

тэатральнага жыцця Мінска XVIII–XIX стст. дазваляе сцвярджаць, што працэсы, якія адбываліся ў культуры і мастацтве горада, сталі грунтоўнай базай для развіцця і станаўлення сучаснага тэатра.

1. Дзянісаў, У. Старэйшая тэатральная зала Мінска / У. Дзянісаў // Мінск Тэатральны. Красавік – жнівень, 1981. – С. 43–44.

2. Чарнатаў, В. М. Архітэктура тэатраў / В.М. Чарнатаў // Помнікі гісторыі і культуры Беларусі. – 1973. – № 1. – С. 28–31.

3. Шыбека, З. В. Мінск: Старонкі жыцця дарэвалюцыйнага горада / З.В. Шыбека, С.Ф. Шыбека / пер. з рус. мовы М. Віжа; прадм. С.М. Станюты. – Мінск : Польша, 1994. – 341 с.: іл.

## ЖАНРОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЭКРАНИЗАЦИЙ ВИДЕОИГР

**Пармон А. И.**, студентка 4 курса

*Научный руководитель – Шаройко Е. Н., кандидат искусствоведения,  
доцент кафедры белорусской и мировой художественной культуры  
УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств»  
(Республика Беларусь, г. Минск)*

За сравнительно короткую историю видеоигр (с 1980-х гг.), большинство наиболее значимых из них хотя бы один раз подвергалось экранизациям – будь то анимационные или игровые фильмы, многосерийные телевизионные фильмы.

Видеоигра представляет собой фактически готовый режиссерский сценарий для фильма жанра экшн. Общий стиль экранизации чаще всего соответствует стилю наиболее актуальных объектов игровой индустрии того времени, когда снимается фильм, за исключением «перезагрузок» (т. е. создания нового сюжета) значимых серий видеоигр [4]. Обращение к популярной видеоигре как основе фильма заранее может обеспечить успех будущей киноленте. Она привлечет внимание игроков, которые смогут вновь пережить приключения знакомой игры.

С начала 1990-х гг. зарубежные кинорежиссеры начали обращаться к видеоиграм как источнику экранизаций. Это, например, фильмы «*Super Mario Bros.*» (1993 г., режиссеров Р. Мортон и А. Янкеля; по мотивам одноименной игры 1985 г. компании «Nintendo»), «*DOA: Dead or Alive*» (2007 г., режиссера К. Юэня, по мотивам серии видеоигр компании «Тестмо») и другие. В основу сюжета этих киноработ положены игры жанра «файтинг» (от англ. fighting – бой, поединок, борьба) – аркадного жанра, подразумевающего собой наличие большого количества рукопашных боев [5]. Подобные экранизации представляют собой приключенческие фильмы в духе азиатских кинолент о боевых искусствах. В них уделяется большое внимание хореографии и постановке боев, из-за чего драматическая составляющая общей концепции игры часто выглядит клишированной. Дополнительные возможности при переносе легенды игрового мира в кино дает и другая составляющих файтингов

– большое количество разнообразных персонажей со своими характеристиками.

Следует заметить, что свободная или вольная трактовка событий видеоигры является основной особенностью большинства экранизаций. Это связано, прежде всего, с игровой механикой, которая всегда завязана на некой монотонности и цикличности внесюжетных действий (побочные квесты), решении внутриигровых загадок (основные квесты) и т. д. [10]. Такие элементы каждый режиссер волен интерпретировать по-своему. Примером этого подхода может служить фильм «*Wing Commander*» (1999 г., по одноименной игре студии «Origin Systems, Inc.») режиссера К. Робертса, повествующий о борьбе космических пилотов-истребителей с кошкообразными пришельцами.

Другой жанр экранизации видеоигр – это экранизации в жанре «survival horror» (приблизительное значение – «выживать в ужасе»), близком фильмам ужасов в игровом кино. Его жанровой особенностью является захватывающая интрига, использование приема саспенса. Как и в файтингах игровой процесс в сюаивалах содержит бои с противниками (зачастую монстрами). Но в отличие от первых, схватки не влияют на общую драматургию игры, а служат скорее поддержанием общей атмосферы. Развитие сюжета обычно сопряжено с поисками предметов и решением загадок в виртуальном мире, стилизованном под символический лабиринт.

