

## **ІНТЕРАКТИВНЕ КІНО: АДАПТАЦІЯ КІНЕМАТОГРАФІЧНИХ ПРИЙОМІВ ДО ІГРОВИХ МЕХАНІК**

**Поберайло О. А.**

*аспірант*

*Харківської державної академії культури*

*м. Харків, Україна*

Інтерактивне мистецтво стає дедалі популярнішим у сучасному світі. Взаємодія, миттєвий зворотний зв'язок та персоналізований досвід дозволяють створювати стійкий емоційний зв'язок між глядачем та твором.

Відеоігри є одним з найпопулярніших типів інтерактивного мистецтва. Проте цей тренд проник і в кінематограф, що спричинило появу такого напрямку, як інтерактивне кіно.

В основі інтерактивного кіно лежить концепція активного глядача. Він має можливість впливати на хід історії, розвиток персонажів і загальний візуальний стиль. Завдяки своїм діям глядачі стають співтворцями історії, отримуючи власний унікальний досвід.

Ранні перетини кіно та відеоігор розпочалися в період становлення ігрової індустрії. Одним з перших прикладів використання інтерактиву в кіно став проект «Кіноавтомат» (1967) [3]. Він дозволяв глядачам вибирати між різними ракурсами та сюжетними лініями.

Традиційно ігри обмежувались необхідністю збалансувати хід розповіді з механікою ігрового процесу. Але поява носіїв великого об'єму, таких як CD-диски, дозволила розробникам більше уваги приділити графічній складовій проектів. Це відкрило шлях для створення складніших сюжетів та різноманітніших інтерактивних елементів. Яскравим прикладом є гра «Dragon's Lair» (1983) [4]. Завдяки CD-технології автори змогли використати привабливі анімаційні фрагменти для розповіді історії. Це дозволило створити для гравця новий досвід, відмінний від тогочасних ігор.

Джессі Шелл [9, ст. 30] називає головною задачею ігрового дизайнера – створення можливості отримання досвіду. Він розділяє його на лінійний (кінематографічний) та нелінійний (ігровий) досвід. Ключова відмінність – це можливість контролю взаємозв'язку між твором та глядачем. На відміну від режисера, ігровий дизайнер не має повного контролю над передбаченням досвіду, який отримує гравець, оскільки той сам може будувати послідовність подій. Для розв'язання цієї задачі потрібно створювати спеціальні ігрові механіки. Паралельно з кінематографом, такими механіками є візуальні прийоми, техніка монтажу, драматургія світла тощо. Саме вони допомагають авторові передати певні відчуття гравцеві. Проводячи паралель з

кінематографом, такими механіками можна назвати візуальні прийоми, техніка монтажу, драматургія світла, то б то саме інструменти завдяки яким глядач і отримує відчуття, який закладає автор.

Використання камери в ігровому дизайні відіграє ключову роль у формуванні загального досвіду. Здебільшого автори запозичують кінематографічні концепції на базовому рівні, серед яких: перспектива від першої особи, перспектива від третьої та динамічні ракурси камери.

Перспектива від першої особи ставить гравця безпосередньо на місце головного героя, створюючи відчуття близькості та вразливості. Вона часто використовується в іграх жанрів екшн та жахів. Наприклад, у проєкті «Amnesia: The Dark Descent» (2010) [2] така концепція посилює страх і занурення, створюючи клаустрофобну атмосферу.

Перспектива від третьої особи розташовує камеру трохи позаду чи поряд з персонажем, пропонуючи об'єктивніший погляд на ігровий світ. Вона переважно використовується в пригодницьких іграх, як-от «Tombs Raider» (1996) [11], дозволяючи гравцеві краще орієнтуватися.

Динамічні ракурси камери додають глибини та динаміки ігровому досвіду. Вони можуть змінюватися залежно від ситуації, створюючи драматичну напругу або забезпечуючи ключові ритми історії. Наприклад, у сцені погоні може використовуватися швидка тремтяча камера, щоб відобразити шалену енергію моменту та відчуття терміновості. А у розмові між персонажами – статична камера та крупні плани для підкреслення емоційного зв'язку та деталей міміки.

Світло та тінь також відіграють важливу роль у створенні візуальної глибини, настрою, атмосфери, драматичного напруження та впливу на емоції гравця. У грі «Limbo» (2010) [6] темні ділянки й невеликі джерела світла створюють моторошну атмосферу, підсилюючи відчуття вразливості. Натомість у «Ori and the Blind Forest» (2019) [8] яскраве барвисте освітлення створює відчуття дива та чарівності, спонукаючи до пригод і відкриттів.

Маніпулюючи інтенсивністю та малюнком світла, ігровий дизайнер може підсилювати драматичне напруження. У «The Last of Us» (2013) [10] використання мерехтливих вогнів і різких змін освітлення створює відчуття занепокоєння та невизначеності, посилюючи страх гравця. Світло також допомагає привернути увагу до певних областей чи об'єктів.

Техніка монтажу в відеоіграх має більш вузьке застосування, здебільшого в кат-сценах (cut-scene). Наприклад, у «Grand Theft Auto V» (2015) [5] паралельний монтаж дозволяє побачити одночасні події в різних місцях під час пограбування банку. А в сцені перестрілки з поліцією під час погоні використовується перехресний монтаж, що створює відчуття хаосу та небезпеки.

Спираючись на теоретичні дослідження та напрацювання в кінематографі, як-от «The Five C's of Cinematography» Джозефа Машелі [7] та «Painting with Light» Джона Алтона [1], можна стверджувати, що

ігрова індустрія вже успішно використовує деякий кінематографічний досвід.

