

ВНУТРИИГРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ КАК НОВАЯ ФОРМА ИСКУССТВА

Елизавета Когалёнок

IN-GAME PHOTOGRAPHY AS A NEW FORM OF ART

© Lizaveta Kahalionak

Bachelor of Social Sciences in Communication Studies, Interpreter/customer service support at Teleperformance Lithuania, LLS department
Rinktinės Str. 5-7, LT-03163, Vilnius, Lithuania

ORCID ID: 0000-0002-3026-8230

E-mail: kliff.nyan@gmail.com

Abstract: The subject of this article is in-game photography, which exists as a part of our lifestyle for some time already, but struggles to become recognized as an independent form of art. Classic photography in its time managed to establish itself as a new type of art that is equal to painting and sculpture. As for in-game photography, the situation is much more complicated. If the goal of an ordinary photo is to capture the ordinary world, as something that can only be seen with a camera lens, then what is the purpose of an in-game photo if it can exist there only within the framework of some new, man-made world, inside a video game?

Nowadays, there is only a small amount of research devoted to such a genre of art as in-game photography. I am trying to correct that problem by analyzing the in-game photography, its connection to its classical predecessor, and formulating the central idea of that genre. I also will try to build an approximate way of in-game photography development as a form of art in the future, using the scheme of how culture is developing and formed by human minds. I will compare it to already known forms of perceiving in-game photography as an art and provide some ways of how humanity will perceive media art in the nearest future by describing already known in-game photography studies, various genres of in-game photography, and art contests.

Keywords: In-game photography, classic photography, the art of photography, fast knowledge, glitch art, VR-technology, Camera Ludica, overproduction, media art.



Новые формы в искусстве создаются путем канонизации форм низкого искусства.

Виктор Шкловский

Внутриигровая фотография как практика существовала еще до того, как мы стали делать скриншоты и размещать их в социальных сетях, хотя, несомненно, соцсети и их развитие оказали огромное влияние на то, как создается и как воспринимается внутриигровая фотография. Данное явление сложное с точки зрения медиальной организации, поскольку возникает на стыке двух «медиагигантов»: фотографии и компьютерных игр. В представленной статье мне хотелось бы подробнее раскрыть момент превращения внутриигровой фотографии в новую форму искусства. Я приведу свой тезис, а также аргументацию, почему тот подход, который предлагается мной в данной статье, является наиболее актуальным.

В тексте о «Камере Людика» авторы пишут: «...На самом деле еще предстоит выяснить, чем практика фотографии в игровой культуре и художественном контексте отличается от того, как она моделируется в играх» (Möring, S., Marco de Mutiis, 2019, p. 72). В данной статье я проведу небольшое исследование относительно взаимосвязи культуры, искусства и внутриигровой фотографии. Область оказалась недостаточно изученной и интересует меня как фотографа и исследовательницу.

Внутриигровая фотография — это форма «отдельного» нового медиаарта. Я взяла «отдельного» в кавычки по той причине, что этот вид искусства отделился от, очевидно, обычной фотографии.

На самом деле, если подробнее разобраться в понятиях внутриигровой и классической фотографии, можно понять, что внутриигровая по семантическому описанию не отвечает требованиям фотографии, ведь в ней отсутствует самое главное — свет, который, по сути, есть часть названия. В случае с внутриигровой фотографией акт запечатления какого-то момента человеком происходит в отсутствии камеры, без света и, можно сказать, даже без человека. Все происходит внутри цифрового кода: в равной степени им является как виртуальная камера, так и объект, который она снимает. Сет Гиддингс в своем эссе «Рисование в отсутствии цвета» писал следующее: «Виртуальная камера сделана из того же материала, что и получаемое изображение: кода. Он тоже имитирует зрение, но теперь целью этой симуляции является оптика самого аппарата камеры, а не биологическое зрение» (Giddings, 2014, p. 4).

