

Narzędzia i techniki wykorzystywane przy tworzeniu animowanych przerywników filmowych

mgr Klaudia Szreder

STRESZCZENIE

Artykuł opisuje filmowe środki stylistyczne wykorzystywane przy tworzeniu przerywników filmowych, a także ich wpływ na doświadczenie immersji przez gracza. Omówione są metody budowania narracji i przekazywania znaczeń za pomocą ruchomego obrazu, a także jego wpływ na odczuwane emocje odbiorcy.

SŁOWA KLUCZOWE

Przerywnik filmowy, animacja, cutscena, gry komputerowe, immersja

Wprowadzenie

Z rozwojem gier komputerowych zwiększyło się wykorzystanie animowanych przerywników filmowych. Choć nie są one niezbędne do samej rozgrywki, ich umiejętne zastosowanie może znacząco wzbogacić grę zarówno pod względem narracyjnym, jak i artystycznym. Istnieje jednak ryzyko, że niewłaściwe użycie narzędzi filmowych lub niedopasowanie cutscen do gatunku gry czy jej struktury dramatycznej może wybić gracza z immersji. W niniejszym artykule przyjrzymy się, co może pozytywnie i negatywnie wpływać na odbiór przerywnika filmowego.

Czym jest przerywnik filmowy?

Przerywnik filmowy, określane także jako cutscena, cinematic, jest krótkim filmem animowanym, wyświetlanym podczas rozgrywki. Pozwala na wprowadzenie subtelnych elementów fabuły i uwypuklenie ważnych wydarzeń, które mogłyby zostać przeoczone podczas rozgrywki. Dostarcza więcej informacji o bohaterach, zapewnia płynność gry, a także uatrakcyjnia ją wizualnie.

Przerywnik filmowy i jego wpływ na immersję

Cutscena jest bardziej immersyjna niż samodzielnie istniejący film, ponieważ jest integralnym elementem gry, który wzbogaca jej fabułę. Oglądając ją, odbiorca jest cały czas zaangażowany w historię. Przerywnik filmowy może dawać możliwość odpoczynku, zwalniając na chwilę akcję. Zdarza się, że twórcy nieumiejętnie wykorzystują techniki tworzenia cutscen i traktują ją jako element nie wnoszący nic nowego do gry.

Często następuje wówczas wybiecie z immersji, a przerywniki są przez graczy pomijane, ponieważ za bardzo odciągają od rozgrywki. Dobrze stworzone cutsceny powinny przyciągać uwagę gracza i zapowiadać nadchodzące wątki. Powinny podkreślać strukturę dramatyczną gry, jednocześnie będąc płynnymi przejściami między etapami rozgrywki. Cutscena jest dobrym narzędziem przy wprowadzaniu nowych informacji dla fabuły. Przy jej tworzeniu ważne jest, by zrozumieć i stworzyć strukturę w oparciu o podstawowy kształt koncepcji fabuły gry. W ten sposób cutsceny są bardziej immersyjne i spójne z rozgrywką. [1]

Czas trwania przerywników filmowych i umiejscowienie w akcji

Istotną kwestią jest czas trwania cutsceny. Jej długość zależy od wielu czynników, takich jak umiejscowienie w akcji czy spójność z gatunkiem gry. Ważne jest, by przerwanie rozgrywki przez cinematic było w jakiś sposób umotywowane. Odbiorca nie powinien mieć wrażenia, że została dodana bez powodu. Bardzo łatwo jest wytrącić gracza z immersji, umieszczając przerywnik filmowy w niedopasowanym do akcji czasie. Odbiorca najprawdopodobniej będzie zirytowany już na samym początku sekwencji filmowej i będzie chciał ją pominąć, by jak najszybciej wrócić do rozgrywki. Istotne jest, żeby cutscena nie była zbyt długa, ponieważ gracz może zwyczajnie poczuć się znudzony. By uniknąć monotonii, warto też stosować

różne techniki filmowe związane np. z ruchem kamery, różnorodnością kadrów i z ciekawym montażem.