Проте інтеграція більш складних кінематографічних прийомів в ігри стикається з деякими технічними обмеженнями та проблемами:

– Технічні проблеми візуалізації в реальному часі. Використання лише попередньо зроблених кат-сцен обмежує органічність та безшовність занурення. Ігри повинні мати можливість відтворювати кінематографічні прийоми в реальному часі, що потребує складнішої розробки та оптимізації можливостей ігрового рушія. В них можуть бути відсутні необхідні функції, які доведеться додатково розробляти.

– Творчі виклики. Ігровим дизайнерам необхідно ретельніше продумувати та розробляти використання кінематографічної мови, щоб це не зашкодило загальному балансу та зануренню в гру.

Розробка ігрових рушіїв, адаптованих для використання складних кінематографічних технологій в реальному часі, використання процедурних методів та машинного навчання, а також ґрунтовне вивчення кінематографічної мови ігровими дизайнерами допоможуть подолати ці виклики. Кінематографічні прийоми посилять занурення, дозволяючи гравцям відчути глибший зв'язок із персонажами та історією. Тому розширення застосування цього досвіду, безсумнівно, позитивно вплине на розвиток сфери відеоігор та розширить її творчий потенціал.

У висновку можна сказати, що інтерактивне кіно є перспективним напрямом, який поєднує кінематографічні техніки з ігровими механіками для створення унікального досвіду для глядача-гравця. Попри наявні виклики, активна розробка в цій сфері здатна вивести інтерактивні медіа на новий рівень.

### Література:

1. Alton J. *Painting with light*. Los Angeles: University of California Press, 1995. P 231. URL: [https://dn790003.ca.archive.org/0/items/Painting\\_With\\_Light/Painting\\_With\\_Light.pdf](https://dn790003.ca.archive.org/0/items/Painting_With_Light/Painting_With_Light.pdf) (дата звернення: 20.04.2024)
2. *Amnesia: The Dark Descent*. *Steam*: веб-сайт. URL: [https://store.steampowered.com/app/57300/Amnesia\\_The\\_Dark\\_Descent/](https://store.steampowered.com/app/57300/Amnesia_The_Dark_Descent/) (дата звернення: 20.04.2024)
3. Arsenault D., Perron B., Picard B., Therrien C. Methodological questions in «interactive film studies». *New Review of Film and Television Studies*. № 6, Vo. 12, 2008. P 233-252. URL: [https://www.academia.edu/4188105/2008\\_Methodological\\_questions\\_in\\_interactive\\_film\\_studies\\_journal](https://www.academia.edu/4188105/2008_Methodological_questions_in_interactive_film_studies_journal) (дата звернення: 20.04.2024)
4. *Dragon's Lair*. *Steam*: веб-сайт. URL: [https://store.steampowered.com/app/227380/Dragons\\_Lair/](https://store.steampowered.com/app/227380/Dragons_Lair/) (дата звернення: 20.04.2024)

5. Grand Theft Auto V. *Steam*: веб-сайт. URL: [https://store.steampowered.com/app/271590/Grand\\_Theft\\_Auto\\_V/](https://store.steampowered.com/app/271590/Grand_Theft_Auto_V/) (дата звернення: 20.04.2024)
6. Limbo. *Steam*: веб-сайт. URL: <https://store.steampowered.com/app/48000/LIMBO/> (дата звернення: 20.04.2024)
7. Mascelli J. The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Silman-James Press, 2005. P 251. URL: <https://www.amazon.com/Five-Cs-Cinematography-Picture-Techniques/dp/187950541X> (дата звернення: 20.04.2024)
8. Ori and the Blind Forest. *Steam*: веб-сайт. URL: [https://store.steampowered.com/app/261570/Ori\\_and\\_the\\_Blind\\_Forest/](https://store.steampowered.com/app/261570/Ori_and_the_Blind_Forest/) (дата звернення: 20.04.2024)
9. Schell J. The art of game design: a book of lenses. Boca Raton: Taylor & Francis, 2020. P 489. URL: [https://github.com/media-lib/prog\\_lib/blob/master/general/Jesse%20Schell%20-%20The%20Art%20of%20Game%20Design%20A%20Book%20of%20Lenses%20.pdf](https://github.com/media-lib/prog_lib/blob/master/general/Jesse%20Schell%20-%20The%20Art%20of%20Game%20Design%20A%20Book%20of%20Lenses%20.pdf) (дата звернення: 20.04.2024)
10. The Last of Us. *Steam*: веб-сайт. URL: [https://store.steampowered.com/app/1888930/The\\_Last\\_of\\_Us\\_Part\\_I/](https://store.steampowered.com/app/1888930/The_Last_of_Us_Part_I/) (дата звернення: 20.04.2024)
11. Tomb Raider. *Steam*: веб-сайт. URL: [https://store.steampowered.com/app/224960/Tomb\\_Raider\\_I\\_1996/](https://store.steampowered.com/app/224960/Tomb_Raider_I_1996/) (дата звернення: 20.04.2024)

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-390-6-54>

## **ОБРАЗ СМЕРТІ В УКРАЇНСЬКОМУ КІНЕМАТОГРАФІ 2014–2024 р.**

**Позняк О. Ю.**

*студент III курсу*

*Навчально-науковий інститут філософії та освітньої політики  
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова  
м. Київ, Україна*

Образ смерті в українському кінематографі за період 2014–2024 років є досить багатограним і відображає різні аспекти українського суспільства та історії. Попри те, що за цей період українське кіно зазнало значних змін, відображаючи соціальні, політичні та культурні перетворення в країні, воно ще й вийшло на інший рівень образності. Зокрема, українські режисери часто використовують образ смерті як засіб для дослідження глибинних емоційних станів, історичних травм, а також як символ змін. Це може бути відображено через різні жанри, від