Однако у внутриигровой фотографии и классической есть также и смысловые различия, которые заключаются не только в способе съемки и даже не в том, что итоговый продукт имитирует. Фотография (вне зависимости от ее типа) имеет непосредственное отношение к оптическим жестам. Мишель Фуко различает два рода оптических жестов — взгляд и взор (Фуко, 1998, с. 148). Взгляд

витают над полем говорения, здесь есть другой, который научается говорить. Взор же обличает телесное. Через взгляд адресуется речь, через взор — тело. Мы оживляем образы, которые, будто являясь фрагментами утраченного фильма, представляют нам фрагменты жеста. Что же представляет собой в таком случае жест? Жест — это действие, но в отличие от чистого действия — действие не с реальным объектом, а с его образом.

Получается, если образ фиксирует изображение, то фотография — историю утраченного жеста. В итоге изображение — это *представление представления*, в то время как образ — это просто представление. В качестве примера я хочу привести свой любимый мем (рис. 1), который отлично иллюстрирует такое восприятие оптических жестов как визуально, так и текстуально, прекрасно объясняя то, как преобразуется культура восприятия образа по отношению к реальности с течением времени. Данная иллюстрация также изображает и общее социальное отношение принадлежащих к разным культурным классам поколений. Таким образом, можно построить следующую схему: Образ (реальность) — Маскировка/искажение реальности (живопись) — Маскировка отсутствия реальности (классическая фотография) — Полное отсутствие связи с реальностью, знак становится своим собственным симулякром (внутриигровая фотография).



Рис. 1. Мем про культурно-поколенческое взаимодействие пониманий и преобразований образа

Именно способ взаимоотношения фотографии и реальности я считаю одним из основных факторов, отличающих классическую фотографию от внутриигровой. «Реализм» компьютерных изображений был воспроизведением не оригинального внешнего мира, который находится у нас за окном, а скорее фотографического изображения (*представление представления*). Например, широко распространенное моделирование бликов в компьютерных спецэффектах, анимации и видеоиграх является одним из видов любопытного эстетического и традиционного взаимодействия между аналоговой кинематографией и компьютерными изображениями. Данные пиксели анимированного света, распространяющиеся по экрану, придают своим виртуальным мирам ощущение того, что они физически динамичны и сложны, что мы могли бы реально их ощущать. Как пишет Сьюзен Зонтаг в своем последнем эссе из серии «О фотографии», «реальность всегда интерпретировали через образы, и философы, начиная с Платона, пытались ослабить нашу зависимость от образов, отыскивая норму постижения реальности, не связанную с образными представлениями. Но в середине XIX века, когда такая норма казалась наконец достижимой, отступление старых религиозных и политических иллюзий под натиском гуманистической и научной мысли не привело — как ожидалось — к массовому переходу на сторону реального. Наоборот, новый век неверия укрепил привязанность к образам. Доверие, которого лишились реалии, понимаемые в форме образов, было оказано реалиям, понимаемым как сами образы, иллюзии» (Зонтаг, 2013, с. 200). Начиная с XX века, с того момента, как общество стало считаться «современным», одним из главных его занятий стало производство и потребление изображений, а сами изображения, обладающие исключительной способностью определять наши требования к реальности, стали жизненно необходимы для здоровья экономики, политической стабильности и стремления к счастью.

Наше время стало эпохой перепроизводства изображений, способов их интерпретации и применения. Причиной этому стали интернет и ускорение различных культурных процессов в соответствии с общим прогрессом человечества. Культура «быстрого знания» (Ort, 2004, p. 36) повлияла не только на то, как мы получаем и анализируем знание, но и на способ подачи этого знания. Несмотря на то что Дэвид Орр указывал на преобладание культуры «быстрого знания» еще в XX веке, большинство характеристик данной культуры вполне описывают отношение к знанию и в наше время: «Только то, что можно измерить, является истинным знанием. Чем больше у нас знаний, тем лучше. Мы сможем извлечь нужную часть знаний в нужное время и приспособить ее к надлежащему социальному, экологическому, этическому и экономическому контексту. Мы не забудем старое знание, но, если даже это произойдет,

новое знание будет лучше старого. Какие бы ошибки и промахи ни происходили на пути получения знания, их можно исправить еще большим знанием. Производство знаний можно отделить от их применения. Приобретение знаний не влечет за собой никаких обязательств по обеспечению их ответственного использования» (Orr, 2002, p. 37). Культура «быстрого знания» имеет огромное влияние на все сферы жизни человека, так как это знание образуется и видоизменяется с такой большой скоростью и в таких больших количествах, что не позволяет разумно и точно воспринимать, анализировать и применять его. Искусство как один из пластов культуры во всех его проявлениях не является исключением.

