



Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть?

В.Н. Новиков

Во второй части статьи (окончание, начало в № 1 (35), 2018) рассматривается влияние видеоигровой индустрии на язык современного кинематографа с точки зрения эстетической формы, анализируются психологические аспекты кинолента, опирающихся на игровое мышление человека, а также визуальные приемы, воссоздающие гейм-ассоциации при просмотре. Разбирается новаторский формат полнометражного интерактивного фильма, во время которого зритель сам управляет развитием сюжета и отношениями между героями в рамках заданных правил.

УДК 778.534

АННОТАЦИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

виртуалистика,
интерактивность,
игра,
технологии,
экран,
визуальность

Пройдя длительный путь, видеоигры стали одним из крупнейших развлекательных феноменов на рубеже XX–XXI веков. Экспоненциальное развитие игровых технологий, а также их популяризация не могли не привлечь внимание многих авторов-кинематографистов, ищущих новые художественные формы, концепции и визуальные механики, интересные и актуальные для современного массового зрителя. Данные поиски коснулись как выбора самих тем и конфликтных ситуаций, так и сюжетной структуры, введения «имитационной» интерактивности, оцениваемой как попытка создания определенных ассоциаций с игровым процессом при просмотре, художественного переосмысления роли киногероя.

Фильмы по играм и игры по фильмам давно стали обыденным явлением. «Doom» (реж. Анджей Бартковяк, 2005), «Хит-мэн» (реж. Ксавье Жанс, 2007), «Макс Пэйн» (реж. Джон Мур, 2008), «Принц Персии: Пески времени» (реж. Майк Ньюэлл, 2010), «Кредо убийцы» (реж. Джастин Курзель, 2016), как и другие голливудские проекты-экранизации, основанные на интерактивном первоисточнике, не получили широкого художественного признания критиков, оставшись, прежде всего, произведениями для своих игровых поклонников.

Другим, не менее актуальным, направлением можно назвать тему «подростки оказываются внутри игры». Начало было положено фильмами «Трон» (реж. Стивен Лисбергер, 1982) и «Аркада» (реж. Альберт Пьюн, 1993), повествующими о попадании реальных участников в виртуальное киберпространство. С тех пор тема геймерства¹, игры на выживание и игровой зависимости получила достаточно широкое распространение.

Игра окружает нас повсюду. Еще Эразм Роттердамский в XVI веке писал, что «учить надо играя, особое внимание уделяя тренировке памяти»². Поэтому и сегодня многие современные режиссеры, такие, как Кристофер Нолан, успешно обращаются в своих картинах к игровым элементам и схемам, что позволяет добиться большей вовлеченности и эмоциональной отдачи от аудитории.

Игра со сценарной формой как интеллектуальное концепт-построение фильма

Из ранних концепций, сложившихся еще в 1920-е годы, крайне актуальной сегодня представляется точка зрения Сергея Эйзенштейна, который связывал композицию с коммуникативным актом между экраном и зрителем. Важнейшей функцией восприятия произведения искусства Эйзенштейн считал не столько качество самого материала, но прежде всего, принцип его подачи, в котором важнейшую роль играет внутренняя структура зрелища. В конце XX века эту идею подхватила наука *нарратология*, разделившая собственно историю и способ ее рассказывания. В частности, американский теоретик кино Дэвид Бордуэлл³ определил принципы классической кинонарративности как прямой коридор, в котором сюжет развивается по четко заданным конвенциональным параметрам, в прямой последовательности событий. Однако сегодня существует множество различных нарративных моделей коммуникации экранного текста и зрителя, опирающихся не только на чувственно-эмоциональное восприятие, но и на сложную интеллектуальную сборку истории, подобную собиранию «кусочков пазла».

Одним из таких художественных методов стала реверсивная драматургия, в рамках которой сюжет развивается в хронологии, обратной фабуле — из конца в начало. Подобный ход по сути своей уже бросает прямой вызов зрителю, который должен не просто удерживать большее количество информации в голове и быть более активным, внимательным при просмотре, но и успеть разобраться во всех сюжетных лабиринтах авторской идеи.

¹ Термин от англ. "gamer" — человек, играющий в видео-игры. — Прим. авт.

² Роттердамский Э. Философские произведения. М.: Наука, 1987. С. 12.

³ Bordwell D. Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema. Harvard University Press, 1991. 348 p.

