-характерное звучание национальных инструментов, апеллируя к глубинным структурам человеческой психики, запускает «процесс “реинкарнации” культурной и пракультурной памяти» [6, с. 53], извлекая из нее устойчивый подсознательный образ – архетип – и становясь его акустическим маркером [там же].

В партитуре используются *гучжэн* (21-струнный инструмент типа цитры³, история которого насчитывает более двух тысяч лет); *дицзы* (поперечная бамбуковая флейта, одна из древнейших китайских флейт); двухструнные скрипки *эрху* и *чжунху*; инструменты из семейства лютневых – грушевидная *пина*, *жуань*, корпус которого имеет круглую форму, трёхструнный *сансянь* с длинной шейкой (один из ключевых инструментов Пекинской оперы); продольная бамбуковая флейта *сяо*, благодаря своему мягкому, приглушенному тембровому звучанию признанная самым благородным среди китайских музыкальных инструментов [9, с. 177]. Современная флейта *сяо* по своей конструкции и звучанию «практически идентична инструменту, сформировавшемуся к началу правления династии Цзинь» [там же]. Как можно убедиться, вышеупомянутый перечень включает в себя инструменты, которые были распространены еще в Древнем или Средневековом Китае. Несмотря на то, что часть инструментов (такие, например, как *эрху* и *пина*) имеют «чужеземное» происхождение, за сотни лет развития музыкальная культура Поднебесной ассимилировала их, и сегодня они воспринимаются как символы Китая.

В качестве исполнителей на традиционных инструментах к записи саундтрека Ли Юэ были привлечены самые яркие и известные музыканты⁴. Все они молоды, и все они – выпускники Шанхайской консерватории, получившие широкое признание в музыкальном сообществе благодаря своему высокому профессионализму. Партию поперечной флейты *дицзы* исполняет Ту Хуабин, входящий в десятку лучших флейтистов Китая, лауреат различных национальных конкурсов и участник множества международных проектов. Соло на двухструнных китайских скрипках *эрху* и *чжунху* поручены Ма Цзяцзюню, который зарекомендовал себя как виртуозный мастер «пения» на этих инструментах: он был признан лучшим исполнителем Международного фестиваля

искусств в Аделаиде и на других профессиональных состязаниях. Соло на *гучжэне* мы можем услышать в исполнении Лу Шаша – выпускницы аспирантуры Шанхайской консерватории, лауреата национальных конкурсов, и Чжао Моцзя, докторанта этого же вуза. Обе они являются обладателями высшей музыкальной награды Китая – премии «Золотой колокольчик». Партию *nina* исполняет Ши Вэньцин, ставшая лауреатом премии правительства Китая в области культуры и искусства и принимавшая участие в проектах известного композитора Тан Дуна, посвященных продвижению традиционной китайской музыки в мировое культурное пространство⁵. Соло на *жуане* и *саньсяне* исполняет Шэнь Бэйи, известная исполнительница и педагог, лауреат многочисленных премий, среди которых – золотая медаль первого Национального конкурса инструментальной музыки CCTV, проводимого Центральным телевидением Китая (*China Central Television*), золотая медаль на Международном музыкальном фестивале, проходившем в Узбекистане, и многие другие награды.

Исполнителем на продольной бамбуковой флейте *сяо* выступает сам композитор Чэнь Юпэн. В Шэньчжэньской школе искусств, а затем и в Шанхайской консерватории он обучался у известных китайских преподавателей игре на кларнете и фортепиано, а затем и композиции. В студенческие годы на его профессиональное становление большое влияние оказал японский композитор Танимура Синдзи, в работах которого японская народная музыка и мелодии, построенные на пентатонике, сочетались с оркестровыми аранжировками.

Еще одним важным средством создания национального колорита в музыкальном образе Ли Юэ является, конечно же, ладовая организация: использование ангемитонной пентатоники в ее различных разновидностях, опора мелодики на трихорды. Трёхзвучные структуры – трихорды – рассматриваются современным музыковедением как ладовые архетипы, существующие в культуре со времён глубокой архайки [1, с. 101].

