

**Радостина Ташева**, докторант

*Шуменския университет „Епископ Константин Преславски“*

## **УСПЕШНИТЕ ФИЛМОВИ ПРОДУКЦИИ, ОСНОВАНИ НА ИСТОРИИ ОТ ВИДЕОИГРИ**

**Резюме.** В статията са изследвани видеоигрите, начините, по които те влияят върху аудиторията си и привличат нови фенове, както и бързите темпове, в които се развиват, благодарение на социалната изолация, последствие от световната епидемична криза. Видеоигрите са поставени в контекста на дигиталния свят, в който живеем, като част от новия „социален организъм“ и неговите онлайн форми на комуникация. Направен е преглед на поредицата от видеоигри *Tomb Raider* и филмовите екранизации, вдъхновени от играта като е обърнато внимание на успешния изграден образ на главната героиня от поредицата Лара Крофт.

*Ключови думи:* видеоигри, филмови продукции, аудитория, сюжет, история, повторение

Достигнали сме етап, в който технологиите са неизменна част от живота ни не само като начин за забавление, но и като метод за алтернативно живеене. Изместването на общуването от реалната среда в онлайн пространството засяга всички сфери на живота ни и различните етапи в него като образование, работа и дори начините, по които прекарваме свободното си време. Това, разбира се, е добре дошло за онлайн развлекателната индустрия, процъфтяваща в периода на социална изолация, в който се намираме. Телевизията, интернет и социалните мрежи отдавна са част от живота ни и за да си напомним този факт е нужно само да се огледаме и да забележим как голяма част от времето ни преминава в безкрайно скролване на екрана и поглъщане на всякаква информация, независимо смислена ли е тя и имаме ли изобщо нужда от нея.

Но освен пасивното възприемане на информацията, с която сме

бомбардирани ежедневно, имаме възможност и да участваме активно в общуването без дори да хвърлим поглед през прозореца. Образно казано, разбира се, защото новият прозорец към света вече е екранът на компютъра, смартфона или другото умно устройство, което притежаваме. Именно през този нов прозорец попадаме (или пък пропадаме) във виртуалното измерение, което ни дава възможност изцяло да се потопим в една друга реалност. Макар и виртуална, тя изглежда съвсем действителна и обединява всички нови начини за общуване – от невинните шеговити туитове до революционните постове във Facebook, от сериозните блог постове, призоваващи към критично мислене до интернет троловете, печелещи изборни кампании.

Някъде измежду всички тези брънки от веригата на „социалния организъм“ се намират и видеоигрите, които примамяват своите фенове с интересни сюжети, страховити герои, епични приключения и възможност за комуникация във и извън играта. Сега повече от всякога, имаме нужда от удовлетворението което ни предлагат видеоигрите. В този момент, в който не се знае в каква посока ще поеме светът в бъдеще и дали всичко онова, с което сме свикнали и сме възприели като нормално, ще се възвърне след отминаването на пандемията, усещането за потапяне в героична история с приказен сюжет и малките победи, които ни носи изпълнението на определени мисии, може да ни спаси от стреса, паниката и хаоса, заливащи ни ежедневно.

Видеоигрите не изчерпват възможностите, в които една интересна история може да бъде пресъздадена. Често успехът на видеоигри като *Assassin's creed*, *Prince of Persia*, *Tomb Raider* и интересът, който предизвикват сред широката публика, правят техните сюжети изключително привлекателни за филмова интерпретация. Това обаче е сериозно предизвикателство за сценаристите и режисьорите, които трябва да уловят духа на историята и да запазят ключовите моменти от историята на играта, за да спечелят верните фенове, но и същевременно да добавят нещо ново и уникално, с което да привлекат и хората, които все още не са играли видеоиграта. Филмовите продукции имат чудесната възможност да достигнат до повече хора и да привлекат още повече геймъри, вдъхновени от интересния сюжет. Успешните филми по видеоигри и последвалият интерес на масовата публика към видеоигрите след филмовата им интерпретация, сякаш представляват и своеобразно доказателство за причината, поради която игра-