Cutsdeny umieszcza się często po to, by gracz mógł na chwilę odpocząć od dynamicznej akcji, podczas której musiał być maksymalnie skupiony. Mowa tu przede wszystkim o przerywnikach filmowych umieszczanych po walce lub na jej zakończenie (np. pokazując ostateczny cios). Podczas dynamicznych sekwencji w grze, cutsdeny są zazwyczaj krótkie, by nie zakłócały płynności akcji i nie spowalniały tempa wydarzeń.

W grach RPG, które koncentrują się na rozwoju postaci i fabule, cutsdeny odgrywają istotną rolę, umożliwiając lepsze poznanie charakterów bohaterów oraz ich motywacji. Do tych gatunków gier często wykorzystuje się przerywniki z dialogami, pomagające budować historię świata przedstawionego.

Powstają też gry mocno upodabniające się do filmów. Nazywane są nawet interaktywnymi filmami. W tym przypadku cutsdeny są przeważnie o wiele dłuższe niż w innych gatunkach gier. Jako przykład może posłużyć tu Detroit: Become Human.

Warto też wspomnieć o przerywnikach filmowych w horrorach, gdzie nie dają one do końca odpocząć od akcji, a wręcz wzmacniają napięcie chwilowym odebraniem kontroli. Podczas samego gameplayu gracz może czuć się nawet bezpieczniej niż podczas cutsdeny, ponieważ ma możliwość ucieczki czy obrony. Sam rozlew krwi na ekranie często nie budzi aż takiego przerażenia, co niemożliwość jakiegokolwiek działania.

Narzędzia i techniki stosowane przy tworzeniu przerywników filmowych

Twórcy cutsden postępują się uniwersalnym językiem filmu, w którym obrazy zastępują słowa. Dzięki temu przekazywane treści są intuicyjnie zrozumiałe, nawet dla odbiorców z mniejszą wiedzą na temat zasad tworzenia ruchomego obrazu. Choć mogą nie być świadomi zastosowanych technik, doskonale odczytują znaczenie poszczególnych ujęć i wywoływane przez nie emocje. Doświadczeni twórcy umiejętnie wykorzystują narzędzia i techniki filmowe, aby pogłębić immersję i w pełni zanurzyć gracza w wykreowanym świecie. [2] Poniżej przedstawię kluczowe zasady, o których

warto pamiętać podczas tworzenia cutsden, z uwzględnieniem takich elementów jak kadr, oświetlenie, kolorystyka, ruch kamery i montaż.

Kadr

Kadr to pojedynczy, nieożywiony obraz, fragment rzeczywistości, sugerujący na co uwagę powinien zwrócić odbiorca.[3] Można powiedzieć, że działa jak oczy widza, jest oknem do świata wirtualnego. Twórcy decydują o tym, jak zostanie opowiedziana historia oraz w jaki sposób zostanie odebrana przez gracza. Mają m.in. wpływ na to, jak postrzegani są bohaterowie czy przedstawione sytuacje.

Aby skupić uwagę widza na kluczowych punktach kadru, twórcy wyodrębniają istotne elementy kompozycji, tak aby nie zlewały się z tłem czy innymi obiektami. [4] Wybrane elementy można wyróżnić, umieszczając je w centrum kadru lub w miejscach zgodnych z zasadą złotego podziału. [5] Równie skuteczne jest umieszczanie ważnych obiektów w kontrastującym otoczeniu, co przyciąga wzrok. Typowym zabiegiem w grach jest budowanie kadrów poprzez wejścia do pomieszczeń, co naturalnie kieruje uwagę gracza w głąb sceny.[6]

O tym jak dużo może zdziałać kadr świadczy fakt, że odbiorca może postrzegać zupełnie inaczej obiekt oglądany pod dwoma różnymi kątami. Postać ujęta z perspektywy żabiej wydaje się bardziej majestatyczna, odważna, dumna, panująca nad sytuacją. Natomiast perspektywa ptasia buduje atmosferę zagrożenia. Osoba z takiego widoku wydaje się być zagubiona, uległa, bezbronna. Chcąc wywołać w odbiorcy poczucie niepokoju stosuje się ustawienie przekrzywione, określane jako dutch angle. Nierównowaga sprawia, że widz czuje niestabilność postaci lub sytuacji. Ustawienie to może sugerować odurzenie lub zaburzenia psychiczne bohatera. [7]

Światło

Światło jest niezbędnym elementem budującym obraz filmowy. Jest narzędziem koncentrującym uwagę widza – oświetlone miejsca zawsze przyciągają wzrok. Postępując się światłocieniem twórca jest w stanie zaakcentować ważne elementy obrazu, a także przytłumić te, które są mniej istotne.

