



Искусствоведение

УДК: 78

П.А.Столбова

МУЗЫКАЛЬНЫЕ АВТОМАТЫ СТИМПАНКА: О ПРОИГРЫВАТЕЛЯХ УТОПИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Аннотация. Стиппанк – это поджанр научной фантастики, включающий в себя ретрофутуристические технологии и эстетику, вдохновленную промышленными паровыми машинами XIX века. Стил представляет собой своего рода утопическую фантазию на тему продолжения использования человечеством изобретений Викторианской эпохи.

В статье рассматриваются особенности использования автоматов в рамках создания компьютерных игр в стиле стимпанк. Представлены история появления механизированных человеческих фигур, их значимое место в стимпанк-эстетике и особенности проявления в геймплее.

Отмечается тенденция использования музыкальных устройств на примере игры «Syberia» с целью построения сюжета. Делаются выводы о возможностях отражения Викторианской утопии в звуке, роли автомата в создании истории в стиле стимпанк, их воплощении в игровой форме.

Ключевые слова: Стиппанк, игра, музыка, технологии, автоматон.

P.Stolbova

STEAMPUNK JUKEBOXES: ABOUT THE PLAYERS OF UTOPIAN REALITY

Abstract. Steampunk is a subgenre of science fiction that includes retrofuturistic technology and aesthetics inspired by industrial steam engines of the 19th century.

The style is a kind of utopian fantasy on the theme of humanity continuing to use the inventions of the Victorian era.

The article discusses the features of using slot machines in the framework of creating computer games in the steampunk style. The article presents the history of the appearance of mechanized human figures, their significant place in steampunk aesthetics and features of their manifestation in gameplay.

There is a tendency to use musical devices using the example of the game "Syberia" in order to build a plot. Conclusions are drawn about the possibilities of reflecting the Victorian utopia in sound, the role of the automaton in creating steampunk-style stories, and their implementation in a playful way.

Keywords: Steampunk, game, music, technology, automaton.

Идея искусственного воспроизведения живого существа восходит к эпохе появления древнегреческих мифов. Ясон, отправляясь на поиски Золотого руна, столкнулся с Талосом, бронзовым великаном, созданным богом Гефестом для защиты острова Крит. Он обходил остров по три раза в день, раскаляясь докрасна, обнимал всех встречаемых незнакомцев.

Именно идея создания человека положила начало научной фантастике. Мэри Шелли создала существо романа «Франкенштейн» (1818), а «паровой человек», фигурирующий в популярных приключенческих романах, начиная с «Парового человека из племени пушистиков» Эдварда Ф. Эллиса, положил начало стимпанку[14, p.12].

Стимпанк (steampunk) уже давно сформировался как стиль и обрел множество поклонников. Если попросить кратко охарактеризовать явление как часть современной культуры, «творческое общественное движение, которое черпает вдохновение из викторианской и довоенной истории в анахроничном сочетании научной фантастики, современных ценностей и чувства юмора»[15, p.7]. Одно из актуальных явлений, имеет множество приверженцев, стремящихся хотя бы на какое-то время отстраниться от реальности: «Стимпанк

– это проект по созданию утопического прошлого. Стимпанк обещает прошлое (и, следовательно, настоящее и будущее), которое переоценивает технологии и делает выбор, который поддерживает, а не разрушает нашу окружающую среду и наши отношения»[11, р.25].

Возник как литературное явление в 1880-е, но вступил в свои права в 1890-х годах. В это десятилетие произошло такое значительное технологическое развитие, что писатели с трудом поспевали за ним. Ю.С.Скороходько первым и наиболее значительным и известным стимпанковым романом относят «Ночь морлоков» (Morlock Night, 1979) К.У.Джетера, «Врата Анубиса» (The Anubis Gates, 1983) Т.Пауэрса, «Машина различий» (Difference Engine, 1990) Б.Стерлинга и У.Гибсона[8, с.223]. Их авторы одними из первых сами пытаются определить и классифицировать характер своего творчества.

