

7. Хайдеггер М. О поэтах и поэзии: Гёльдерлин. Рильке. Тракль. – М.: Водолей, 2017. – 240 с.
 8. Мамардашвили М.К. Лекции по античной философии. – СПб: Азбука, 2018. – 304 с.
 9. Кушнер А.С. О поэтах и поэзии. Статьи и стихи. – СПб: Геликон Плюс, 2018. – 640 с.
 10. Клейман Н.И. Этюды об Эйзенштейне и Пушкине. – М.: Музей современного искусства «Гараж». – 2022. – 520 с.
 11. Гумилев Н.С. Стихотворения. – М.: Издательство «Э», 2016. – 288 с.
 12. Самойлов Д.С. Шумит, не умолкая, память-дождь. – М.: Эксмо, 2021. – 352с.
 13. Гандлевский С.М. Праздник. – СПб.: Пушкинский фонд, 1995. – 112с.
 14. Иссерс О.С. Современная речевая коммуникация: новые дискурсивные практики. – Омск: ОмГУ, 2011. – 344 с.
 15. Беляев Д.А., Копаница В.Ю. Эстетика Ф. Ницше в дискурсе отечественного ницшеведения: историографический обзор // Общество: философия, история, культура. – 2023. – № 6(110). – С. 16-22.
-

Zadvornov A.N., Ph.D., Associate Professor. Branch of Kazan (Volga) Federal University in Naberezhnye Chelny.

AESTHETICS OF THE POETIC: INNATE, ANCESTRAL AND CULTURAL-HISTORICAL FOUNDATIONS

Abstract: The article analyzes formal, abstract, coherent and logical approaches to the aesthetics of poetry. The criteria for assessing the artistic value of a poetic text are shown. A phenomenological approach is proposed that makes it possible to consider the aesthetics of poetry as a phenomenon of subjective reality. Its content consists of irrational mystifications of an innate nature, as well as acquired ancestral and cultural-historical structures of collective consciousness.

Keywords: aesthetics of the poetic; beauty; experience; phenomenon; subjective reality.

УДК 7.05

*Ахметова А.М., доцент, Набережночелнинский институт ФГАОУ ВО
«Казанский (Приволжский) федеральный университет».*

*Сергеева М.Е., студент, Набережночелнинский институт ФГАОУ ВО
«Казанский (Приволжский) федеральный университет».*

ВЛИЯНИЕ ТВОРЧЕСТВА САЛЬВАДОРА ДАЛИ НА СОВРЕМЕННУЮ ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «SCORN»

*Аннотация: в статье рассматривается игра «Scorn», содержащая тему
«ужасов», внешний вид которой разработан дизайнерами, вдохновленными
работами сюрреалистических художников, оставивших след в искусстве.*

Ключевые слова: визуальный дизайн, игра, Дали, художник, ужасы.

Издавна человечество питало страсть к ужасам, это выражалось в мифах и легендах, религиозных текстах, книгах, а позже в фильмах и играх. Люди стремились напугать или быть напуганными чем-то необъяснимым, невообразимым и таинственным. Частично это объясняется тем, что каждый из нас иногда желает почувствовать адреналин, испытать напряжение и чувство страха в безопасной для нас обстановке, некоторые таким образом пытаются сбросить накопившийся стресс. Пол Экман, эксперт в области эмоций, в своих работах описал как страх и другие эмоции могут быть полезными для обработки и понимания человеческого опыта, даже в контексте художественного восприятия.

Игра «Scorn», разработанная студией Ebb Software, вдохновлена творчеством художника Сальвадора Дали и такими деятелями искусства, как Х.Р. Гигер и Луис Бунюэль. Эти художники известны своими странными, сюрреалистическими и мистическими работами. Сербский разработчик Любомир Пеклар выбрал специфический путь для интерпретации ужасов. «Не было никакого чёткого определенного сюжета, это было чистое вдохновение» – говорит концепт-художник Филип Акович.

Дали известен своими сюрреалистическими изображениями, которые ломают привычные представления о реальности. В «Scorn» органические

ткани и механизмы сливаются, образуя единое целое, это проявляется в искаженных формах, странных конструкциях и необычных текстурах, создающих атмосферу, характерную для сюрреализма. Большая часть локаций – это биомеханическая конструкция, разрушаемая коррозией.

На старте игроки оказываются заточенными в подобие кокона на стене, построенной не из кирпича, а из органической плоти, откуда рождаются жители данной вселенной, её именуют «стеной бытия или генезиса».