Różne gatunki gier dążą do wywołania odmiennych emocji, a jednym z narzędzi, które pomagają twórcom wprowadzić gracza w konkretny nastrój, jest oświetlenie. Każdy gatunek posiada charakterystyczne dla siebie sposoby wykorzystania światła, które wzmacniają atmosferę i emocjonalny odbiór rozgrywki. Przykładowo cutsdeny występujące w grze detektywistycznej będą wyróżniały się silnym kontrastem światłocieniowym i zastosowaniem niskiego klucza, a gry dla dzieci będą przeważnie występowały w jasnej tonacji z użyciem ciepłego światła. Oświetlenie w grze nie zależy wyłącznie od gatunku, ale także od momentu akcji, w którym umieszczono przerywnik filmowy. Scena dramatyczna, będąca punktem kulminacyjnym, będzie oświetlona inaczej niż scena szczęśliwego zakończenia.

Światło o wyraźnym konturze cieni, zwane twardym lub bezpośrednim, mniej korzystnie oddziałuje na wygląd ludzkiej twarzy, podkreślając niedoskonałości i głębokie cienie. Jest jednak często używane w scenach, które mają wywołać poczucie tajemniczości, grozy czy niebezpieczeństwa. Z kolei rozproszone światło, nazywane ciepłym, tworzy niemal niewidoczne cienie i buduje optymistyczny nastrój, idealny dla scen romantycznych. [8]

Wyróżnia się dwa główne style oświetlenia: niski i wysoki klucz. Niski klucz charakteryzuje się ciemną tonacją i silnym kontrastem, co nadaje scenom klimat grozy i napięcia, często stosowany w scenach nocnych. Wysoki klucz redukuje cienie do minimum, co spłaszcza obraz i wprowadza spokojny, optymistyczny nastrój. [9]

Na odczuwane emocje ma wpływ także kierunek padania oraz kąt nachylenia światła. W grach z gatunku horror stosuje się czasami oświetlenie padające od dołu. Twarz oświetlaną w taki sposób zyskuje demoniczny charakter. Dla odbiorcy takie źródło światła jest nienaturalne, w związku z czym wywołuje w nim niepokój. Twarz oświetlaną z boku, zwłaszcza z zastosowaniem niskiego klucza intryguje, daje wrażenie tajemniczości. Boczne oświetlenie również nadaje się do ukazania smutku lub złości. Zmarszczki mimiczne są wówczas bardziej uwydatnione, zatem odbiorca skupia się na ekspresji twarzy (patrz: Rysunek 1).



RYS.1. SUPERMASSIVE GAMES, UNTIL DAWN, 2015.

Łagodny i spokojny nastrój można uzyskać przy pomocy światła frontального, które wizualnie spłaszcza oświetlane obiekty. Natomiast światło tylne może wywołać w odbiorcy uczucie zagrożenia.

Barwa

Barwa jest kolejnym kluczowym elementem obrazu cutszceny, istotnym dla percepcji odbiorcy. Łączy się z wcześniejszym zagadnieniem, czyli oświetleniem, ale obejmuje również dobór kolorów elementów scenografii. Właściwe wykorzystanie kolorów wpływa na nastrój i atmosferę sceny, podkreślając emocje i intencje twórców.

Barwa może sugerować temperaturę otoczenia, pomaga zrozumieć komunikat cutszceny, informuje o aktualnej akcji. [10] Kolor jest też narzędziem koncentrującym uwagę. Wzrok będzie przyciągał plan z silnym kontrastem barwnym, sugerując na co gracz powinien zwrócić uwagę i gdzie się udać. [11] Ma ogromny wpływ na nastrój przedstawianej sceny. Ciepłe barwy wykorzystuje się często przy tworzeniu romantycznej atmosfery, natomiast barwy chłodne i achromatyczne dają poczucie chłodu i dystansu. Na odbiór przerywnika filmowego ma też wpływ nasycenie kolorów. Scena pokazana w pastelowych, rozbielonych barwach będzie zwykle pokazywała spokojny moment gry oraz stwarzała przyjemny nastrój. Co innego jest w przypadku barw nasyconych i jaskrawych – wywołują w graczem większe napięcie, zwiększają uwagę i działają atakująco. [12]