Образ главного героя «survival horror» обычно трактуется кинорежиссерами как персонаж, которому приходится с некоторым трудом выживать в тяжелых, пугающих условиях. К примеру, в фильмах «*Alone In The Dark*» и «*Alone In The Dark II*» (2005 и 2010 гг., режиссера У. Болла) протагонист – частный детектив, а впоследствии исследователь паранормальных явлений – изначально показан бессильным против нечисти. А в «*House Of The Dead*» – экранизации того же режиссера одноименной игры 1997 г. – отчетливо прослеживается другая характерная особенность survival horror: стремление к эффекту замкнутого, закрытого пространства.

Свое видение жанра, а точнее синтез предыдущих жанров «survival horror» и «action» в «action horror» (когда схватки начали становиться все более значительными для игрового процесса), пытался воплотить кинорежиссер П. Андерсон в экранизации «*Resident Evil*» (2002 г., по мотивам игр студии «Capcom»). Пугающую атмосферу действия режиссер создал, сделав акцент на реализации разнообразных, населяющих локации монстров, которые олицетворяли зараженных вирусом людей. Этому способствовало и достижение на тот момент в среде компьютерных технологий высокого уровня анимации и графики, что делало устрашающих существ реалистичными.

Большая работа над визуальным оформлением экранизаций сделана в фильмах серии «*Silent Hill*» (по мотивам первой и третьей частей одноименной серии видеоигр, которые были разработаны «Team Silent») режиссеров К. Гана и М.Дж. Бассетта. В основе сюжета кинокартин лежат попытки главных героев узнать о своем прошлом. Центральным образом киноленты выступает курортный город-призрак, который существует в нескольких различных вариациях, представленных в метафизическом, мистическом и временном аспектах.

Очень много визуальных разработок в фильме «Silent Hill» было сделано еще в период создания первой части дилогии. Один из режиссеров К. Ган рассказывал: «Мы не пытались загнать все три игры в двухчасовую постановку, это именно своеобразная адаптация Silent Hill» [6]. Для достижения большей реалистичности режиссер старался свести к минимуму использование компьютерных технологий. Для всех уровней города Сайлент Хилл были созданы массивные декорации, которые помещались в пяти студиях. В дилогии появляются сюрреалистические персонажи-монстры, большинство которых было сыграно профессиональными танцорами. Кроме всего, было создано и большое количество тематических кукол в тех случаях, когда подобрать на роль актера было технически невозможно.

Фильмы «*Far Cry*» (2004 г., режиссера У. Болла), «*DOOM*» (2005 г., режиссера А. Бартковьяка), «*Postal*» (2007 г. режиссера У. Болла), «*Max Payne*» (2008 г., режиссера Дж. Мура) являются экранизациями видеоигр в жанре «shoot'em up» (в кратком русскоязычном варианте используется термин «shmup», в просторечии – «стрелялки»). В этом жанре игровой процесс основывается на использовании техники с видом от первого лица: игрок воспринимает происходящее глазами главного героя (first-person view). Персонажи стрелялок оснащены модными гаджетами (навигатор, цифровая камера и прочее), а сами игры, зачастую разворачиваются в зонах ведения боевых действий [8]. Для воспроизведения виртуальной реальности при съемках фильма используется субъективная камера. Например, в фильме «*DOOM*» А. Бартковьяк за счет этого фактически добивается полного слияния происходящего в фильме с самим игровым процессом за компьютером [1].

Необычный жанр видеоигры «i-fiction» (переводится как «интерактивная литература», сейчас – визуальные новеллы; разновидность квестовых видеоигр, в которых общение с игроком осуществляется посредством текстовой информации) нашел свой отражение в фильме «*Gyakuten Saiban*» (2012 г.) режиссера Т. Миике, снятого по мотивам компьютерной игры «Phoenix Wright: Ace Attorney» студии «Capcom». Игра другого нестандартного жанра – «stealth action» (игровой жанр, подразумевающий собой незаметные перемещения игрока и избегание обнаружений) легла в основу киноленты «*Hitman*» (2007 г.) режиссера Кс. Генса.