Дж. Манн в своей «Энциклопедии научной фантастики» пишет, что термин «стимпанк» происходит от термина «киберпанк», «стимпанк – это воплощение альтернативного мира Великобритании XIX века»[10, р.513]. Также определяют как переосмысление викторианской эпохи в сказочном мире, где прошлое развивалось таким образом, что мир превратился в постапокалиптический ландшафт с паровыми двигателями, где искатели приключений и исследователи летают на дирижаблях и стреляют из лучевых пушек по пришельцам из разных миров[12, р.11].

Стимпанк восходит, по крайней мере, к трем корневым системам: девятнадцатому веку собственные фантастические представления об изменениях, изменивших его социальную и культурную структуру, некоторые ключевые научно-фантастические произведения середины и конца двадцатого века, а также самодельная эстетика эпох панка и постпанка[11, р.17].

Исследователи отмечают, что «стимпанк может служить своеобразным синонимом урбанистичности. В нем нет никакой природы, зато он наполнен типичными городскими пейзажами: кирпич, трубы, булыжные мостовые, воздух, наполненный копотью фабричных труб»[2, с.18]. В большинстве

произведений жанра рассказывается об авантюристах-ученых или изобретателях, которые жаждут изучать и разбираться в самом себе в мире паровых технологий. Делается акцент на аксессуарах: карманные часы, зонты и трости, шляпы цилиндры и котелки, очки и украшение из латуни или меди[7, с.40]. Стимпанк переносит эстетические элементы эпохи пара в наш мир. В нем представлена эстетика, которая возникла бы, если бы пар и электричество оставались основными промышленными источниками энергии[11, р.9].

С.Н.Волков выделяет следующие характерные черты стиля: ретроградный пессимизм; тоска по невозможному; романтизм Викторианской эпохи; контрасты изящных одежд и жесткой механики; противоречивая эстетика стим-мира (сочетание несочетаемого); философия инженерного безумства, доведенного до гениальности[1, с.106]. Есть и другое любопытное определение: Отполируйте свои бронзовые защитные очки, возьмите зонтики, трости-шпаги и дорожные сумки и приготовьтесь подняться на борт воздушного корабля. В нашем дирижабле есть прекрасный салон с паровыми официантами-автоматами, которые подадут чай или спиртные напитки, но если вам захочется побаловать себя сигарами, трубками или кальянами, откройте окно[13, р.2].

Стимпанк часто воспринимается не только как стилизация знакомых технологий под времена викторианской эпохи, но и целое явление в современном искусстве, основанное на эстетике индустриальных технологий и механизмов[9].

Желание оптимизировать процессы жизнедеятельности с помощью приборов приводят к созданию все более совершенных устройств, в чем-то способных заменить человека или показать величие его мысли по столь точному копирования навыков.

Понятие «автомат» (с греческого αὐτοράτος – само-действующий), вплоть до XX века применялось главным образом для обозначения самодвижущихся фигур[6, с.81]. Автоматоны – важные элементы стимпанка, но интересно и то, как тесно они связаны с звуком. Музыкальные автоматы не является

самостоятельным маркером стимпанка, однако становятся важным объектом этой игры. Представляют функцию звукоизвлекающего устройства: звонок как помощь в работе, фактор безопасности и возможности быть более концентрированным на основной работе – все это обеспечивают автоматы.

Развитие идеи механических музыкальных инструментов и автоматизированного создания музыки берет свое начало в глубокой древности. Эолова арфа – первый механический музыкальный инструмент, прообраз музыкальных автоматов, так называемых «самоиграек»[4, p.513].

Вполне отчетливые очертания идея автоматического сочинения музыки приобрела в XVII в. Немецкий ученый, теоретик музыки А. Кирхер изложил идею комбинирования последовательностей звуков, записанных на четырехгранных линейках, каждая из которых воплощала некоторые правила композиции (A. Kircher. *Musurgia Universalis*). Это был первый проект машины для сочинения музыки под названием «музаритмический ковчег». В этом инструменте небольшие последовательности нот записывались («программировались» для исполнения) на вращающемся барабане согласно заложенной в него «программе», содержащей принятые тогда правила композиции и гармонии. Такой инструмент является прообразом пневматического синтезатора с автоаккомпанементом[3, с.97].