Довольно интересным в такой парадигме мне кажется рассмотрение соответствующего изменения понятия красоты у внутриигровых и классических фотографов. Все та же Сьюзен Зонтаг высказала следующее мнение по поводу перепроизводства в фотографии: «Люди, увидевшие что-то красивое, часто сожалеют, что не смогли его сфотографировать. Роль камеры в приукрашивании мира была настолько успешна, что стандарты прекрасного стала задавать фотография, а не сам мир. Хозяева, гордые своим домом, вполне могут вынуть его фотографии и показать гостям, до чего он на самом деле красив. Мы учимся видеть себя фотографически: считать себя привлекательным — это значит думать, насколько хорошо ты выглядишь на фото. Фотография создает прекрасное — и из поколения в поколение снимками истощает его. Некоторые природные дива едва ли не полностью предоставлены ухаживаниям фотографов-любителей. Объевшийся изображениями может счесть закаты пошлостью — теперь они, увы, слишком похожи на фотографии» (Зонтаг, 2013, с. 115).

Удивительно, как данное высказывание остается актуальным и для внутриигровых фотографов. Ведь исходя из победителей различных виртуальных выставок, в категории которых входит и внутриигровая фотография, все больше художников стараются создать не просто красивые картинки, снятые в момент виртуального «золотого часа» или заката. Они делают свои работы всё более концептуальными, заимствуя темы и эстетический метод современной фотографии и перенося их в виртуальные миры.

Примером тому можно считать конкурсантов онлайн-выставки «Виртуальный мир глазами фотографа — 2020», которую курирует журнал «Российское фото». Цель данного журнала — «развитие фотоувлечения в России и повышение фотокультуры общества». Суть конкурса «Виртуальный мир глазами фотографа — 2020» — с помощью фотографии затронуть моменты, связанные с восприятием современным человеком цифровых миров, их влияние на современную культуру и искусство.

Первое место в конкурсе заняла художница Бурлакова Виктория с проектом «За полем боя» (рис. 2, 3, 4). Конкурсантка выбрала

направление в фотографии, которое работает не с тем, что изображено на картинке, а с трансформацией самой картинке. Такое направление называется глитч-арт, его выразительными элементами являются различные цифровые и аналоговые ошибки, которые человек использует для создания произведений искусства.

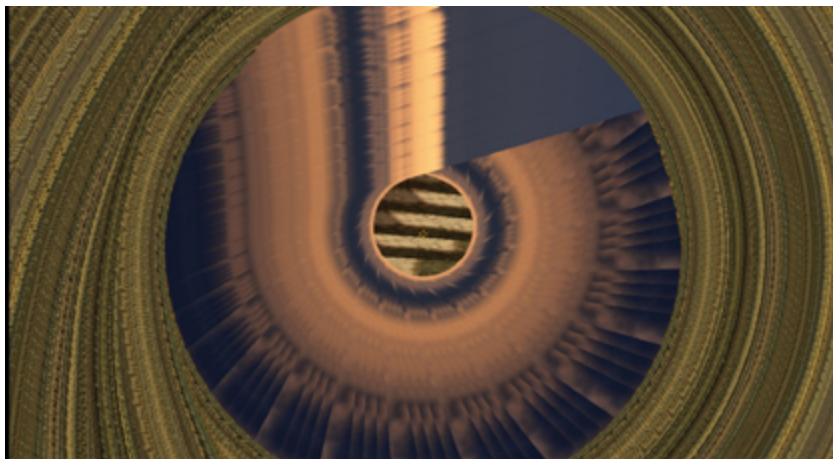


Рис. 2. «Кольцо фортуны», Бурлакова Виктория. Серия «За полем боя»