Aby ukazać zmianę sytuacji stosuje się zabieg użycia innej niż dotychczas palety barwnej w ważnym dla fabuły momencie, ukazującym zmianę sytuacji. Wielokrotne zmiany palety mogą korzystnie wpływać na doświadczenie immersji, stwarzając tym poczucie mijającego czasu w wirtualnym świecie. Dobrym przykładem są tu przerywniki filmowe w grze *Life is Strange*. Poniższe ujęcia pokazują zmianę kolorystyki gry związaną z rozwojem akcji.



RYS.2. DONTNOD ENTERTAINMENT, LIFE IS STRANGE, 2015.



RYS.3. DONTNOD ENTERTAINMENT, LIFE IS STRANGE, 2015.

Zastosowanie innej palety barwnej może też oznaczać zmianę miejsca, a nawet rzeczywistości. [13] Dzięki temu widz jest w stanie nadażyć za akcją, zrozumieć co może być snem lub wspomnieniem bohatera. Jako przykład może posłużyć gra *Fahrenheit*, gdzie retrospekcje były pokazywane w lekko żółtych barwach, imitujących stary analogowy film.

Ruch kamery

Tworzenie cutszceny pod wieloma względami przypomina pracę z kamerą na planie filmowym. W silnikach gier funkcjonuje nawet podobne nazewnictwo narzędzi służących do tworzenia animacji. Twórcy przerywników filmowych często odwzorowują ruch tradycyjnej kamery, dodając ujęciem naturalności. Podczas trwania cutszceny gracz często nie ma pełnej kontroli nad kamerą, wówczas możliwość poruszania nią jest całkowicie uniemożliwiona, a twórcy decydują o tym, co chcą zakomunikować i w jaki sposób przekazać to obrazem.

Ruch kamery w cutszcenach, taki jak panoramy i jazdy, imituje sposób, w jaki człowiek obserwuje świat. Panoramy to ruchy kamery w poziomie, natomiast jazdy obejmują przesunięcia kamery w przestrzeni, co pozwala na dynamiczne ukazywanie różnych perspektyw i aspektów sceny. Panorama przypomina obrót głowy obserwatora, pokazując niemieszczące się w pojedynczym kadrze obiekty i postacie. Szybkie panoramy, dynamicznie przenosząc uwagę z przedmiotu na przedmiot nazywane są szwenkami. Mogą pokazywać zdenerwowanie głównego bohatera, chaotycznie rozglądającego się po otoczeniu. Natomiast uczucie osaczenia lub zaskoczenia może podkreślać pełna panorama, czyli obrót kamery o 360 stopni. [14]

Emocje bohatera pokazywane są również jazdą. Najazd przypomina naturalne koncentrowanie uwagi na obiekcie po wstępnej analizie otoczenia, pozwala dostrzec szczegóły, niewidoczne na pierwszy rzut oka. [15] Powolne zbliżenie buduje napięcie i tworzy atmosferę intymności z przedstawianym bohaterem, pozwala rozpoznać jego emocje i w pewien

sposób zbliżyć się do niego. Z kolei bardzo szybkie zbliżenie kamery tworzy uczucie zaskoczenia. [16] Inną funkcję pełni odjazd. Oddala odbiorcę od historii i bohaterów, budując poczucie dystansu. Szczegóły zaczynają zanikać, wtapiając się w tło. Powoli oddalająca się kamera sugeruje też zagubienie i samotność bohatera, wówczas w odbiorcy pojawia się empatia i poczucie więzi z postacią. Odjazd kojarzony jest z odejściem, dlatego jest często wykorzystywany w zakończeniu cutsceń. [17]

W filmie, zwłaszcza dokumentalnym, popularne jest użycie tzw. kamery „z ręki”. Naturalny jest wówczas efekt niestabilnego obrazu. W przerywnikach filmowych kamery rejestrujące obraz są zwykle narzędziem w silniku gier lub innej aplikacji. Oznacza to, że poruszane są przy pomocy interfejsu, a ich ruch jest obliczany komputerowo, dlatego jeżeli drżenie obrazu występuje w cutsceńcu oznacza to, że zostało wywołane sztucznie i celowo. Sceny kręcone w taki sposób tworzą atmosferę niepewności i niebezpieczeństwa. Efekt kamery „z ręki” został wykorzystany m.in. w początkowych cutsceńcach gry Far Cry 3, podkreślając tym niestabilność emocjonalną obserwowanego bohatera. Gracz miał wówczas odczuć zagrożenie spowodowane chaotycznymi ruchami kamery.