Жак Вокансон, «король кукол», создатель неповторимых автоматов, инспектор шелкоткацкой промышленности, еще в 1745 году построил ткацкий автомат с валом, образованным свернутым в цилиндр перфорированный картонном[6, с.41].

В середине XIX века начались интенсивные попытки применить перфорированные программы для автоматизации струнных, клавишных и других видов инструментов классического оркестра. Французские мастера Дебейн, Кортей, Тесте и другие к 60-м годам довели идею перфоленты и перфокарты до практически приемлемых для музыкальных автоматов решений. К 70-м годам для струнных и пневматических инструментов стали применять картонные программы Тесте, считывание с которых выполнялось с помощью

подпружиненных шупов, открывающих соответствующие клапаны голосов в инструментах с прорезными язычками или освобождающих молоточки, бьющие по струнам.

Репертуар музыкальных машин состоял, как правило, из классической, оперной, опереточной, бальной музыки. Музыкальные качества инструментов могли удовлетворять изысканным вкусам богатых меломанов. В коллекции музея несколько таких автоматов швейцарского производства, в том числе выполненных с участием российских фирм. На откидных крышках ящиков обязательно помещалась бумажная этикетка с перечнем запрограммированных мелодий, но почти никогда не обозначалась фирма-изготовитель (чаще указывается фирма-поставщик).

Однако помимо прикладной пользы автоматы приносят и нечто приятное, для души. Например, в компьютерной игре «Syberia» можно увидеть множество музыкальных автоматов. В этом есть некоторая закономерность, может быть, идея. Как правило, вокруг такого механизма построен целый квест, решить который – простой многоэтапный процесс. Обычное испытание основано на том, что героиня видит какой-то автомат, но ничего с ним не делает, потому что в том нет необходимости. Затем возникает потребность (чтобы завершить другой квест, с кем-то договориться, добыть необходимый артефакт), потому начинаются поиски инструкций или инструментов для починки.

Так, можно отметить значимую функцию автоматона, механического устройство звукоизвлечения в устройстве и прохождении игры. Потому рассмотрим примеры использования автоматаново как ключевых примет стиля в отдельно взятой игре.

Барабанщик. Первый музыкальный автоматонны встречает игрока в самом начале действия. Вступительное видео сопровождается стуком барабана – ритм отбивает заводной механизм в виде человека с палочками. Переваливаясь с ноги на ногу, как детская игрушка с заводным механизмом на спине, он направляет траурную процессию в сторону церкви. Стуки барабана созвучны падающими каплями дождя. Сложно что-то сказать о мелодической линии, скорее о

прикладной значении автомата: вести и оглашать.

Так, с чёткого ритма и постепенного движения начинается изучение мира механических приборов Форальбергов, в частности, их мастерства с изобретение музыкально-звуковых машин.

Консьерж в гостинице. Начало игры и такой же встречающий героя пока небольшой, но очень важный элемент стимпанк-эстетики. Небольшой автомат в виде человечка с молотком. Когда потенциальный посетитель гостиницы подходит к столу, ему следует нажать на кнопку именно на шляпке этого автомата. Механизм придёт в движение, руки человечка поднимутся над находящимся рядом колокольчиком и ударят по нему. Настолько широко размах рук, настолько деликатен тонкий звук звенящего колокольчика.

Колокол в церкви. Звонарь во Валадилене – один из важных квестов Валадилены. На кладбище со склепом Форальбергов необходимо найти информацию о смерти Ганса. Для возможности попасть к могиле (точнее, гробу) нужно было привести в работу колокола.

Работа церковного колокола во Валадилене поручена автомату. Огромный человекоподобный механизм приводит в движение рычаги и шестеренки (что сопровождается характерные звуком), а те – сами колокола. Для обеспечения этого звона необходимо добыть перфокарты. Несколько композиций записаны на перфокарты, спрятанные в комнате священнослужителя.