Самой яркой музыкальной характеристикой региона Ли Юэ служит «вставной» номер (так называемая «кат-сцена» – врезка, в которой прерывается взаимодействие игрока с игровым миром) *Шэньной Пи Гуань* (один из переводов звучит как «Созерцание богини уничтожения»), который использует в качестве стилиевой модели арию традиционной китайской оперы *цзинцзюй*, известной во всем мире как Пекинская опера. Для воплощения национальной специфики

здесь также используются ладовые средства, рассмотренные выше. Мелодия арии, основанная на пентатонике, разворачивается в опоре на трихорды, и это придает ей пластичность, гибкость, аналогичную плавным движениям персонажей Пекинской оперы. Вокальная партия отличается особым типом интонирования: этнически характерной спецификой тембрового звучания, которая создается с помощью «искусственной» манеры пения *цзясан* [3, с. 72], то есть особой глиссандирующей манеры пения в высоком напряженном регистре, а также с помощью широкого вибрато.

Партию персонажа записала Ян Ян – ведущая певица Шанхайской труппы Пекинской музыкальной драмы, лауреат премии «Шанхайская магнолия» (одной из главных наград Китая в области драматического и исполнительского искусства).

В этом номере используются двухструнная скрипка *эрху*, лютя *пина*, а также пара тарелочек *наобо* и маленький гонг *сяоло*, красочный тембр которого прочно ассоциируется с действиями и передвижениями персонажей традиционной музыкальной драмы. Все эти инструменты входят в состав традиционного инструментального ансамбля Пекинской оперы.

Таким образом, можно утверждать, что важнейшими средствами формирования музыкального образа региона Ли Юэ выступают инструментальный *тембр*, приемы инструментального и вокального *звукоизвлечения* и *ладовые* особенности, а также использование в качестве стилевой модели музыки *Пекинской оперы*. Создатели саундтрека игры очень серьезно и профессионально подошли к задаче погружения игрока в атмосферу определенной локации через отражение ее этнической музыкальной специфики.

Музыка является очень важным, но далеко не единственным средством создания характерной атмосферы, отсылающей игрока к традиционному Китаю. В *Genshin Impact* она тесно взаимодействует с визуальным повествованием, в котором можно обнаружить огромное число отсылок к различным элементам традиционной китайской культуры. Это и постоянное использование образов мифологических животных (дракон, черепаха, цилинь, журавль), и стилизованные элементы традиционной одежды, и различные орнаменты (например, такие, как *облачный узор*), являющиеся неотъемлемой частью китайской культуры и преисполненные символизма. Это шахматные игры, чайная церемония и, конечно же, традиционная кухня. Игроки погружаются в мир

Ли Юэ, который наполнен красотой многовековой культуры Китая. Все в совокупности оказывает комплексное воздействие и способствует глубокому эмоциональному погружению в мир китайской культуры.

Учитывая широчайшее распространение Genshin Impact во всем мире (на сегодняшний день игра переведена на 15 языков) и ее огромную популярность, приобщение через игру к иноэтнической культуре в условиях глобализации и информатизации современного общества приобретает особое значение, поскольку создаёт благодатную почву для развития способности понимания Другого, принятия и уважения чужой традиции. Именно по этой причине видеоигра Genshin Impact компании miHoYo вошла в число ключевых проектов национального культурного экспорта Китая на 2023–2024 годы. Перечень ключевых проектов состоит из 115 пунктов, среди которых 12 пунктов (то есть более 10 %) представляют собой онлайн-игры, основанные на выдающейся традиционной культуре Китая и предназначенные для экспорта за рубеж.

В октябре 2022 года Министерство культуры и туризма КНР отметило вклад команды разработчиков игры Genshin Impact в продвижение культуры Китая за рубежом. Однако задача заключается не только в «экспорте» наиболее привлекательных элементов китайской культуры за рубеж ради улучшения имиджа государства. В результате длительного влияния Запада далеко не все жители современного Китая (особенно это касается городского населения) понимают и ценят свои национальные традиции. Более того, и сами элементы традиционной китайской культуры зачастую находятся в упадке. «Традиционная культура давно уже перестала играть ведущую роль в жизни китайского общества и постепенно забывается» [2, с. 6]. Сегодня правительство Китайской Народной Республики предпринимает серьезные усилия по сохранению и актуализации как самих традиций, так и традиционных культурных ценностей, поскольку эти явления неразрывно связаны друг с другом. И главным адресатом этих усилий становится, конечно же, молодое поколение. При этом вполне осознается неэффективность превращения живой традиции в покрытые пылью музейные экспонаты, которые, несмотря на свою величайшую ценность, вряд ли способны привлечь внимание молодежи, открытой для всего нового. На самом высоком правительственном уровне было высказано убеждение в том, что охрана нематериального культурного наследия должна идти по пути инновационного развития: использо-

вать цифровые музеи, технологии виртуальной реальности и другие высокотехнологичные средства для повышения доступности. Это позволит, по мнению руководства Китайской Народной Республики, сделать традиционные ценности неотъемлемой частью жизни современного человека⁶.

