

УДК 004.9:791.63

Уподобиться фильму. О влиянии элементов кино на структуру видеоигры

Маренич Н. А.

Харьковская государственная академия дизайна и искусств, Харьков



Статья посвящена исследованию приемов кино в составе видеоигр. Основной проблемой, рассматриваемой автором, является вопрос соотношения специфических игровых способов выразительности и кинематографических приемов повествования. Неокончательное становление видеоигр как художественной системы часто создает ситуацию заимствования, а порой и значительного доминирования камеры и монтажа в построении сюжета игры. Это явление, будучи обусловленным неокончательным становлением игрового повествования, крайне неоднозначно в своем влиянии. С одной стороны, оно создает положительный эффект, помогая подробно рассказывать сложный сюжет и создавая подвид игры – интерактивное кино, однако, с другой стороны, является фактором, сдерживающим развитие геймплея, обедняя художественный язык видеоигр. В статье приведены аргументы и примеры, свидетельствующие как в пользу реализма и кинематографического подхода в играх, так и примеры, являющиеся иллюстрацией свободного развития языка видеоигр и уникального пути этого вида искусства.

Ключевые слова: видеоигра, кино, геймплей, реализм, кадр, монтаж, сюжет.

(Искусство и культура. — 2013. — № 3(11). — С. 85-89)

To Become Cinema Like. On the Impact of Cinema Elements on the Structure of the Video Game

Marenich N. A.

Kharkov State Academy of Design and Arts, Kharkov

The article is devoted to the study of cinema techniques within video games. The author considers the issue of the ratio of specific game ways of expressiveness and cinema techniques of narration as basic in the research. Non final formation of video games as an art system often creates the situation of borrowing, and, at times, of considerable domination of the camera and installation in creation of the plot of the game. This phenomenon, caused by non final formation of game narration, is extremely ambiguous in its influence. On the one hand, it creates a positive effect, helping to tell in detail the intricate plot and creating game subtypes, interactive cinema, however on the other hand, it is a factor which constrains the development of the gameplay and impoverishes the art language of video games. The article presents arguments and examples testifying both in favour of realism and cinema approach in games and giving examples which are an illustration of free development of the language of video games and a unique way of this art form.

Key words: video game, cinema, gameplay, realism, shot, installation, plot.

(Art and Culture. — 2013. — № 3(11). — P. 85-89)

В теории компьютерных игр распространено мнение, что именно геймплей является основой любой игры, к которой приращиваются все остальные элементы, такие как, к примеру, сюжет, музыка, внутриигровое видео. Так как именно геймплей является ядром, неотъемлемой частью, делающей игру игрой, тогда как без всего остального вполне можно обойтись. Возьмем в качестве примера широко извест-

ную игру «Тетрис», созданную в 1985 году советским программистом Алексеем Пажитновым. Единственная игровая механика, действующая здесь, соответствует и единственной задаче – падение блоков кубиков, которые необходимо быстро ставить на наиболее соответствующее место. Полное заполнение одного ряда приводит к его исчезновению и отодвигает проигрыш. Таким образом, можно перечислить следую-

Адрес для корреспонденции: e-mail: hawkeye@pusk.by – Н. А. Маренич

шие элементы, которые включает геймплей «Тетриса»: скорость падения блоков; их форма; рандомность (от англ. random – выбранный наугад, случайный, беспорядочный) появления фигур разной формы; возможность поворота и перемещения блоков; исчезновение полного ряда; ускорение падения блоков с повышением уровня. «Тетрис» настолько прост, что все основные элементы, составляющие его геймплей, можно перечислить в нескольких строках, тогда как подробное перечисление механик современных больших игровых проектов может занимать десятки страниц. Элементы «Тетриса» находятся в идеальном балансе и прекрасно взаимно дополняют друг друга, делая процесс игры практически бесконечно интересным и бросающим достойный вызов любому игроку. При этом «Тетрис» не имеет сюжета, из него может быть удалена музыка, дизайн блоков может быть сведен к минималистическому черно-белому абрису, – и игра при этом не потеряет основ своей увлекательности.