В спине автомата находится щель, куда необходимо вставить перфокарту. Выбирая верный (что-то мрачное, похоронное; возможно, набат), автомат играет мелодию, на неё реагирует другой автомат – он снимает шляпу, куда вставляется ключ от склепа.

В данном случае автомат становится не только полезным и прикладным элементом, но и любопытным способом шифровки – музыкальный пароль от тайника, открыть который помогает именно механический человек.

Автомат в поезде. Для отправления поезда необходимо выполнить несколько заданий. Одно из них – найти механический проигрыватель.

Любопытно, насколько важен этот небольшой аппарат: Оскар настаивал на том, что он должен находиться в вагоне, без этого путешествие не состоится.

Проигрыватель и несколько валиков с записанными на них речью Анны Форальберг находились в кабинете бывшего руководителя фабрики, а затем были перенесены в поезд.

Автомат представляет собой шкатулку, внутри которой помещается валик (нечто вроде перфокарты). Наверху корпуса находятся две фигурки – юные Анна и Ганс. Несколько раз игроку даётся возможность прослушать валики: на них записаны истории из жизни Анны и Ганса, один из валиков скорее всего служил письмом для Ганса.

Принцип работы механизма в игре практически не представлен: когда включается автомат, начинается видео (демонстрация историй из прошлого), потому возможно различить только движение фигурок в начале и конце эпизода.

Однако такой автомат выполняет важную связующую функцию между точкой начала путешествия и её концом – далекими просторами Сибири, первой и второй частью игры. Также автомат – определённого рода документ, семейная реликвия. Это больше, чем прикладная функция или досуг – в нем заключен смысл истории, которую при необходимости можно прослушать сколько раз.

Скрипичный квартет в Баррокштадте. Другой квест, связанный с работой автоматов, ожидает героиню в университетской городе Баррокштадте. На площади перед главным корпусом находится небольшое каменное строение, на втором ярусе которого располагаются четыре механических скрипача. Каждый из них сидит, держит в руках свой инструмент.

После общения с профессорами выясняется, что квартет не работает, а для возможности продолжить путешествие нужно его починить.

Так, Кейт Уолкер исследует принципы работы музыкального автомата. Выглядит нетривиально: механизм и рычаги приводятся в работу путем расположения в необходимо месте овального объекта. Так, будет достигнута равновесие и механизм придёт в исправное состояние. Выполняя другой квест,

героиня находит яйцо, помещает его в нужное место. Далее переходит в другую зону, находящуюся непосредственно под ногами скрипачей. Там размещен вращающийся механизм. При помощи рычага это основание (напоминает градирию) приводится в движение. Так, после двух этапов автоматы начинают играть пронзительно музыку, тем самым встречая всех, кто направляется к университету.

Механический орган в Комсомольске. Каждый следующий автомат кажется ещё более совершенным: и по своему устройству, и по принципу работы, и по владению инструментом, и по масштаб исполнения. Поезд прибывает в город Комсомольск. Заброшенный завод, предприятие добывало уголь, но теперь там находится несколько человек – организаторов и участников большого квест по организации концерта певицы Елены Романской.

Музыкальным сопровождением должна стать мелодия, исполняемая на органе специальным автоматом. Орган из заводских труб впечатляет, его размеры грандиозны. Интересен и сам автомат: он выглядит как полноценный артист во фраке. Его отличительная черта – руки с длинными пальцами, которыми он и исполняет произведение.

Чудо человеческой мысли, воплощенное в устройстве кистей органиста представляет собой высшее мастерство создателя автомата. Четкость движения, передача всех нюансов звучания – именно такой Совершенный инструмент завершает первую часть игры. Автоматы-музыканты представлены в этом сюжете в развитии технического и исполнительского мастерства.

Итак, музыкальный автомат «Syberia» – это автомат, исполняющий заложенные в него композиции на перфокартах (скорее выполняют функционал проигрывателей), или устройство, напоминающее настоящего человека, с высоким уровнем владения инструментом.