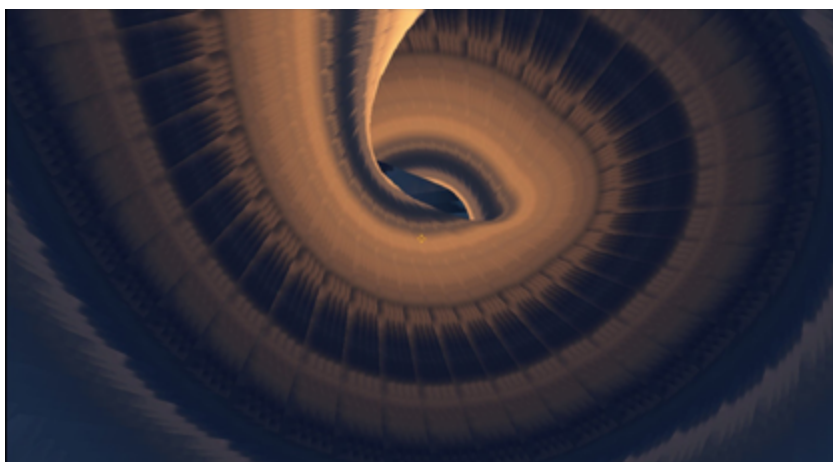


Рис. 3. «Вихрь заката», Бурлакова Виктория. Серия «За полем боя»

Как гласит описание, «для создания своей серии автор выбрала видеоигру Counter-Strike 1.6 (2000 г.), в которой игроку приходится постоянно убивать своих противников. Однако после смерти и до окончания раунда пользователь переходит в режим наблюдения за игровым процессом, в котором может “выйти” за текстуры видеоигры. Именно эта возможность позволила создать работы в направлении глитч-арт. Автор стремилась продемонстрировать пространство, которое участники игры, увлеченные

игровым процессом, чаще всего не замечают. Пространство, в котором всегда тихо и спокойно, в отличие от поля боя»¹.

Таким образом, своей случайностью фотографии подтверждают, что все бренно. Произвольность фотографического свидетельства указывает на то, что реальность в принципе не поддается классификации. Реальность складывается в набор случайных фрагментов — неизменно заманчивый, броский, упрощенный способ общения с миром. Фотография иллюстрирует то отчасти праздничное, то отчасти снисходительное отношение к реальности, которое составляет объединяющую идею сюрреализма, и утверждения фотографа, что реально всё, подразумевают также, что реального недостаточно. Сьюзен Зонтаг писала: «То, что справедливо в отношении к фотографии, справедливо и в отношении мира, увиденного фотографически» (Зонтаг, 2013, с. 110).

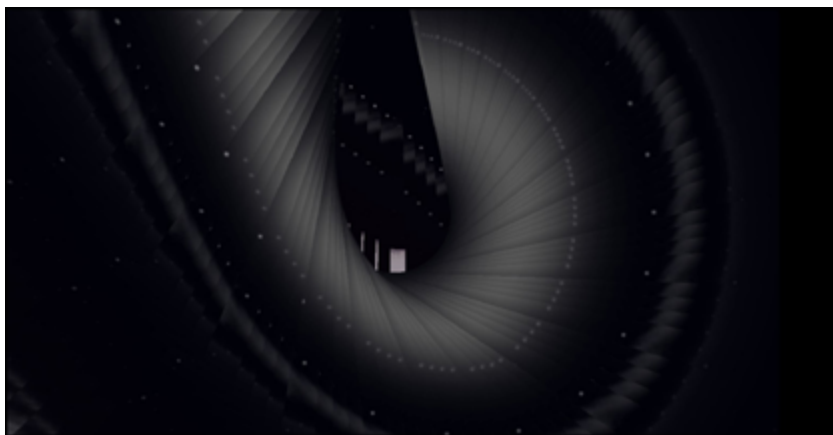


Рис. 4. «Долина вечности», Бурлакова Виктория. Серия «За полем боя»

Другим примером, подтверждающим такое видение внутриигровой фотографии, является выставка «Чего на свете не бывает», проведенная Арт-галереей Ельцин Центра, презентующая работы в стенах Президентского центра Б.Н. Ельцина в Екатеринбурге. Название, как утверждают авторы, «отсылает нас к одноименной русской народной сказке. Помещая авторов внутрь нарочитой оппозиции фольклорности и компьютерных игр как максимально далеких друг от друга сфер, мы рассчитываем подвинуть художников поместить свое творчество в новый контекст, а широкого зрителя увидеть во внутриигровой фотографии медиаискусство, а не лишь элемент геймерской субкультуры»². Если мы посмотрим