Montaż

Po stworzeniu animacji następuje proces montażu, podczas którego twórca dokonuje selekcji ujęć, a także łączy je ze sobą w sposób dopasowany do akcji. Montaż jest interpretacją sfilmowanego materiału i sposobem opowiadania historii. Podstawowa zasada montażu brzmi: dobry montaż jest niewidoczny i nie przyciąga zbyt wiele uwagi. Jeśli jest inaczej, może być dla gracza zbyt denerwujący, wytrącający z immersji. Jego główną funkcją jest prowadzenie historii i nadawanie jej odpowiedniej dynamiki. Wpływa na emocje odbiorcy, sugerując nastrój i zapowiadając zbliżające się wydarzenia.

Ujęcia przerywane są różnymi przejściami montażowymi. Najpopularniejszym z nich jest cięcie. Zestawienie scen w sposób kontrastujący, określany jest „sklejką na ostro” lub „szybkim cięciem”. [18] Np. w grze *Life is Strange: before the storm*, gracz ma do czynienia z przerywnikiem filmowym, w którym postaci relaksują się spokojną podróżą samochodem. Gracz również czuje się zrelaksowany dzięki radosnej muzyce, przez wprowadzenie ciepłego światła, a także dzięki długim ujęciom, spowalniającym akcję. Następuje szybkie cięcie, a spokojny nastrój zostaje brutalnie przerwany przez wypadek samochodowy.

Istnieją inne rodzaje przejść montażowych, określane jako montaż miękki. Występują najczęściej jako rozdzielanie poszczególnych scen. Jednym z najczęściej występujących jest zaciemnienie, kojarzące się z zakończeniem, śmiercią (przypomina zamknięcie oczu), wpływającym czasem. Rozjaśnienie natomiast wykorzystywane jest w zapowiedziach scen związanych z duchowością, oniryzmem, halucynacją, a także przy wprowadzeniu retrospekcji. [19]

Emocje oddawane są przez czas trwania ujęć. Długie przypominają ciągłą percepcję człowieka. Dają czas na zorientowanie się w czasie i przestrzeni wirtualnego świata. Mogą wprowadzać uczucie stabilności, spokoju i bezpieczeństwa. Można je również zastosować w odwrotnym celu. Długie ujęcia potrafią wzmocnić nerwową atmosferę, wywołując w graczach niepokój i oczekiwanie. Taki sposób jest często wykorzystywany w horrorach, gdzie po długich ujęciach stosuje się gwałtowne cięcia np. w postaci tzw. jump scare'ów. Szybkie cięcia wywołują niepokój, wrażenie chaosu i pośpiechu. Używane są w dynamicznych scenach, a także w celu podkreślenia emocji towarzyszącym bohaterom. [20] Mogą również zwiastować nadchodzące niebezpieczeństwo. [21] Tak jak przyspiesza bicie serca w obliczu zagrożenia, tak przyspiesza montaż cutsceńcu.

Interaktywne przerywniki filmowe to bardzo często dialogi, w których gracz może w różny sposób poprowadzić rozmowę między bohaterami. Ważne jest wówczas przestrzeganie pewnych zasad przez montażystę, po to, by gracz mógł w pełni zaangażować się w historię. Podstawową zasadą jest ujęcie-przeciwujęcie. Jako przykład mogą tu posłużyć sceny rozmów telefonicznych, podczas których pokazywane są na przemian ujęcia rozmawiających ze sobą postaci. Ich kierunki spojrzeń są kontrastujące w stosunku do siebie, a odbiorca odbiera wrażenie, jakby bohaterowie byli do siebie zwrócenii. [21] W przypadku dialogu twarzą w twarz stosuje się ujęcia „over the shoulder” (patrz: Rysunek 4). Dzięki takiemu rozwiązaniu gracz czuje się, jakby był uczestnikiem rozmowy. [22] Twarz pokazywana w obu ujęciach (tyłem i przodem) powinna znajdować się w podobnym obszarze kadru.