чите прекарват толкова много време пред компютъра, потопени във виртуалната реалност. Затова и феновете са толкова чувствителни, когато важни части от играта са изрязани или променени. Нагласата на феновете пък е изключително важна, за да има филмът добро представяне. И това звучи съвсем логично – ако феновете, прекарвали дни в игра, не харесват начина, по който е пресъздадена историята, как тя да бъде привлекателна за хора, които никога не са чували за играта? Повечето филми по видеоигри, излезли досега, макар и станали известни, не удовлетворяват напълно очакванията на феновете, тъй като често превъплъщението на главния герой не пасва изцяло на образа на героя от играта и самата история претърпява доста големи промени, които разочароват геймърите (такъв например е случаят с *Assassin's creed*, който се смята за доста неуспешен филм по видеоигра, тъй като не следва истинската история на играта и не печели одобрението на феновете).

Дали филмите за видеоигри са по-успешни от игрите или пък е точно обратното? За мен това са два различни продукта, които са обединени от обща история и всяка нова форма, в която се превъплъщава тази история, цели увеличаване на аудиторията. Разбира се успехът е измерим в продажбите, но фактът, че дори самото съществуване на една измислена героиня каквато е Лара Крофт от поредицата *Tomb Raider* вълнува милиони фенове, а начинът, по който е нарисован външния ѝ вид, предизвиква спорове и промяна на обществените нагласи е достатъчно доказателство за стойността на историите от видеоигри сред публиката. Тъй като филмовата интерпретация на поредицата видеоигри *Tomb Raider* е пример за успешно представяне на история от видеоигра във филмовата индустрия, ще разгледам историята на играта и интересни факти за образа на главната героиня, изигран от изключително известната актриса Анджелина Джоли.

*Tomb Raider* са екшън-приключенски игри, които ни дават възможност да изживеем от първо лице приключенията на главната героиня Лара Крофт, която изглежда като женски съвкупен образ на Индиана Джоунс и Джеймс Бонд. Историята на играта следва пътешествията на Лара, в които тя се впуска в опасно търсене за някои от най-мощните и опасни артефакти в света, скрити на най-загадъчните места в историята на Земята. Лара често се надпреварва с други герои, търсещи същите артефакти (като луди религиозни култове, уче-

ни и дори богове) с цел реликвите да бъдат използвани за корисни цели и мисията на играта всъщност е Лара да осуети намеренията им и да спаси света.

Образът на Лара Крофт е един от най-популярните образи на герои от видеоигри. Освен в поредицата от игри и игрални филми, той е включен също и в кратки анимации и романи. Лара е представена като интелигентен английски археолог, който безстрашно се впуска в приключения, посещавайки древни гробници и опасни руини по целия свят.

Интересен факт е, че героинята Лара Крофт е включена в Книгата на рекордите на Гинес като „най-успешната героиня от видеоигри“. Въпреки че е известна като героиня, която възплава сила и борбен дух, медийният образ на Лара Крофт получава и критики заради сексуалния аспект, вложен в него, който също допринася за нейната популярност. В последните години визуалният ѝ образ се променя осезаемо, за да се вмести в новите обществени нагласи, според които твърде яркото представяне на сексуалността не е приемливо.

Поредицата *Tomb Raider* включва 12 игри, като първата от тях излиза през 1996 година, а последната през 2018 година:

1. *Tomb Raider I* (1996)
2. *Tomb Raider II* (1997)
3. *Tomb Raider III* (1998)
4. *The Last Revelation* (1999)
5. *Tomb Raider: Chronicles* (2000)
6. *Angel Of Darkness* (2003)
7. *Tomb Raider: Legend* (2006)
8. *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary* (2007)
9. *Tomb Raider: Underworld* (2008)
10. *Tomb Raider* (2013)
11. *Rise Of The Tomb Raider* (2016)
12. *Shadow Of The Tomb Raider* (2018)

Игралните филми, създадени по историята на поредицата видеоигри, са три, като в първите два от тях (*Lara Croft: Tomb Raider*, 2001 и *Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life*, 2003) образът на Лара Крофт е изигран от актрисата Анджелина Джоли, а в последния филм Алисия Викандер се превъплъщава в Лара (*Tomb Raider*, 2018).