Однако развитие игр шло путем многократного усложнения геймплея, совмещения самых разнообразных механик, превращающих игровой мир в гармоничное взаимодействие сотен составляющих и совмещающую работу сценаристов, программистов, композиторов и художников. В конце 1990-х – начале 2000-х, с распространением технологии «Motion capture», в игры окончательно входит также и актерская игра, вследствие чего можно считать завершенным единение в видеоигре свойств всех предыдущих видов искусств.

Цель статьи – выявление кинематографических характеристик и приемов в современных компьютерных играх.

Начав в 1990-е годы переход от пиксельной и рисованной графики к полигональным моделям, видеоигры переживают головокружительный взлет качества изображения. За промежуток в десять лет мир видеоигр превращается из плоского квадратного в реалистичный трехмерный, и на сегодняшний день эта тенденция улучшения графики не является исчерпанной. Улучшение изображения, в свою очередь, привело к усложнению сюжетов игр, повышению их драматизма, увеличению внимания к персонажам. Детализированная мимика открыла возможность более полного подражания стилистике игрового кино. В девяностых годах входящее в состав игры видео дела-

лось с помощью иной, более дорогостоящей и трудоемкой технологии, нежели изображение управляемого игроком персонажа и окружающий его мир. Ролики имели более качественную анимацию, диалоги, детальный сценарий и несли функцию толчка для сюжета, разделяя разные этапы геймплея, отмечая переломные моменты игры.

Появление анимации высокого качества. Таким образом, внутриигровое видео было достаточно четко отделено от самого игрового процесса, даже находясь в составе последнего и воспринимаясь исключительно в его контексте. Однако, начиная с середины первого десятилетия XXI века, видео, созданное на игровом движке, начинает повсеместно вытеснять инородную анимацию высокого качества. По мере того как игровое видео неуклонно приближается по своим визуальным характеристикам к реалистичной кинематографической анимации, число последней внутри игры неуклонно снижается, к концу первого десятилетия нынешнего века оставаясь фактически только во вступительных сюжетных роликах и финале. Функцию проводника по сюжету также отныне все чаще получает сам процесс прохождения, обыгрывая необходимые для развития сюжета диалоги и ключевые события в ситуациях, непосредственно подконтрольных игроку.

Опыт многих игровых дизайнеров к этому времени показывал, что в отличие от кино игра исключительно выигрывает, если игрок не теряет контроля над персонажем, что всегда неизбежно в заранее отснятых сценах. Последние создают прерывание контроля, вырывая игроков из непрерывной линии опыта, внося чужеродные решения и действия в ситуацию, в результате чего отождествление с героем и его поступками может частично угасать или отторгаться. Игроки любят, когда им предоставляют выбор, и часто приходят в негодование лишаясь его или ощущая слишком явное и грубое руководство. Линейность, естественная для ранних игр, все больше осуждается и приобретает черты недостатка.

Тем не менее, отказаться от подачи сюжета с помощью приемов кинематографа оказывается не настолько просто. Как убедительно не звучало бы изложенное выше наблюдение, оно не привело к отказу от внутриигровых видеовставок, порой даже наоборот. Так, последняя часть популярной

серии приключенческих игр «Uncharted 3» (2011) настолько изобиловала сюжетным видео, что игроки, вырезав эти отрывки, составили из них полноценный трехчасовой фильм, а в «Metal gear solid 4» объем видео доходил едва ли не до половины хронометража всей игры. Оба проекта являются не исключениями, но скорее выражают общую тенденцию подачи сюжета, принятую в игровых проектах высокого класса.

Особенности изображения в видеоигре. Видеоигра, как самое молодое из искусств, приобретая реалистичность, вместе с тем впадает в искушение и зависимость от уже известных кинематографических приемов. Кадровость, монтаж, ракурс, приобретают здесь порой не меньшее значение, нежели в фильме. Наиболее красноречиво демонстрирующим намерения и устремления крупных студий является заявление директора 2K Games Кристофа Хартмана [1], который говорит о необходимости достижения абсолютного фотореализма изображения для появления новых игровых жанров и создания более качественных сюжетов. Того же мнения придерживается и одна из ведущих компаний разработчиков Rockstar, утверждающая линию кинематографических игр и во многом подражающая эстетике фильма. Собственно вопрос необходимости реалистичности, а также роли внутриигрового видео и становится своеобразным яблоком раздора между разработчиками.