Достаточно интересный жанр видеоигр «action-adventure» (с англ. «action» – действие, зрелище, «adventure» – приключение, это жанр с высокой интерактивностью задач и динамикой) экранизирован мало. Это связано с большим количеством событий, локаций, многоуровневых разветвлений, которые представляли бы значительную трудность в построении четкого сюжета полнометражного фильма. Среди экранизаций этого жанра можно назвать дилогию о приключениях молодого британского археолога Лары Крофт режиссеров С. Уэста и Я. де Бонта и постановку одноименной видеоигры – «*Prince of Persia: The Sands of Time*» (2010 г.) режиссера М. Ньюэлла.

Подводя итоги, следует сказать, что в процессе взаимодействия кино и видеоигры происходит взаимообогащение каждого из них. Жанровые особенности экранизаций сформировались под влиянием игрового материала,

положенного в их основу, так же, как и формированию образности видеоигр в свое время способствовало кино. Некоторые особенности игр (в частности, «bullet time», эффект «first person view» и т.д.) были успешно адаптированы в фильме без утраты своей собственной сущности. При съемке фильма значительная часть игрового процесса преобразуется в игровой материал. Так появляется ряд новых сцен, деталей и т. д. Одни режиссеры дословно следуют композиционным особенностям оригинальной игры, другие – прибегают к компиляции, искусственно подстраивая игровой процесс под свой сценарий. Визуальные решения обычно не претерпевают значительных изменений и следуют оригинальному оформлению видеоигры.

Обращение кинематографа к вселенной видеоигр довольно актуально и сейчас. На 2015–2016 гг. запланирован выход экранизаций таких популярных игр, как «Halo: Nightfall», «Warcraft», «Assassin's Creed» и ряда других. Существенную роль в процессе усвоения киноискусством игрового контента играет как усовершенствование техники, позволяющей перенести образы и элементы игрового процесса на киноэкран, так и графическое и смысловое обогащение самих артефактов видеоигровой индустрии.

---

1. Васильев, И. Игровая экранизация – Doom vs «Дум» / И. Васильев // 3D News: Daily Digital Digest [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://www.3dnews.ru/editorial/doom\\_vs\\_dum/](http://www.3dnews.ru/editorial/doom_vs_dum/). – Дата доступа : 25.02.2015.

2. Васильев, И. Игровая экранизация: Max Payne – может ли боль длиться вечно? / И. Васильев // 3D News: Daily Digital Digest [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://www.3dnews.ru/editorial/max\\_payne\\_movie/](http://www.3dnews.ru/editorial/max_payne_movie/). – Дата доступа : 26.02.2015.

3. Вильянов, С. «Принц Персии: Пески Времени»: детский фильм по великой игре / С. Вильянов // 3D News: Daily Digital Digest [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://www.3dnews.ru/editorial/prince\\_of\\_persia\\_film](http://www.3dnews.ru/editorial/prince_of_persia_film). – Дата доступа : 25.02.2015.

4. Галанин, Д. Что общего между видеоиграми и классической литературой // Look At Me [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.lookatme.ru/mag/live/opinion/198503-literature-videogames/>. – Дата доступа : 29.02.2015.

5. Донован, Т. Играй! История видеоигр / Т. Донован. – М. : Белое Яблоко, 2014. – 647 с.

6. Корнеев, В. Сайлент Хилл на широком экране / В. Корнеев // Страна игр. – 2006. – № 11 (212). – С. 178–181.

7. Мухатаев, А. Что делает видеоигры сложными // Look At Me [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.lookatme.ru/mag/live/industry-research/201311-difficult-videogames/>. – Дата доступа : 29.02.2015.

8. Паркин, С. Самые знаменитые компьютерные игры. [более 1000 скриншотов, иллюстраций и фотографий, подробный гид по самым знаменитым играм, полная история компьютерных игр от начала до наших дней] / С. Паркин; [пер. с англ. М. А. Райтмана]. – М. : Эксмо, 2015 [т.е. 2014]. – 255 с. – (Подарочные издания . Компьютер).

9. Чекулаев, А. Рецензии: Сайлент Хилл // Mirf.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.mirf.ru/Reviews/review1081.htm/>. – Дата доступа : 29.02.2015.

10. Rheingold, Н. Virtual reality / Н. Rheingold. – N.-Y. : Summit Books, 1991. – 415 p.