Според продуцента на първия филм от 2001 г. Лойд Левин иде-

ята на филмовата екранизация на видеоиграта е по-скоро да улови основните елементи от играта, а не да ги дублира в сюжета. За ролята на Лара е избрана именно Анджелина Джоли, тъй като е търсена актриса, която да съчетава едновременно актьорски умения и физически белези, подобни на нарисувания образ. Има слухове, че в кастинга за ролята са участвали също Памела Андерсън, Деми Мур и Джери Райън. За изиграването на ролята, Анджелина Джоли тренира ежедневно и преминава специално обучение, за да участва в екшън сцените. Усилията, които влага в образа, не остават напразни – ролята на Лара Крофт ѝ носи голям успех и дава началото на следващите успехи в кариерата ѝ.

Критиката не е особено ласкава към първия филм за Лара Крофт от 2001 г., въпреки добрата игра на Анджелина Джоли, но последният филм от поредицата, излязъл през 2018 г., получава повече положителни отзиви и се смята за успешен вариант на филм, базиран на видеоигра. За разлика от предишните екранизации, сценарият на *Tomb Raider*, 2018 наистина следва историята на играта *Tomb Raider* от 2013 г. и има минимални различия и добавени елементи по сюжета. Също така главната героиня Алисия Викандер изгражда по-реалистичен и по-раним образ на Лара в сравнение с този, който познаваме от филмите с Анджелина Джоли и с промяната се цели надграждане на образа в следващите филми и игри.

С какво обаче видеоигрите като *Tomb Raider* и приключенията на герои като Лара Крофт ни въздействат и тяхната история ни вълнува толкова много? Съпреживяването на историята, съпровождано акта на играене, носи собствен емоционален заряд, който привлича все по-голяма аудитория. Затова и много истории заживяват нов живот, като се превръщат в основа на сюжета на видеоигри, а те впоследствие вдъхновяват успешни или не толкова успешни филмови продукции.

Видеоигрите задминават всички други форми на развлечение, защото задържат играчите с отворения си край, успяват да общуват с публиката въз основа на съпреживяването и въвличат играчите в креативния процес. Както твърди Дъглас Рушкоф в книгата си „Шок от настоящето“: „видеоигрите са съвременният отговор на разпадането на наратива“.<sup>1</sup> При четенето на книга или гледането на филм,

---

<sup>1</sup> Рушкоф, Д. *Шок от настоящето*. София: Виа Летера, 2018, с. 8.

ние не участваме в историята, а само наблюдаваме приключенията на главния герой. Разбира се всеки акт на интерпретация е и креация (знаем го, благодарение на всички теории за и против интерпретацията от Аристотел, през Пол Рикъор, Умберто Еко и Сюзан Зонтаг), но така или иначе в литературния текст и филмовия сценарий крайт е фиксиран. Докато традиционно разказаната история се стеснява към предопределения край, разиграната игра на екрана се разширява с нови клонове от възможности и оставаме с впечатлението, че сами взимаме решения за действията си в реално време.