В 2011 году выходит экшн-детектив «L. A. Noire», разработанный студиями Team Bondi и Rockstar, получая крайне восторженную оценку аудитории и критиков. Игра была создана при помощи одной из новейших технологий захвата лицевой анимации «MotionScan», позволяя в мельчайших деталях воспроизводить мимику и движения лица актеров, что делало их практически идентичными к таковым в кинематографе. Создание «L. A. Noire» стало критической точкой, во многом ставя под сомнение необходимость абсолютизации фотореалистичности, заявленной Кристофом Хартманом.

Противоположный «реалистам» лагерь в конце нулевых все отчетливее занимает активно растущий и набирающий популярность инди сектор. Доступность компьютерных программ, накопленный опыт игровых технологий и обширная игровая культура порождают пласт независимых разработчиков, часто выбирающих путь, противостоя-

щий взглядам больших тайтлов. Взрывная популярность и коммерческий успех инди-головоломки «Braid» (2008) Джонатана Блоу; подкупающая тонким печальным настроением «Limbo» (2010) от небольшой студии Playdead; выход документального фильма «Indie Game: The Movie», посвященного разработке «Super Meat Boy» и «Fez»; феноменальный успех, миллионные продажи и еще один документальный фильм о новаторской игре «Minecraft» Маркуса Персона – эти и другие события выводят инди разработку на передовую, привлекая к ней внимание игроков и издателей. При этом из уст Эдмунда МакМиллена, создателя «Super Meat Boy» и «The Binding of Isaac», ныне получившего статус одой из известнейших фигур в индустрии, звучит наставление прямо противоположное словам Хартмана: чтобы создавать хорошие игры, нужно уйти от реализма. Да и ни одна из вышеперечисленных культовых инди игр не была реалистичной и даже не ставила это своей целью.

Следующая волна инди показала мощное преимущество и предпочтительность геймплея, с его непрерывным игровым процессом, по сравнению с видео. «Minecraft» позволяет себе не только полностью отказаться от всяческого присутствия видео, но и от сюжета как такового, демонстрируя мощный геймплей. Достаточно реалистичная «Journey» напрочь отказывается от мимики и голоса, но тем не менее рассказывает историю и передает сильнейшие эмоции, используя эмпатию между игроками, четкую выдержанность ритма событий и дизайн игрового мира.

Преимущества кинематографического и геймплейного подходов. Используя видео и монтаж в фильме, режиссер добивается максимально точной передачи собственного виденья зрителю, он доминирует над его волей и взглядом. С одной стороны, такой подход в корне противоречит активной природе игрока и принципу свободы выбора, с другой, совмещая в определенных пропорциях навязанный взгляд и свободный выбор, порой даже саму иллюзию выбора, создатель достигает весьма внушительных результатов. Такими примерами могут служить игры вроде «Heavy rain» (2010) и «The walking dead» (2012), обе относятся к подвиду «интерактивного кино», где главный герой наделен крайне ограниченной свободой действия и перемещения. Подоб-

ный подход к игре подобен движению по проложенным рельсам, где альтернативное развитие сюжета почти что исключено, однако взамен игрок получает детально проработанную атмосферу и среду, красивые диалоги, захватывающий сюжет. Чем тоньше гамма ощущений, которую стремится передать разработчик, тем с большей опасностью связан свободный выбор и хаотичный взгляд игрока. Как гласит одно из правил геймдизайна, все, что не подкрепляет вашу идею, должно быть убрано [2]. Таким образом, порой вполне заслуженно некоторые игры ограничивают геймера в скорости бега, чтобы не сбивать ритм повествования, в возможности брать предметы, чтобы не пришло в голову «делать глупости», в возможности прыгать, чтобы не было соблазна забраться на приглянувшийся уступ. И во всех этих случаях, накладывая ограничения, геймдизайнер будет по-своему прав. Нередко поставленным «на рельсы» оказывается не только интерактивное кино, но и отдельные игры, принадлежащие к другим жанрам. Детально расписанные, так называемые скриптованные, сцены в них напоминают театральную постановку, где каждое происшествие в мире вступает в самый подходящий момент, создавая уникальную цепочку событий, сопровождающую передвижение игрока.