1 «Виртуальный мир глазами фотографа — 2020»: онлайн-выставка [онлайн]. Rosphoto.com / «Российское фото», 15 июля 2020 г. Доступ по: [https://rosphoto.com/contest/virtualnyy_mir_glazami-8154](https://rosphoto.com/contest/virtualnyy_mir_glazami) [Просмотрено 24 марта 2022].

2 Конкурс внутриигровой фотографии «Чего на свете не бывает» [онлайн].

на победителей данного конкурса и описания их работ, то увидим, что в большинстве своем они все занимались именно глитч-фотографией, то есть использовали замену файлов моделей и эффектов в игре, замену текстур, внутриигровые консольные команды для достижения финального результата³.



Рис. 5. Работа Мяу Вау из серии «Желтое красное или цветастое (красочное)»

Одна из работ — серия «Желтое красное или цветастое (красочное)» от Мяу Вау хорошо иллюстрирует сюрреалистическое представление о фотографии. Ее серия работ победила в номинации «Каша из топора» — в ее рамках можно было использовать любые средства вмешательства в геймплей и код игры, а также ретушь и постобработку. Вот что сама авторка писала об игре и своей работе: «Когда я искала полезные материалы для съемки в этой игре, я обнаружила фэндом в ВКонтакте, где участники делились своими находками в игре. В сообществе есть целый альбом под названием “экспертное лаго-багоюзание”, который посвящен глитчу (в большей степени) и модификациям игры. Скриншоты, запечатлевающие глитч, — это своего рода магия, которую даже иногда удается контролировать». Здесь реальность, пусть внутриигровая, искусственная, контролируемая, также складывается из кусочков, выпавших в случайном порядке.

yeltsin.ru / Ельцин Центр, 10 августа 2020 г. Доступ по ссылке: <https://yeltsin.ru/news/konkurs-vnutriigrovoj-fotografii-chego-na-svete-ne-byvaet/> [Просмотрено 24 марта 2022].

- 3 Объявлены победители конкурса «Чего на свете не бывает» [онлайн]. yeltsin.ru / Ельцин Центр, 2 сентября 2020 г. Доступ по ссылке: <https://yeltsin.ru/news/obyavleny-pobediteli-konkursa-chego-na-svete-ne-byvaet/> [Просмотрено 24 марта 2022].

Игровой мир изначально построен кем-то другим, то есть его составляющие появляются там не случайным образом. Именно поэтому, на мой взгляд, задача внутриигрового фотографа делает его еще больше фотографом, чем классического с точки зрения фотографического взгляда, ведь основная задача взгляда фотографа — это кадрировать мир таким образом, чтобы на изображении появилось именно то, что он хотел при помощи этого кадра выделить, возвести в состояние иллюзии. Да, реального недостаточно, но внутриигровая реальность является всего лишь иллюзией реальности, она уже пытается «дополнить» реальность, а это значит, что недостаточно уже и иллюзорной дополненной реальности, раз появляется фотограф, который будет кадрировать происходящее в иллюзии на еще более иллюзорные кусочки. Задача такого деления мира заключается в том, чтобы в конце концов получить что-то не просто красивое, но скорее идеальное, настолько красивое и похожее на реальность, что при взгляде на объект на фотографии своими глазами в реальном мире нас может разочаровать и разозлить то, что он не такой идеальный, каким он нам представлялся. «Никто никогда не открывал уродства при помощи фотографии. Но многие с ее помощью открывали красоту» (Сонтаг, 2013, с. 115). Генри Талбот запатентовал фотографию, обозначив ее названием «калотипия», где *kalos* — красивый. И даже сейчас, когда профессиональные фотографы в сфере искусства выбирают объект для съемок, они не выбирают что-то, что они заведомо считают некрасивым, скорее, они находят «уродские» вещи красивыми и поэтому заключают их в кадре фотографии. Данное понимание красоты относится и к классической фотографии, и к внутриигровой.