Рис. 1. Стена [1]



Рис. 2. Внешний вид кокона [1]

Пустошь передает природу мира, в котором оказывается игрок. Напоминая пустыню на некоторых работах Сальвадора Дали «Лицо Войны», «Жираф в Огне», «Искушение Святого Антония».

Мир кажется негостеприимным, опасным. Занесенные ветром песчаные просторы, кажущимися бесконечными, способствуют созданию тяжелой обстановки, которую невозможно преодолеть без помощи.

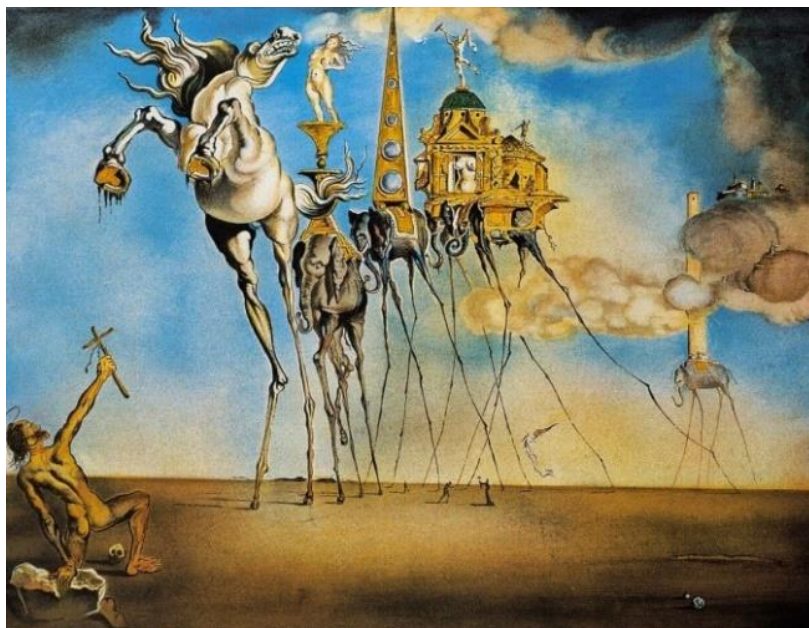


Рис. 3. «Искушение Святого Антония» [2]



Рис. 4. Поле [3]

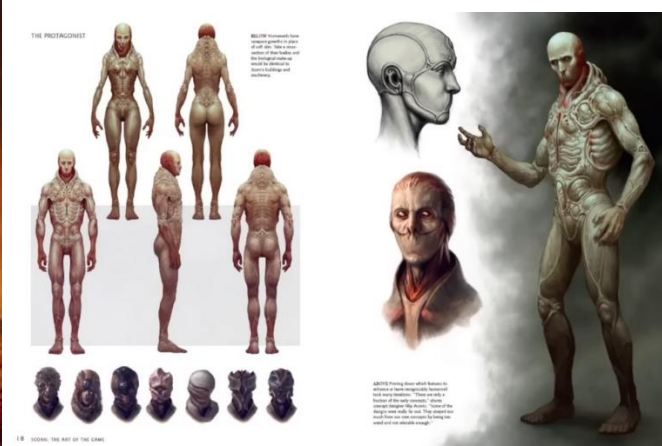


Рис. 5. Протагонист [6]

Протагонист — персонаж, за которого мы играем и от чьего лица мы видим физические модификации конечностей при взаимодействии с окружением. Он является гуманоидным существом, чем-то напоминающим человека, однако на его туловище нет кожи, а структура органов и костей немного отличается.[6]

В игре «Scorn» были использованы странные и неожиданные сочетания объектов, визуальный дизайн окружающего мира в игре часто содержит абсурдные и искаженные формы, которые создают чувство необычности и

нереалистичности, характерное для сюрреализма. Создает странный и мистический облик персонажей и существ.

Встречаются абстрактные и необычные органические архитектурные элементы, которые создают впечатление чего-то чужого и непонятного. Технологии и органические формы переплетаются. Это создает ощущение, что мир игры — это живой организм, а не просто механическая система.

Полис является местом благоговения из сверкающих цитаделей, богато украшенных фресок, обилие вертикальных линий и треугольных форм, заимствованных из готической архитектуры, передает его строениям сакральный смысл, далекое от органических локаций, исследованных ранее. Данная локация напоминает работы Дали «Галлюциногенный Тореадор», «Великий Мастурбатор».