Игра есть открытое содействие игрока и автора, однако роль каждого здесь может колебаться от достаточно значительной до минимального вмешательства. Количество свободы, как правило, варьируется от жанра к жанру, однако сегодня в подавляющем большинстве игр можно видеть симбиоз обоих подходов. Монтаж является законным инструментом в руках разработчика, однако даже при весьма удачном его использовании появляется вопрос: не слишком ли простой и очевидный это путь, не отказываемся ли мы от чего-то большего? Игра есть конструирование опыта. Чем в большей мере игрок принимает участие в образовании опыта и развитии ситуаций, тем лучше, ведь пропорционально полнее и глубже будет его вовлечение и переживание действия. Конечно, полное самостоятельное конструирование ситуации требует от игрока значительных инвестиций сил, концентрации внимания, однако окупается пропорционально.

Использование монтажа и видео требует наименьших инвестиций. Эти приемы по-

добны детальному объяснению ситуации и ее тонкостей, подобны реалистичному полотну, в котором зритель не обременен расшифровкой визуального кода и с наименьшими усилиями считывает заложенное автором содержание. Фактически история подается в необходимом порядке, кусочек за кусочком, а игроку следует только следовать по указанному маршруту и активировать точки, запускающие подачу следующей порции лакомства. Проблема лишь в том, что это приводит к минимальному задействованию специфических игровых способов выразительности.

Делая акцент на мимике, реализме, катсценах (англ. cut-scene – вырезанная сцена, врезка, сценка) без разработки геймплея, нам фактически предлагают непомерно увеличить роль картинки, как конечного самодостаточного продукта, которым та является в кино. Сама же игра – преимущественно потоковое видео, не признающее власти кадра, хронометража, ракурсов. Будучи по сути хаотичным, непрерывным блужданием взгляда игрока, оно обусловлено исключительно игровой ситуацией и его внутренним состоянием. В отличие от кино, игра способна максимально комплексно воздействовать как среда, что отчасти роднит ее с архитектурой. В данной аналогии представление игрового сюжета с помощью киноставок подобно представлению здания с помощью фотографии или видео.

Как один из примеров удачного использования геймплея и игровой среды за последние годы можно рассматривать «Dark Souls» (2011). С точки зрения кинематографа игра практически бессюжетна и даже не требует присутствия фабулы. Тем не менее, «Dark Souls» использует дизайн локаций, существ, описание предметов, специфические механики, беспощадную, изматывающую игрока сложность, чтобы наиболее полно сконструировать опыт пребывания в мрачном увядающем мире и наполняющую его безысходность. Схожим образом работает и «Dishonored» (2012), использующая сюжет лишь как начальный предлог для действий главного героя, тогда как львиная доля впечатлений будет получена игроком совсем не от истории. Город и чума, борьба жизни и смерти, где жизнь воплощена в обеспечивающем топливо и прибыль китобойном промысле, принесенных в жертву телах морских гигантов и бессмысленно стекающей

по улицам ценной ворвани, а смерть – в обрете наполнивших город чумных крыс, способных порвать на части ослабевшего горожанина и разносящих болезнь от квартала к кварталу. Путешествие по вымершим квартирам города в поиске наиболее безопасных путей нередко позволяет наткнуться на дневники, записи и вещи былых владельцев, прослеживая истории разных людей до начала эпидемии либо в последние дни жизни. Множество необязательных деталей, присутствие которых позволяет любопытным и внимательным игрокам глубже погрузиться в исследуемый мир, порой находя альтернативные, неожиданные варианты прохождения. С помощью правил и механики поощряя внимательность, любопытство, изобретательность, игра создает особое настроение, дополняющее визуальную, звуковую, сюжетную составляющие игры и заставляет их работать в едином ансамбле. При этом долгие и навязчивые видео здесь полностью отсутствуют, что делает общее ощущение от прохождения более целостным и гармоничным.