Выше я уже затронула тему сюрреализма по отношению к фотографии. Не лишним будет упомянуть и то, как внутриигровая фотография, следуя по стопам всех предшествующих видов искусства (и классической фотографии в особенности) идет по тем же ступеням развития, что и ее предшественники. Я уже писала ранее, что сейчас ни в классической, ни во внутриигровой фотографии с точки зрения искусства не являются интересными фото закатов или стандартных пейзажей. Внутриигровая фотография практически перепрыгнула через данный этап формирования себя в искусстве. Конечно, есть фотографы, которые работают и в направлении гиперреализма, у которых имеется набор потрясающих фотографий заката. Одним из самых популярных художников этого направления считается Дункан Харрис.

Почему же его работы так популярны? Реализм в классической фотографии никогда не был проблемой, потому что фотография сама по себе презентуется в первую очередь как неоспоримая реальность, хоть и на самом деле являет собой полную противоположность, ложь в чистом виде. В фотографии значение

лжи гораздо важнее, чем в живописи, потому что ее изображения претендуют на правдивость в гораздо большей степени, чем живописные. Сьюзен Зонтаг приводит следующее сравнение: «Фальшивая картина (то есть ложно атрибутированная) фальсифицирует историю искусства. Фальшивая фотография (ретушированная, или подвергнутая иным манипуляциям, или снабженная ложной подписью) фальсифицирует реальность» (Зонтаг, 2013, с. 116). В реальном мире одно и то же каждый человек может снять по-своему, именно поэтому классическая фотография не может считаться точным отражением реальности, а произведения искусства, которые создаются при помощи фотографии, являются собой не кусочки реального мира, заключенные в кадр, а абсолютно отдельно существующие работы. Будь то качественное фото какого-нибудь пейзажа или артхаусная фотокомпозиция.

Что касается внутриигровой фотографии, Дункан Харрис использует метод модификации игры. Он манипулирует углами камеры, расстоянием и улучшает текстуры для создания фотореалистичных глянцевых снимков (рис. 6, 7):



Рис. 6. Фотография Дункана Харриса, The Elder Scrolls V: Skyrim

Харрис — создатель проекта по внутриигровой фотографии DeadEndThrills. Данный проект презентует большое количество его работ в сфере внутриигровой фотографии, которые он сделал за многие годы сотрудничества с различными компаниями — производителями видеоигр. Как пишет сам автор, работа в более чем дюжине игровых студий дала ему обширные знания о рабочих процессах в игровой индустрии, не говоря уже об инструментах

и технологиях, таких как Unreal/UDK, CryENGINE (песочница), idTech (id Studio), Photoshop, Premiere, Maya и 3DS Max. Его проект направлен на пиар, рекламу и создание продаваемых и цепляющих внутриигровых фотографий вне зависимости от того, что ему понадобится сделать с изначальным имеющимся продуктом (видеоигрой) для получения стоящего результата. Он сравнивает свои ультрасовременные глянцевые снимки с фотографиями в кинопроизводстве, и, как и в фильмах, его работы используются игровыми компаниями для продвижения своих продуктов. И тот факт, что он сравнивает свои внутриигровые фотографии с фотографиями классическими, снова приводит нас к тому, что внутриигровая фотография — это *подражание подражанию*. То есть изначальная суть искусства классической фотографии — запечатлеть реальность и возвести ее в идеал, суть внутриигровой фотографии — запечатлеть иллюзию и возвести ее в *идеал идеала*.



Рис. 7. Фотография Дункана Харриса, The Elder Scrolls V: Skyrim

В контексте внутриигровой фотографии мы все еще можем говорить об идеале лишь по той причине, что за материал для создания идеала, в данном исследовании, берется объективная реальность — мир вокруг нас. Мир внутриигровой фотографии — это продолжение данной реальности. Таким образом, внутриигровая фотография, берущая свое начало от классической, первичная суть которой — идеально запечатлеть окружающий мир, ставит своей задачей подражание этой идее, итогом которого является получение идеального результата. Эта гипотеза работает только

в отношении внутриигровой фотографии как искусства, так как ее задачей становится подражание той классификации визуального искусства, которая уже существует.