Одной из вершин в данном художественном направлении принято считать фильм Кристофера Нолана «Помни» (2000). История Леонарда Шелби, страдающего тяжелой формой антероградной амнезии и пытающегося разыскать убийцу своей жены, имеет сразу двунаправленное течение (из конца в начало и из начала в конец), что еще сильнее усложняет понимание происходящего. Зритель совместно с главным героем, который не в состоянии удержать в памяти события длиннее 15 минут, пытается восстановить правильную хронологию произошедших событий. Для бóльшей эмпатии к главному герою режиссер запутывает действие настолько, что развивает его одновременно в двух временных пластах и разных цветовых гаммах.

Объективная популярность фильмов Нолана имеет еще одну «игровую» особенность, снискавшую ему любовь многих современных зрителей, — ресмотрительность, мотивирующую к повторным просмотрам кинолент. Режиссер предоставляет публике некий «фокус», в который предлагает поиграть. Одна из его целей — создать такую сюжетную «призму-матрешку», к которой можно было бы возвращаться снова и снова, пытаясь вникнуть во все сюжетные детали, грани и конъюнктуру. Игра в иллюзию активно разрабатывается режиссером в таких популярных жанровых картинах, как «Престиж» (2006) и «Начало» (2010).

По мнению колумниста журнала “New Yorker” Джеймса Верини, фильмы Нолана продуктивнее всего воспринимать как игры: «Это соревнования с правилами и фазами, гамбитами и защитами, многими проигравшими и случайным победителем, и обычно это пиррова победа»⁴. Иногда его картины даже логикой повествования напоминают компьютерную игру. Так, например, в ленте «Помни» Леонард придумывает себе новые и новые задания, а пройдя очередной уровень, присваивает частичку личности убитого врага (надевает одежду, забирает машину, вступает в отношения с его кругом общения). В «Начале» — на каждом из уровней сновидения герои должны выполнить некий «квест», то есть решить конкретную задачу за определенное количество времени, а в фильме «Престиж» один из главных персонажей просто озвучивает скрытую иронию режиссера: «...вы не находите разгадку, потому что не особенно стараетесь, — на самом деле вы хотите быть обманутым».

Все это импонирует современному зрителю, который получает возможность превратиться пусть не в полноценного игрока, но хотя бы в активного участника, пребывающего на протяжении всего фильма в не меньшем замешательстве, чем

⁴ Verini J. Christopher Nolan's Games // The New Yorker // URL.: <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/christopher-nolans-games> (дата обращения: 05.02.2018).

его главные герои, получая при этом интеллектуальное эстетическое удовольствие, сопоставимое по своему впечатлению с решением сложной головоломки. Но помимо сюжетной структуры многие современные картины используют и визуальный код, направленный на миметическое воссоздание эффекта видеоигры самых разнообразных направлений и жанров на киноэкране.

Влияние гейм-эстетики на язык кинематографа.

Приемы и методы

В нынешнее время графическая обработка статичного и динамического изображения достигла такого уровня, что зритель не всегда может с уверенностью определить, что перед ним: реально отснятый материал или нарисованный спецэффект.



Кадр из фильма «Бен Х» (2007), реж. Ник Бальтазар

Кинематограф, видеоигра, анимация и другие виды искусств настолько тесно проникли друг в друга, что сегодня можно говорить о появлении новых мультиформ, объединяющих в себе различные компоненты. Тем не менее, с точки зрения эстети-

ки, можно выделить *три базовые категории*, которые включают в себя визуальные элементы, характерные для компьютерных игр, но активно применяемые и в современном кинематографе для решения тех или иных задач. Первая из них — *визуальная 3d-стилизация*.

Данный прием представляет собой наложение на реальный кадр различных иконок, присущих внутриигровому интерфейсу, а также трансформацию действующих героев в виртуальный 3d-прототип. В качестве примера рассмотрим фильм бельгийского режиссера Ника Бальтазара «Бен Х» (2007), рассказывающего историю юноши-аутиста и его отношений со сверстниками. Картина в полной мере раскрывает проблему детей с синдромом Аспергера⁵: герой, страдающий этой болезнью, настолько ушел в мир онлайн-игр MMORPG⁶, что грань между реальным и виртуальным миром у него практически стерлась. Фильм построен на смеси кадров из игры и реальной жизни, которые полностью сливаются в сознании главного героя.

⁵ Нарушение психологического и социального развития личности, без утраты речевых, когнитивных способностей. — Прим. авт.

⁶ MMORPG (от англ. массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) — жанр компьютерных игр, основанный на одновременном взаимодействии большого количества игроков в рамках виртуального мира. — Прим. авт.