Будучи молодым искусством, игра, подобно подростку, по-прежнему лишь очень смутно ощущает свои истинные возможности и призвания. Интересную аналогию дает в этом случае новаторская игра «Unfinished Swan» (2012). С первых минут игрок находит себя в абсолютно белом, ничем не обозначенном пространстве, имея, кроме возможности ходьбы, способность вбрасывать в пространство шары черной краски. Таким образом, фактически при помощи марания окружающего мира, постепенно выявляются его очертания и наполняющие предметы. Подобным невидимым, лишенным ориентиров миром, есть сфера игровых возможностей, ощупать которые возможно лишь через уже существующие, принадлежащие иным искусствам приемы и методы. При этом игровая индустрия хоть и ощущает себя «талантливой юной красавицей», однако по-прежнему несостоявшейся «младшей сестренкой» в семье искусств. Восхищаясь лоском давно утвержденной эстетики «старшего брата» кинематографа, крупные студии воспринимают игру неполноценной, не имея в руках всех тех же приемов, изначально, по своей природе

имеющихся у способного запечатлеть реальность фильма. При этом многие склонны забывать, что по своим, чисто визуальным изобразительным возможностям, игра более подобна рисованной анимации. Такие свойства заложены уже в самой ее технологии, в отличие от технологии кинематографа. Ее природа содержит нереалистичность наравне с жизнеподобием, ровно так же, как легко допускает классическую форму повествования рядом с нелинейным сюжетом. Сама роль изображения в игре качественно иная. Видео здесь – не конечный продукт, но лишь один из каналов связи между игроком и миром, обеспечивающий непрерывный двухсторонний контакт.

Заключение. Использование видео никак не снимает задач, поставленных интерактивностью геймплея, порой даже обедняя и ломая его язык. Будущие открытия игр простираются куда дальше за ныне видимый горизонт и лежат в мастерстве конструирования опыта и ситуаций, где фотореалистичное изображение и кат-сцены имеют лишь вспомогательную роль [3–9].

ЛИТЕРАТУРА

1. Интервью с директором 2K Games Кристофом Хартманом на Gameindustry international [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2012-08-01-2k-games-christoph-hartmann-why-consoles-will-always-matter>.
2. Schell, J. The Art of Game Design [Электронный ресурс] / Jesse Schell. – Elsevier Inc, 2008. – 518 с. – Режим доступа: <http://www.razym.ru/60799-the-art-of-game-design.html>.
3. Делёз, Ж. Философия эпохи постмодернизма: сб. обзоров и рефератов / Ж. Делёз. – Минск: Красико, 1996. – С. 6–31.
4. Зальцман, М. Компьютерные игры: как это делается [Электронный ресурс] / сост. М. Зальцман. – М.: Логрус, 2000. – Режим доступа: <http://cybb.info/kompyutery-i-internet/igry/mark-zalcman-kompyuternye-igry-kak-eto-delaetsya.html>. – Загл. с экрана.
5. Око, У. Инновация и повторение. Между эстетикой модерна и постмодерна. Философия эпохи постмодернизма: сб. обзоров и рефератов / У. Эко. – Минск: Красико, 1996. – С. 48–73.
6. Беньямин, В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / В. Беньямин; под ред. Ю. А. Здравового. – М.: Медиум, 1996. – 240 с.
7. Хейзинга, Й. Homo ludens / Й. Хейзинга: сост., вступ. статья Д. Сильвестров, коммент. Д. Харитонович. – СПб.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
8. Jane, McG. Reality is Broken [Электронный ресурс] / McG. Jane. – London: Vintage Digital, 2011. – 416 p.
9. Harold, G. All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture [Электронный ресурс] / G. Harold. – USA: Crown Archetype, 2011. – 354 p.

Поступила в редакцию 05.06.2013 г.