RYS.4. LARIAN STUDIOS, BALDUR'S GATE III, 2023.

Bardzo ważną zasadą montażu jest cięcie scen tylko w uzasadnionym przypadku. Kolejne ujęcia powinny w jakiś sposób różnić się od siebie, aby przerywnik filmowy nie był dla gracza zbyt monotony, a cięcia irytujące ze względu na swoją bezcelowość. Oczywiście istotne jest też wyważenie dynamiki, ponieważ zbyt radykalne zmiany kadrów mogą stać się zauważalne, a sama fabuła przestanie być dla odbiorcy interesująca. W takim przypadku bardzo łatwo o wybicie z immersji, jak i pominięcie przez gracza całej cutscey (jeśli gra umożliwia taką opcję).

Podsumowanie

Stosowanie filmowych środków stylistycznych ma istotny wpływ na zaangażowanie gracza. Zróżnicowanie ujęć pomaga uniknąć monotonii i utrzymuje zainteresowanie akcją gry. Narzędzia i techniki filmowe są kluczowe w przekazywaniu znaczeń i budowaniu narracji, wpływając na emocje gracza i jego identyfikację z wirtualnym światem. Tworzenie przerywników filmowych to złożone zadanie, które wymaga znajomości zasad narracji filmowej. Niewłaściwe dopasowanie ich do struktury gry oraz monotonia ujęć mogą negatywnie wpłynąć na immersję gracza. Ostatecznie przecież, cutscey powinny wzbogacać rozgrywkę, a nie ją zakłócać.

Bibliografia

- [1] Ch. SolarSKI, Interactive Stories and Video Game Art. A Storytelling Framework for Game Design, CRC Press Taylor & Francis Group, Boca Raton 2017, s. 136
- [2] K. Klejsa, Czy istnieje język filmu?, [w:] Kino bez tajemnic, (red.:) B. Żmichowska, STENTOR, Warszawa 2009, s. 92.
- [3] T. Kurek, ABC Wideo, Warta, Warszawa 1991, s.129.
- [4] Tamże, ss. 133-13
- [5] K. Klejsa, Kompozycja kadru, [w:] Kino bez tajemnic..., s.108.
- [6] Ch. SolarSKI, Interactives stories..., ss. 70-72.
- [7] K. Klejsa, Kompozycja kadru, [w:] Kino bez tajemnic..., ss. 111-113.
- [8] R. Thompson, Ch. Bowen, Grammar of the shot, Focal Press/Elsevier, Burlington 2009, ss. 82-83.
- [9] Tamże, ss. 82-83.
- [10] B. Andersson, The DSLR Filmmaker's Handbook, John Wiley & Sons, Indianapolis 2015, ss.180-181
- [11] D. Stewart, Color in Video Games: How to Choose a Palette, <https://blog.kongregate.com/color-in-video-games-how-to-choose-a-palette/>
- [12] Tamże.
- [13] K. Torgovnick May, How color helps a movie tell its story, <https://ideas.ted.com/how-color-helps-a-movie-tell-its-story/>
- [14] K. Klejsa, Proces filmowania, [w:] Kino bez tajemnic..., s.122.
- [15] T. Kurek, ABC Wideo..., s.136.
- [16] <https://christianvalenfilm.blogspot.com/2015/10/camera-movements-convey-emotion.html>
- [17] T. Kurek, ABC Wideo..., s.137.
- [18] M. Wellins, Myśleć animacją... s. 397.
- [19] K. Klejsa, Montaż i narracja, [w:] Kino bez tajemnic..., ss. 125-126.
- [20] https://www.youtube.com/watch?v=YNMN_a9dOvo
- [21] K. Klejsa, Montaż i narracja, [w:] Kino bez tajemnic..., ss. 130 -131.
- [22] M. Simon, Storyboard: Ruch w sztuce filmowej, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010, s.117.