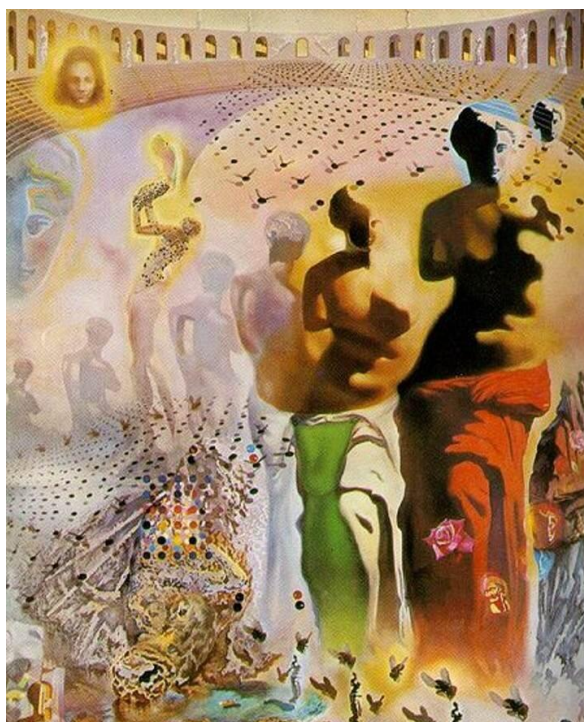


Рис. 6. Галлюциногенный Тореадор [2]

Освещение святотатства, представляет собой интерпретацию смерти, перерождения, земного наслаждения.



Рис. 7. Полис [5]

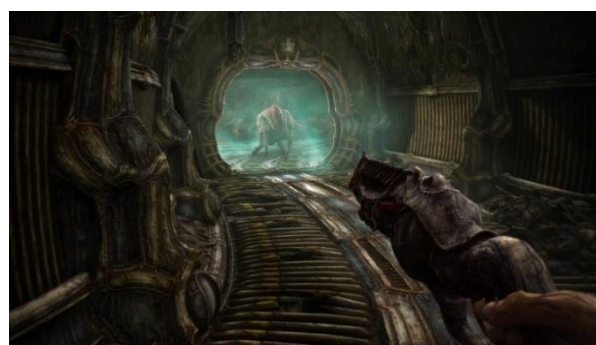


Рис. 8. Одна из локаций завода [5]

Завод по переработке отходов – не просто завод, сама механика данного уровня и идея предполагает, что мы можем использовать все в окружающей среде как ресурс, даже живых существ. Ретро индустриальный стиль, монолитные тканевые башни - сама фабрика построена из тел живых существ, чья плоть была использована в качестве материалов. Коридоры, украшенные гобеленами из растянутой кожи с необычными антропоморфными и зооморфными формами, которые являются строительными блоками с не много готической структурой, окна в здании без стекол, которых заменили на тонкие слои мембраны органов, с окружающими рамами и консолями, сделанными из костей. Существа, построившие это место, остеологи, а не архитекторы. В центре помещения находится сердце данного завода – перерабатывающий двигатель. Коридорные локации, дизайн окружающего игрока пространства: стены, потолок, механизмы, отдаленно напоминающими ребра и органическую плоть. «Быть запертым в гниющей тюрьме» – так описывает игровой процесс Акович. Игрок бродит по умирающему миру.



Рис. 9. Сборочный цех [7]

Дали часто использовал нестандартные ракурсы и сложные композиции. «Scorn» часто использует игру с масштабом и перспективой, уровни и окружение проектируются так, чтобы создать иллюзию глубины и сложности, что заставляет игроков переосмысливать свое восприятие пространства и создает эффект галлюцинации, странности, типичный для сюрреалистических произведений искусства – это выражается в эстетической визуализации механических конструкций и комнат с необычной геометрией и формами, выходящими за рамки обычных представлений о машинах и механизмах. Запутанный клубок извилистых проходов с частыми перепадами высот, объединенными вместе, чтобы сделать путешествие как можно более пугающим. Эти конструкции напоминают невозможную лестницу из картины Эшера «Относительность». Евклидова геометрия. Ощущение, что окружение искажается вокруг игрока, по мере продвижения по коридорам стены становятся все более бесформенными.

Работы Дали часто вызывают чувство тревоги и дискомфорта. В игре «Scorn» можно увидеть эксперименты с освещением и цветом. Локации выполнены в мрачной монохромной цветовой палитре, встречающиеся враги более контрастные в оттенках. Это создает атмосферу таинственности и мистики, характерную для сюрреализма.