Для передачи основного конфликта и драматизма (сам по себе архетип школьника-изгоя не нов) выбрана довольно актуальная форма: в современном мире хорошо известен негативный парализующий эффект от многопользовательских онлайн-игр, буквально «засасывающих» игрока. В данном случае герой проецирует в своем воображении все происходящие с ним события в виртуальную реальность. Иногда на экране всплывают различные иконки с теми или иными «магическими артефактами», что еще сильнее подчеркивает отстраненность от объективного мира и инфантильную беззащитность героя. Его одиночество усилено тем, что даже верная помощница-принцесса из той же игры, решившись однажды встретиться с героем в реальности, остается лишь призраком его пораженного болезнью воображения.



Кадр из фильма
«Хотт@быч» (2006),
реж. Петр Точилин

который, пытаясь постичь природу интернета, попадает в 3d-пространство, где превращается в персонажа игры, сражается с главным «боссом». В контексте фильма это выглядит вполне естественно, позволяя раздвинуть границы экранизации данного сюжетного материала.

Визуальная стилистика кинофильма иногда целиком выстраивается на этом приеме: к примеру, чтобы передать ощущение действия наркотика, режиссер Ричард Линклейтер в своей картине «Помутнение» (2006) подверг все отснятое изображение анимационной постобработке. В результате эффект, производимый историей, значительно усилился, а взгляд главного героя на происходящие события воспринимается не вполне адекватным и не заслуживающим доверия.

Следующий способ имитации игрового пространства на киноэкране — *субъективный взгляд героя с руками в кадре*.

Показ действия от первого лица был открыт еще во времена немого кинематографа: так, Абель Ганс в эксперименталь-

Данный прием используется не только для создания эффекта трагического, но и комического. В частности, в фильме «Хотт@быч» (реж. Петр Точилин, 2006), построенном в виде фарса на тему современных технологий, повествуется о главном герое-джинне,

ной картине «Безумие доктора Тюба» (1915) впервые применил субъективную камеру, чтобы воспроизвести измененное сознание героев, надыхавшихся волшебной пудры. С тех пор история кино знает множество случаев использования данного приема, сближающего экранного киногероя со зрителем. Но если ранее возможность применения субъективной камеры затруднялась техническими сложностями (громоздкие штативные аппараты не позволяли реалистично имитировать видение от первого лица, особенно в движении), то сегодня с развитием технологий и появлением компактных action-камер GoPro появились конструкции, позволяющие размещать оборудование прямо на голове актера-оператора.

Благодаря данному художественному решению наиболее полного мимитического эффекта удалось достичь в полнометражном фильме «Хардкор» (реж. Илья Найшуллер, 2015) и телесериале «Моими глазами» (реж. Заур Болотаев, 2012), снятыми полностью от первого лица.

Фильм «Хардкор» появился на свет благодаря двум видеоклипам, которые снял российский музыкант и режиссер Илья Найшуллер. Эти произведения представляют собой набор гиперэнергичных экшн-сцен с множеством трюков, снятых от первого лица с закрепленной на голове камерой, и по своей визуальной стилистике действительно напоминают компьютерный шутер. Создатели фильма пытались сделать все возможное, чтобы их работа воспринималась не только как боевик, насыщенный

«черным» юмором, каскадерскими трюками и перестрелками, но и как цельный сюжет, в котором зрителю уделена лидирующая роль соучастника. Однако фактически фильм получился абстрактной демонстрацией того, как кто-то другой, никак не комментируя



Кадр из фильма
«Хардкор» (2015),
реж. Илья Найшуллер

свои действия, играет в компьютерную игру, причем с включенными чит-кодами (как «усиленный» киборг, герой легко может пережить такое, что убило бы обычного человека). Поэтому конечный эмоциональный результат получился прямо противоположным: реальное вовлечение и эмпатия к супергерою, ежеминутно демонстрирующему свою нечеловечность, мини-

мальны, а фильм воспринимается не более чем визуальный аттракцион.

Другой любопытный эксперимент — сериал «Моими глазами», где каждая серия развивается от лица нового участника событий. По ходу действия герои «передают» друг другу свой субъективный взгляд, как «эстафетную палочку», собирая вместе общую мозаику истории. И хотя ближе к финалу авторы все дальше уходят от реализма и сами запутываются в своих же собственных правилах игры, подключая к сюжету тему переселения душ и мистику, тем не менее, данный прием выглядит достаточно свежо и оригинально, в особенности для телевизионного проекта. Побывав «в личине» каждого персонажа, зритель опять-таки получает не столько эмоциональное удовлетворение, сколько интеллектуальное, связывая роль каждого участника с единым целым (погрузиться надолго получается не во всех героев, тем более прочувствовать их индивидуальность). Тем не менее, сам прием многое черпает из видеоигрового опыта интерактивного взаимодействия.