Механизм крепко связан со своим местоположением, он выполняет определенный функционал и сделан на заказ. Суть автоматов во Влаадалилене – помощь людям. Как мы видим, действительно, все автоматы, произведенные Гансом лично или фабрикой Форальбергов должны служить на

пользу людям в их повседневном труде. Такой подход позволяет упростить жизнь, оптимизировать некоторые процессы труда.

Автоматы создавали с не только с целью оказывать помощь людям. Эти механизмы могут давать возможность отдохнуть или погрузиться по что-то прекрасное посредством искусства. Фабрика Форальбергов производит механизмы бытового и производственного назначения. Однако нам уже ясно, что это название не случайное, оно символизирует игровую природу деятельности Ганса, который и поезд сделал игрушечным, и даже самого себя в паре с Анной представил в виде игрушки[5, с.178]).

Кроме того, наиболее усовершенствованные модели представляют собой полноценных профессионалов в той или иной области. Автоматон может стать полноценным человеком. Например, Оскар способен разговаривать, выполнять широкий спектр задач, а именно – отправится в далекое странствие на поезде, тоже механическом. В дальнейшем персонажи, с которыми герои будет встречаться в других городах, будут поражены тому, что поезд заводится как механическая игрушка. Игра представляет собой путешествие с остановками на приведение механизмов в порядок. Так, заведение пружин поезда путем вращения специального стационарного механизма, скольжение колес по рельсам – все это будет сопровождать игрока на каждой последующей локации.

Итак то в полной мере человек, который должен выполнять определенную задачу – управлять механически поездом – однако легко представить, что он может освоить и музыкальный инструмент.

То есть автомат становится не только маркером стиля, важным элементом стимпанка и своеобразной декорацией, но и полноценным квестом. Показателем работы часто становится звучание заложенного трека. Может звучать запись с перфокарты или валика. Также и сами автоматоны могут быть успешными исполнителями: берут в руки скрипки или берут аккорды на клавишах. Так, музыкальные автоматы Сибири становятся не только налогом радио, то есть проигрывателем привычном смысле. В отдельных случаях это полноценный музыкант, запрограммированный под исполнение ряда

заложенных в него композиций.

Список источников

1. Волков С.Н. Субкультурные тенденции в эпоху информационных технологий (на примере стимпанка) // Российский гуманитарный журнал. 2020. №2. – С. 104–114.
2. Выгонская Н.С., Алексеева Е.Н. Основные элементы стиля стимпанк в декоративно-прикладном искусстве // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. №12 (1).
3. Горбунова И. Б. «Автоматические композиции» как предшественники применения кибернетики в музыке // Общество: философия, история, культура. 2016. №9. С. 97-101.
4. Горбунова И. Б. Электронные музыкальные инструменты [Текст] : учебно-методическое пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению 050100 - Педагогическое образование / И. Б. Горбунова, М. Ю. Черная. - Санкт-Петербург : Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2012-. Кн. 2: Обучение музыкальной информатике на базе музыкального синтезатора, 2012. - 212 с.
5. Каманкина М. В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации / Каманкина М.В. – М.: ГИИ – 340 с.
6. Механические музыкальные и занимательные автоматы: Из собрания Политехнического музея: Каталог/Авторы: М.А. Нурок, Г.А. Галустян; Науч. ред. Г.Г. Григорян. - М.: Политехнический музей, "Знание", 2002. - 96 с.
7. Прокопович Л.В. Стимпанк: трансляция стиля из научной фантастики в дизайнерскую бижутерию // SR. 2016. №1 (23). – С. 38–43.
8. Скороходько Ю.С. Стимпанк как явление современной литературы // Вестник ННГУ. 2015. №2 (2). – С. 223–229.