Творчество Дали исследует концепции жизни, смерти и времени. «Scorn» включает в себя символические и загадочные элементы, которые могут иметь скрытые значения и вызывать у игроков чувство недоумения и удивления, что также типично для сюрреализма. Существование энтропии и отношение людей и технологий. Экстраполяция нашего мира, доведение его до предела. Пеклар считает сближение человека и технологий важным, образно спрашивая игрока: теряем ли мы себя, свое «Я»? Многие элементы окружения и дизайна имеют символическое значение или являются аллюзиями на экзистенциальные концепции, такие как жизнь, смерть, и человеческое состояние. Большинство объекты в игре движутся или реагируют на действия игрока, что создает иллюзию жизни в неживых предметах. Это усиливает чувство странности и нереальности происходящего. Они подчеркивают глубину нарратива и создают дополнительные слои значений. Эти

образы могут быть интерпретированы по-разному, что делает игру более многослойной. Это приглашает игроков к интерпретации и размышлениям. Игра общается с игроком образами и идеей, и каждый может найти для себя свою интерпретацию. Тайна – это то, что заставляет наш мозг работать, размышлять.

Сюрреализм в «Scorn» также проявляется в создании мрачной, угнетающей атмосферы, которая вызывает чувство тревоги. Звуковое сопровождение, визуальные эффекты и дизайн уровней работают вместе, чтобы усилить это ощущение. Игру в некотором смысле можно назвать объектом искусства, нежели полноценным развлекательным продуктом.

Список использованных источников

1. [Экман Пол](#), [Кузин В.](#), [Ильин Е. П.](#) Пол Экман: Психология эмоций. Я знаю, что ты чувствуешь\ Серия: [Сам себе психолог](#). [Питер](#), 2021 г. с336
2. Стена. *[Электронный ресурс]* // <https://scorn.fandom.com/ru/wiki/Стена> (Дата обращения: 12.10.2024).
3. 10 Самых Известных Картин Сальвадора Дали. *[Электронный ресурс]* // <https://dzen.ru/a/Y348jRk5h3Ltjqhh> (Дата обращения: 12.10.2024).
4. Поле. *[Электронный ресурс]* // <https://scorn.fandom.com/ru/wiki/Поле> (Дата обращения: 12.10.2024).
5. Polis. *[Электронный ресурс]* // <https://scorn.fandom.com/wiki/Polis> (Дата обращения: 13.10.2024).
6. Протагонист. *[Электронный ресурс]* // <https://scorn.fandom.com/ru/wiki/Протагонист> (Дата обращения: 29.10.2024).
7. Scorn ИГРОФИЛЬМ на русском • РС 1440p60 прохождение без комментариев • BFGames. *[Электронный ресурс]* // <https://youtu.be/olTn4RCOutE?si=TDXRXPan4fZ7Mput> (Дата обращения: 12.10.2024).

A.M. Akhmetova, Associate Professor, Naberezhnochelninsky Institute of Federal State Educational Institution of Higher Professional Education “Kazan (Volga Region) Federal University”.

Sergeyeva M.E., student, Naberezhnochelninsky Institute of Federal State Educational Institution of Higher Professional Education "Kazan (Volga Region) Federal University".

INFLUENCE OF SALVADOR DALI'S CREATIVITY ON THE MODERN VIDEOGAME INDUSTRY ON THE EXAMPLE OF THE "SCORN" VIDEOGAME

Abstract: the article deals with the "Scorn" videogame, containing the theme of "horror", the appearance of which is developed by designers inspired by the works of surrealist artists who left a trace in art.

Keywords: visual design, videogame, Dali, artist, horror.

УДК 004.7

Тимеркаева Н.И., студент, Набережночелнинский институт ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет».

ЦИФРОВАЯ ПРЕСТУПНОСТЬ КАК КЛЮЧЕВАЯ ПРОБЛЕМА СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

Аннотация: Автором рассматривается цифровая преступность и её роль в современном обществе. На примере Республики Татарстан отмечается, что она стремительно растёт и в 2024 году на 44,8% больше, чем в 2023. Однако автором отмечено, что несмотря на её стремительный рост и разнообразие технологий, которые используют преступники, побороть киберпреступность можно, развивая it-сектор в стране и внедряя современные технологии в работу правоохранительных органов.

Ключевые слова: цифровая преступность; киберпреступления; преступления в сфере компьютерной информации; неправомерный доступ к компьютерной информации; инновационные технологии; информационные технологии

Развитие общества не стоит на месте, одна формация сменяет другую, а вместе с ними меняются и проблемы общества. Сегодня в век цифровизации сложно представить человека без компьютера, телефона и прочих гаджетов для связи с внешним миром. Несомненно, это делает нашу жизнь легче, но также и легче стало попасться в руки преступников. По данным представителей МВД по РТ и Прокуратуры РТ за 9 месяцев 2024 года в республике зарегистрировано 25395 преступлений с применением информационных технологий, что на 44,8% больше,