Русскоязычные комьюнити внутриигровых фотографов отличилось и здесь. Большинство художников работают в направлении глитч-арт или пытаются эстетизировать низкополигональное цифровое изображение с целью вызвать у зрителя чувство ностальгии. Несмотря на то что как публика, так и сами художники могут быть заинтересованы в разных направлениях, суть в итоге остается одна — подражать направлениям классической фотографии. И не просто подражать — воспользоваться опытом предшествующего вида искусства для создания чего-то еще более идеального, чем то, что уже существует на пространстве ограниченной выразительности игр. Синди Поремба в своей статье о ремедиации фотографии в видеоигровом пространстве пишет следующее: «Именно ограниченность визуальной лексики игр, в отличие от выразительной силы фотографии, давала контраст общественно-политическому содержанию» (Poremba, 2007, p. 57).

Внутриигровая фотография сегодня — это перспективный вид искусства, особенно с учетом развития VR-технологий. Сейчас это направление переживает период, схожий популяризацией зеркальных фотоаппаратов. Однако и сама VR-технология на данном этапе переживает собственную трансформацию, осмысление себя как опыта, создание собственных гейм-дизайнерских правил и решений. Уверена, данная тема заслуживает отдельной статьи, которая сформирует этот опыт.

Малларме как-то сказал, что все на свете существует для того, чтобы в конце концов попасть в книгу. Сегодня все существует для того, чтобы попасть на фотографию, даже то, что находится за пределами нашей реальности или в других ее симуляциях.

При возникновении внутриигровой фотографии она, как и ее предшественник, не возымела фурора, скорее вызвала недоумение. Зачем нужно искусство, которое лишь прямо передает реальность, тем более — искусственную?

На мой взгляд, внутриигровая фотография — это не просто *ремедиация* (переосмысление) игрового мира для получения идеального изображения через симуляцию, имитацию и модификацию имеющегося изначального игрового продукта. Это также пересечение этих категорий между собой для получения итогового продукта, так называемого *идеала идеала*. Реальности в эпоху быстрого знания для человека становится недостаточно по разным причинам, и внутриигровая фотография становится приятной отдушиной в кризисном реальном мире. Игровой мир

поддается контролю, пусть не всегда в той мере, в которой предполагают создатели. Внутри него проще создать ту реальность, идею, которая существует неизбежно лишь в воображении автора. В реальности ты куда чаще вынужден мириться с условностями и собственными границами. Во внутриигровой реальности все подчинено только костылям мира и твоей собственной с ними изобретательностью.

Однако практика внутриигровой фотографии все еще постепенно развивается, находя собственные визуальные решения, формируя жанры и активно развивая свой подход. Благодаря путям развития других видов искусств взаимодействие между видеоиграми и фотографией можно проследить на несколько лет, если не десятилетий, вперед, ведь практически всем подобным явлениям свойственна культурная цикличность. Однако в силу самостоятельности каждого вида мы лишь можем наметить общий путь развития. Хочется верить, что со временем данному виду искусства уделят куда больше внимания и его исследованием займутся куда более скрупулезно.