9. Столбова П.А. (науч. рук. Грачева С.М.) Визуальные миры «Syberia»: эстетика стимпанка на фоне современности // Сборник тезисов докладов конгресса молодых ученых. Электронное издание. – СПб: Университет ИТМО, [2023]. <https://kmu.itmo.ru/digests/article/11091> (дата обращения: 07.06.24)
10. Steampunk [Electronic Resource] // The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction / G. Mann. London: Constable & Robinson, 2001. – 608 p.
11. Clockwork rhetoric : the language and style of steampunk Publication date 2014 https://archive.org/details/isbn_9781496809759/page/n9/mode/2up (Accessed: 24 July 2024).
12. Making steampunk jewellery by Druce, Nikki, author Publication date 2016 <https://archive.org/details/makingsteampunkj0000druc> (Accessed: 24 July 2024).
13. Steampunk III : steampunk revolution Publication date 2012 Topics Steampunk fiction, American Publisher San Francisco, Calif. : Tachyon <https://archive.org/details/steampunkiiiistea0000unse/page/n3/mode/2up> (Accessed: 24 July 2024).
14. Steampunk prime Publication date 2010 <https://archive.org/details/steampunkprime0000unse> (Accessed: 24 July 2024).
15. The Steampunk Gazette by Tinker, Thaddeus Publication date 2012 <https://archive.org/details/steampunkgazette0000tink> (Accessed: 24 July 2024).

References

1. Volkov S.N. Subcultural trends in the era of information technology (on the example of steampunk) // Russian Humanitarian Journal. 2020. No. 2. – pp. 104-114.
2. Vygonskaya N.S., Alekseeva E.N. The main elements of the steampunk style in decorative and applied arts // International Journal of Humanities and Natural Sciences. 2019. No. 12 (1).

3. Gorbunova I. B. "Automatic compositions" as precursors of the use of cybernetics in music // Society: philosophy, history, culture. 2016. No.9. pp. 97-101.
4. Gorbunova I. B. Electronic musical instruments [Text] : an educational and methodological guide for students of higher educational institutions studying in the direction 050100 - Pedagogical education / I. B. Gorbunova, M. Yu. Chernaya. - St. Petersburg : Publishing House of the A. I. Herzen State Pedagogical University, 2012-. Book 2: Teaching musical informatics based on a musical synthesizer, 2012. - 212 p.
5. Kamankina M. V. Video games: general problems, pages of history, experience of interpretation / Kamankina M.V. – M.: GII – 340 p.
6. Mechanical musical and entertaining automata: From the collection of the Polytechnic Museum: Catalog/Authors: M.A. Nurok, G.A. Galustyan; Scientific ed. G.G. Grigoryan. - M.: Polytechnic Museum, "Knowledge", 2002. - 96 S.
7. Prokopovich L.V. Steampunk: translation of style from science fiction to designer jewelry // SR. 2016. №1 (23). – Pp. 38-43.
8. Skorokhodko Yu.S. Steampunk as a phenomenon of modern literature // Bulletin of the National University of Economics. 2015. No.2 (2). – pp. 223-229.
9. Stolbova P.A. (scientific hands. Gracheva S.M.) Visual worlds of "Syberia": aesthetics of steampunk against the background of modernity // Collection of abstracts of reports of the Congress of Young Scientists. Electronic edition. – St. Petersburg: ITMO University, [2023]. <https://kmu.itmo.ru/digests/article/11091> (accessed 07.06.24)
10. Steampunk [Electronic Resource] // The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction / G. Mann. London: Constable & Robinson, 2001. – 608 p.
11. Clockwork rhetoric : the language and style of steampunk Publication date 2014 https://archive.org/details/isbn_9781496809759/page/n9/mode/2up (Accessed: 24 July 2024).
12. Making steampunk jewellery by Druce, Nikki, author Publication date 2016 <https://archive.org/details/makingsteampunkj0000druc> (Accessed: 24 July 2024).

13. Steampunk III : steampunk revolution Publication date 2012 Topics Steampunk fiction, American Publisher San Francisco, Calif. : Tachyon <https://archive.org/details/steampunkiiistea0000unse/page/n3/mode/2up> (Accessed: 24 July 2024).

14. Steampunk prime Publication date 2010 <https://archive.org/details/steampunkprime0000unse> (Accessed: 24 July 2024).

15. The Steampunk Gazette by Tinker, Thaddeus Publication date 2012 <https://archive.org/details/steampunkgazette0000tink> (Accessed: 24 July 2024).