И, наконец, третий метод воссоздания игровой эстетики на киноэкране — *съемка сзади головы героя (камера от третьего лица)*. Персонаж находится в центре экрана со спины — классическая и хорошо узнаваемая композиция виртуального кадра во многих видеоиграх во время основного геймплея. Данный художественный паттерн примечателен тем, что «он подчеркивает эмоциональную интерактивную связь между героем на экране и игроком за ним. Между человеком и компьютерным персонажем создается некий «эффект проводника», во время действия которого один ведет другого по виртуальному миру»⁷.

В кинематографе данный прием также нашел свое художественное применение во многих картинах, в частности в фильме Гаспара Ноэ «Вход в пустоту» (2009), повествующем о «внетелесном» опыте средствами кинематографа. Главный герой фильма — человеческое сознание, находящееся как внутри человеческой оболочки до ее смерти (сцены сняты субъективной камерой), так и за пределами физической формы (точка

⁷ Procci K., Bohnsack J., Bowers C. Patterns of gaming preferences and serious game effectiveness. — Proceedings of HCI, 2011. P. 30–32.

Кадр из фильма «Хитмэн» (2007), реж. Ксавье Жанс



фиксации за затылком героя в его воспоминаниях). Такая игра с виртуальностью полностью поглощает находящегося «за» экраном зрителя и позволяет глубже и эмоциональнее прочувствовать историю.

Интерактивное кино: зритель играет в режиссера

В 2016 году на экраны вышла кинокартина, полностью разрывающая грань между игрой и фильмом: «Late Shift» («Ночная игра» в русском прокате). Постановщиком и автором сценария выступил швейцарский режиссер Тобиас Вебер. Данный проект стал первым в мире полнометражным интерактивным фильмом, в котором зритель сам выбирает ход развития сюжета (длительность картины составляет 67–95 минут в зависимости от действий зрителя, возможны также 7 различных финалов).

Главный герой — обычный студент Мэтт, который работает по ночам на автостоянке и становится свидетелем преступления.



Кадр из интерактивного фильма «Ночная игра» (2016), реж. Тобиас Вебер

В результате стечения обстоятельств он вовлечен преступной бандой в похищение старинной чаши во время аукционных торгов, что приводит к безвыходной ситуации: теперь за ним охотятся полиция и китайская мафиозная организация одновременно. Что

делать герою в данной ситуации и кем он окажется — спасителем, предателем или жертвой, решает зритель.

«Ветвящееся» повествование с фиксированными точками полностью выстраивается, исходя из промежуточных решений и действий. Как пишут зарубежные исследователи: «...интерактивность усиливает воздействие всех элементов драмы, а не только фактов, изложенных в сценарии. Побудительные мотивы, управляющие нами при использовании интерактивности, носят как эмоциональный, так и логический характер, в результате гораздо сильнее ощущается эффект присутствия»⁸. В этом смысле данное направление ориентировано скорее на индивидуальный домашний просмотр, нежели на общее демократическое голосование в зале. Фильм действительно не дает возможности «оставаться в стороне», зритель находится в постоянном эмоциональном напряжении, поскольку знает — любая осечка

⁸ Роллингз Эндрю, Моррис Дэвид. Проектирование и архитектура игр: пер. с англ. М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. С. 118.

может привести к непредсказуемым последствиям вплоть до гибели персонажа. Можно ли доверять преступникам? Пойти в полицию или помочь девушке вернуть украденную чашу? Что ценнее — твоя жизнь или чужие? Все эти вопросы сопровождаются моменты интерактивного выбора здесь и сейчас.

Эмоциональной вершиной одного из вариантов развития сюжетных коллизий становится сцена изощренной пытки главного героя (с классической дилеммой заключенного). В этот момент герой на экране, которому выкручивают пальцы, страдает «вместо зрителя», судорожно пытается принять хоть какое-то решение: героически терпеть или все-таки «сдать» подругу. Таким образом, зритель выбирает не только саму реплику или поступок, а запускает в ход целую цепочку развития отношений, которые должны сложиться между героем и остальными персонажами. Фактически именно интерактивность выступает тем увеличительным стеклом, через которое зритель, даже в уже набивших оскомину сюжетах, может разглядеть новые грани, «примерить» на себя запоминающийся эмоциональный опыт.