И въпреки всичко феновете на видеоигрите чакат с нетърпение да видят филмовата екранизация на тяхната любима история, която обичат да преживяват като своя. Характерната за видеоигрите отвореност, която ни дава усещането, че участваме в креативния процес и ни задържа пред компютърния екран, не ни задължава да бъдем верни единствено на видеоигрите и да отричаме всички останали форми на изкуството, в които впечатляващата история може да бъде разказана. Изглежда, че докато играем не можем цялостно да се посветим на наблюдение и спокойно да се наслаждаваме на историята, заради непрестанната нужда да предприемем някакво действие, да отстояваме ролята си на играещи, а не наблюдаващи отстрани. И тъкмо в този момент ни помага киното, като ни предлага един по-различен поглед за историята на играта чрез нейната филмова интерпретация. Тази различна затворена форма ни дава възможност да се върнем в преживяванията си, но наблюдавайки отстрани, да ги оценим през призмата на филмовото изкуство.

Филмовите продукции достигат до по-широка аудитория, тъй като не изискват подготовка и предварителни умения, както и време за придобиване на опит в играенето (каквито са необходими при играенето на видеоигри). В този смисъл филмите представляват един своеобразен завършек – сътворение и повторение – на интересната история, която вече един път е била преживяна, чрез проиграване, а след това, може да бъде и разказана с езика на киното – тоест филмирана, кодирана завинаги. Защото сътворението е органично свързано с вечността, с устойчивото; повторението – с разрушението, края и новоначалото. Сякаш истинското приключение е заключено в самото играене, а разказът след него може да бъде предаден на онези, които нямат възможност (а в днешно време по-скоро желанието) да усетят силните емоции на преживяването.

Киното е интерпретация на реалния живот, имитация на заобикалящата ни действителност през погледа на кинорежисьора. За интерпретацията пише Сюзън Зонтаг в текста си „Против интерпретацията“.<sup>2</sup> Тя се противопоставя на установения начин, който приема, че произведенията на изкуството трябва да бъдат възприемани чрез определен код, определени „правила“ на интерпретация. Тя смята интерпретацията за „безвремева сфера от възможности“, а не „разбиране“ и я нарича „отмъщението на интелекта към изкуството“ и „към света“. Интерпретацията е „обедняване, изпразване“ на света от смисъл, „редуциране на произведението на изкуството до негово то съдържание, опитомяването му“<sup>3</sup>, а то трябва да се чувства, „да се конструира призрачен свят от значения“<sup>4</sup>. „Истинското изкуство притежава способността да ни нервира“<sup>5</sup> и тук Зонтаг сякаш чете мислите на всеки геймър, опитващ да премине към следващото ниво. Щом „играта на нерви“ е изкуство, то видеоигрите със сигурност са произведения на изкуството, защото нервирането е неизбежна част от играенето на видеоигри, особено в моментите, в които зацикляме в опитите си да преминем в следващото ниво и натискаме яростно клавишите на клавиатурата, управлявайки героя си.

Докато играем и преодоляваме вече заложените в играта трудности, ни обзема чувството, че сме се отправили на пътешествие в непознати земи. Пътуваме и се потапяме в атмосферата, губим представа за времето и усещаме, че благодарение на своите умения, сами преодоляваме всички препятствия, пред които ни изправя съдбата. Изглежда сякаш режисираме театрална пиеса, и всяко решение, което вземем в хода на играта, има силата да преобърне изцяло хода на действието и да пренапише творбата, която създаваме, играейки.

За изкуството като игра е писано много. Като авантюрно приключение, пътешестване – също. За романтичната страна на пътешествията пише Ювал Харари в своята книга „Sapiens. Кратка история на човечеството“. Според него има връзка между романтичната представа за приключение, на която се основава желанието на съвре-

---

<sup>2</sup> Зонтаг, С. Против интерпретацията. – В: *Либерален преглед*, 21.07.2008 [прегледан 25.09.2021], <http://www.librev.com/index.php/arts-theory-publish er/301-2009-06-16-06-24-15>.

<sup>3</sup> Пак там.

<sup>4</sup> Пак там.

<sup>5</sup> Пак там.