Литература

- Giddings, S. (2014) Drawing without light. In: Lister, M., ed. *The Photographic Image in Digital Culture*. London: Routledge, pp. 41–55.
- Möring, S., Mutiis, de M. (2019) Camera Ludica: Reflections on Photography in VideoGames. In: Fuchs, M. and Thoss, J., ed. *Intermedia Games—Games Inter Media: Video Games and Intermediality*. New York: Bloomsbury Academic, pp. 69–94. <http://dx.doi.org/10.5040/9781501330520.ch-003>. [Accessed 2 March 2022]
- Orr, D. (2004) *The Nature of Design: Ecology, Culture, and Human Intention*. Oxford University Press, 248 p.
- Poremba, C. (2007) Point and Shoot: Remediating Photography in Gamespace. *Games and Culture*, no 2(1), pp. 49–58.
- Зонгар, С. (2013) *О фотографии*. Москва: ООО «Ад Маргинем Пресс», 272 с.
- Конкурс внутриигровой фотографии «Чего на свете не бывает». [онлайн] [yeltsin.ru / Ельцин Центр](https://yeltsin.ru/news/konkurs-vnutriigrovoj-fotografii-chego-na-svete-ne-byvaet/), 10 августа 2020 г. Доступ по: <https://yeltsin.ru/news/konkurs-vnutriigrovoj-fotografii-chego-na-svete-ne-byvaet/>. [Просмотрено 24 марта 2022].
- Объявлены победители конкурса «Чего на свете не бывает». [онлайн] [yeltsin.ru / Ельцин Центр](https://yeltsin.ru/news/obyavleny-pobediteli-konkursa-chego-na-svete-ne-byvaet/), 2 сентября 2020 г. Доступ по: <https://yeltsin.ru/news/obyavleny-pobediteli-konkursa-chego-na-svete-ne-byvaet/>. [Просмотрено 24 марта 2022].
- Фуко, М. (1998) *Рождение клиники*. Москва: Смысл, 310 с.
- Шедько, И. (2020) Искусство внутриигровой фотографии. Часть 1. [онлайн] DTF, 23 февраля 2020. Доступ по: <https://dtf.ru/games/105972-iskusstvo-vnutriigrovoj-fotografii-chast-1>. [Просмотрено 24 марта 2022].
- Шедько, И. (2020) Искусство внутриигровой фотографии. Часть 2. [онлайн] DTF, 29 февраля 2020 г. Доступ по: <https://dtf.ru/games/108040-iskusstvo-vnutriigrovoj-fotografii-chast-2>. [Просмотрено 24 марта 2022].

References

- Foucault, M (1998) *Rozhdenie kliniki*. [The Birth of the Clinic: An Archaeology of Medical Perception]. Moscow: Smysl, 310 p.
- Giddings, S. (2014) Drawing without light. In: Lister, M., ed. *The Photographic Image in Digital Culture*. London: Routledge, pp. 41–55.
- Konkurs vnutriigrovoi fotografii „Chego na svete ne byvaet“ [In-Game Photography Contest “What Doesn’t Happen”]. [online] yeltsin.ru / *Yeltsin Center*, 10 August 2022. Available from: <https://yeltsin.ru/news/konkurs-vnutriigrovoj-fotografii-chego-na-svete-ne-byvaet/>. [Accessed 24 March 2022].
- Möring, S., Mutiis, de M. (2019) Camera Ludica: Reflections on Photography in VideoGames. In: Fuchs, M. and Thoss, J., ed. *Intermedia Games—Games Inter Media: Video Games and Intermediality*. New York: Bloomsbury Academic, pp. 69–94. <http://dx.doi.org/10.5040/9781501330520.ch-003>.
- Ob’iavlenny pobediteli konkursa „Chego na svete ne byvaet“. [online] yeltsin.ru / *Yeltsin Center*, 2 September 2020. Available from: <https://yeltsin.ru/news/obyavlenny-pobediteli-konkursa-chego-na-svete-ne-byvaet/>. [Accessed 24 March 2022].
- Orr, D. (2004) *The Nature of Design: Ecology, Culture, and Human Intention*. Oxford University Press, 248 p.
- Poremba, C. (2007) Point and Shoot: Remediating Photography in Gamespace. *Games and Culture*, no. 2(1), pp. 49–58.
- Sontag, S. (2013) *O fotografii*. [On Photography]. Moscow: OOO „Ad Marginem Press“, 272 p.
- Shed’ko, I. (2020) *Iskusstvo vnutriigrovoi fotografii*. Chast’ 1. [The art of in-game photography. Part 1]. [online] *DTF*, 23 February 2020. Available from: <https://dtf.ru/games/105972-iskusstvo-vnutriigrovoy-fotografii-chast-1>. [Accessed 24 March 2022].
- Shed’ko, I. (2020) *Iskusstvo vnutriigrovoi fotografii*. Chast’ 2. [The art of in-game photography. Part 2]. [online] *DTF*, 29 February 2020. Available from: <https://dtf.ru/games/108040-iskusstvo-vnutriigrovoy-fotografii-chast-2>. [Accessed 24 March 2022].