Выводы

Многие современные исследователи подтверждают тот факт, что в наше время синкретического объединения различных видов искусств, прогрессивного роста популярности интерактивных технологий и разнообразия игровых сфер кинематограф активно экспериментирует со своей формой. Двойственная природа кино как аттракционного развлечения и искусства вновь возвращается к самим люмьеровским истокам, когда зритель в панике вскакивал с кресел, пугаясь приближающегося поезда, но теперь на новом виртуальном витке. Будет ли интерактивное кино как наиболее целостный синтез с видеоиграми развиваться и в какую именно сторону, определить на данный момент довольно трудно. Ведь простор для творчества поистине необъятен: можно уже сегодня легко вообразить любой классический сюжет (например, историю Гамлета) как рассыпанный букет множества интерактивных возможностей. В частности, встретив Тень Отца, попробовать разрешить дилемму, верит ли принц этому или нет? Решится ли он рассказать правду Розенкранцу с Гильденстерном или притворится сумасшедшим? Убьет ли Полония, притаившегося за занавесом, или оставит его в живых? Возвратится ли в Данию, чтобы погибнуть? Согласится ли на поединок с Лаэртом? И станет ли Гертруда пить отравленное вино? «Быть или не быть» подобному художественному аттракциону, сегодня решает зритель. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. *Роллинз Эндрю, Моррис Дэив.* Проектирование и архитектура игр: пер. с англ. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. — 1040 с.
2. *Роттердамский Э.* Философские произведения. — М.: Наука, 1987. — 702 с.
3. *Эйзенштейн С.М.* Избранные произведения: в 6 т. Т. 3. — М.: Искусство, 1967. — 672 с.
4. *Bordwell D.* Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema. — Harvard University Press, 1991. — 348 p.
5. *Procci K., Bohnsack J., Bowers C.A.* Patterns of gaming preferences and serious game effectiveness. — Proceedings of HCI, 2011. — 521 p.

REFERENCES

1. *Rolligs A., Morris D.* Proektirovaniye i arhitektura igr [Game Architecture and Design]. — М.: Williams, 2006. — 1040 p.
2. *Rotterdamkiy E.* Filosofskiye proizvedeniya [Philosophical works]. — М.: Science, 1987. — 702 p.
3. *Eisenstein S.M.* Isbranniye proizvedeniya v 6 tomah. T. 3 [Selected works: in 6 volumes. v. 3] — М.: Art, 1967. — 672 p.
4. *Bordwell D.* Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema. — Harvard University Press, 1991. — 348 p.
5. *Procci K., Bohnsack J., Bowers C.* Patterns of gaming preferences and serious game effectiveness. — Proceedings of HCI, 2011. — 521 p.

Aesthetics of Interactivity: Between Game and Film. To Watch or to Play?

Vasily N. Novikov

Post-Graduate student, VGIK

UDC 778.534

ABSTRACT: According to recent research, video games are recognized as a new kind of art of the 21st century. Is it possible to distinguish the concepts of “entertainment” and “art” when dealing with this phenomenon? The purpose of this article is to analyze the significance of the game in contemporary society, to characterize the dominant features of “personal management” of a work of art, and to consider the influence of game aesthetics on the language of up-to-date cinema.

The digital age, new technologies, computer modeling and virtual aesthetics modernized the classical thesis of “the life as a game” into a new philosophical concept. There are more and more attempts in succession to create a full-fledged virtual reality where a person could feel oneself to be an individualized god, commanding over all the processes taking place with the one and one’s life. The ultimate goal is the creation of such a global “game world” in which every person would be able to try oneself in any social role or avatar, building relationships with anyone, playing and enjoying it.

So this desire for an interactive fusion of game forms with the objective reality that we are accustomed to is forming a rich and multilayered cultural platform nourishing diverse areas of contemporary art.

The game industry has gone a long way of its development as a form of art. Nowadays video games and movies “imitate” each other and combine mixed aesthetic trends — the boundary between the Game and the Film is being increasingly blurred. On the one hand, games tend to cinema, using professional directing, scriptwriting and cast. On the other hand, mainstreamification of gaming technologies attracts many filmmakers looking for new artistic forms, concepts and visual mechanics that are interesting and relevant for contemporary mass audience.

KEY WORDS: virtual reality, interactivity, game, technologies, screen, visuality