Все большее распространение получает мнение, согласно которому «развитие онлайн-игр не только несет экономическую выгоду, но и может повлиять на взгляды молодого игрока на жизнь, ценности и мировоззрение» [4, с. 60]. Иными словами, именно сверхпопулярные в молодежной среде видеоигры могут взять на себя роль инструмента продвижения традиционной культуры как основы духовных ценностей современного китайского общества. И далеко не последнюю роль в этом продвижении играет музыка.

Примечания

1. За пределами Китая выступает под брендом HoYoVerse.
2. Комментарий под роликом с саундтреком региона Ли Юэ, размещенным каналом miHoYo на YouTube.
3. Количество струн гучжэна варьировалось в разные эпохи. На заре своего существования он имел 25 струн.
4. Информацию об альбоме и полный перечень исполнителей можно найти на международном сайте Genshin Impact Wiki, переведенном на 15 языков. URL: https://genshin-impact.fandom.com/ru/wiki/Jade_Moon_Upon_a_Sea_of_Clouds (дата обращения: 12.09.2023). Творческие биографии исполнителей на традиционных инструментах также находятся в свободном доступе на различных китайских Интернет-площадках.
5. Одним из таких проектов был «Звуки Дуньхуана», в котором Ши Вэньцин пришлось изучать искусство танца вместе со своим музыкальным инструментом: задумка Тан Дуна заключалась в восстановлении сюжетов музицирования, изображенных на фресках Дуньхуана. URL: https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_1683561 (дата обращения: 12.09.2023).
6. Из высказываний председателя КНР Си Цзиньпина в День культурного и природного наследия 9 июня 2023 года («Как Китай бережет свое культурное наследие» // Российская газета (rg.ru). URL: <https://rg.ru/2023/06/14/sohraniaia-preumnozhat.html> (дата обращения: 12.09.2023)).

Список литературы

1. Алкон Е.М. Антропология музыки и ладовые архетипы (к проблеме освоения универсалий музыкального языка) // Музыкальное искусство и образование. – 2018. – № 3 – (23). – С. 101–119.

2. Арташкина Т.А. Традиционная культура в современной национальной культуре Китая // Общество: философия, история, культура. – 2016. – № 5. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/traditsionnaya-kultura-v-sovremennoy-natsionalnoy-kulture-kitaya> (дата обращения: 22.10.2023).

3. Будаева Т.Б. Пекинская опера цзинцзюй: Музыка, актёр и сцена китайского традиционного театра. – М., СПб: Нестор-История, 2019. – 312 с.

4. Ду Кэ. Продвижение китайской культуры посредством игровой индустрии на примере игры Genshin Impact // Общество, интеллект, инициатива в контексте междисциплинарных исследований: Сборник статей по итогам Международной научно-практической конференции, Волгоград, 15 сентября 2023 года. – Стерлитамак: ООО «Агентство международных исследований», 2023. – С. 61–63.

5. Земцовский И.И. Артикуляция фольклора как знак этнической культуры // Этнознаковые функции культуры. – М.: Наука, 1991. – С. 152–189.

6. Лимитовская А.В. Символизм музыкальных инструментов: культурно-философские смыслы // Наука. Искусство. Культура. – 2023. – № 2 (38). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/simvolizm-muzykalnyh-instrumentov-kulturno-filosofskie-smysly> (дата обращения: 11.09.2023).

7. По куплету со всего света: в чем секрет саундтреков Genshin Impact. – 16 мая. – 2023. – URL: <https://thegirl.ru/articles/po-kupletu-so-vsego-sveta-v-chem-sekret-saundtrekov-genshin-impact/> (дата обращения: 21.09.2023).

8. Ульянова С.Ю. Звук и музыка в видеоиграх: актуальные проблемы // ИКОНИ. – 2022. – № 1. – С. 100–109.

9. Цзи Яньи. Флейта сяо в контексте китайской культуры // Вестник музыкальной науки. – 2022. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fleyta-syaov-kontekste-kitayskoy-kultury> (дата обращения: 01.10.2023).

10. Developer Insight. Behind the Music of Genshin Impact. Мнение разработчиков. Что стоит за музыкой Genshin Impact. – URL: <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/103684> (дата обращения: 04.10.2023).