менния човек за посещаване на други територии, и консуматорството, характерно за настоящето. Харари твърди, че „опитваме да запълним празнотата, която изпитваме и която не е свързана със задоволяването на основните ни потребности“<sup>6</sup>, като се отправяме на пътешествия с цел търсене на личностно развитие, планирайки например почивка на Бали, като героинята на Джулия Робъртс от филма „Яж, моли се и обичай“. Но за да осъществим нашия план, несъмнено ще имаме нужда от нови предмети и услуги (например по-добър смартфон, с който да запечатаме уникалните си моменти, съответните приложения за ориентация и самолетен билет, който да ни заведе там, накъдето сме се отправили). Същото усещане ни предлагат и видеоигрите – те задоволяват едновременно романтичната ни представа за пътешествия в непознати земи, докато бродим по стъпките на митични герои, откриваме тайнствени и могъщи артефакти, убиваме една по една главите на триглавите хидри, но също така ни предлагат и различни предмети и услуги, които да ни улеснят в хода на играта или пък неща, с които просто да допълним стила на героя си. В наратологията тези предмети се наричат вълшебни и са не просто маркери, които блуждаят около историята, а реални герои, наречени актанти: шапка невидимка, вълшебно килимче, магичен меч, ботуши скороходки и т. н. В постиндустриалното общество обаче (Проп, Мелетински и Леви-Строс няма как да знаят това) – това са предмети на хабитуса, които правят приключението постижимо и в тях няма нищо вълшебно, защото са предмети на познанието.

Но защо някои хора предпочитат да гледат на кино как някой друг се бори с дракони на фона на средновековни замъци, а други не могат да устоят на желанието да играят и да участват активно в приключението? Вероятно до някаква степен това зависи от темперамента на човека, както и от времето, което би могъл да отдели за развлечения пред екрана. Участието в приключението и възможността за решенията, които вземаме, да променят хода на историята, изглеждат като по-привлекателната възможност за хората на действието. Геймърите се превръщат в режисьори, но не на веднъж завинаги кодиран неизменен продукт каквито са филмите, а на нещо като електронен театрален спектакъл.

---

<sup>6</sup> Харари, Ю. *Sapiens: Кратка история на човечеството*. София: Изток-Запад, 2016, с. 111–112.



В историите от видеоигрите се преплитат емоциите на играещи по целия свят, чиито уникални преживявания се споделят непрестанно в онлайн пространството и увеличават влиянието на тази игра. При достатъчно голям интерес на феновете, всяка игра би заживяла нов живот под формата на филмова продукция, а нейният успех зависи до голяма степен от начина, по който феновете на видеоиграта ще я възприемат. Дали режисьорите ще успеят да акцентират на уникалните моменти от играта, запазвайки оригиналния сюжет или ще тръгнат по пътя на създаването на една нова история по мотиви от играта, би имало коренна разлика във възприемането на филма от аудиторията. Пресъздаването на часове игра, прекарани пред компютъра, дори под формата на дълъг тричасов филм, несъмнено е трудно, а съчетано с огромните очаквания на феновете тази продукция да преповтаря и дори да надмине техните уникални преживявания, се превръща в почти невъзможна за изпълнение задача.

Времето, в което живеем, се променя непрекъснато и ни изправя пред все по-големи предизвикателства. Начините, по които сме свикнали да съществуваме и да възприемаме действителността, също не могат да останат статични. Ако познанието е част от действителността, то процесите, актовете, формите на учене и възприемане също се променят извънредно динамично, а в последната година и драматично. В този смисъл видеоигрите се превръщат в онзи особено популярен за широк диапазон възрастови групи начин на учене, информиране, усвояване, преосмисляне на митовете и историята. Те са игри на технологичните ни умения, интелект, съобразителност и въображение. Социалното взаимодействие чувствително се измества от живия контакт към онлайн общуването и, заедно с това, хората променят не само навиците в професионалната сфера, но и цялото си ежедневие. Забавленията, творчеството, разпускането с приятели, възприемането на информация за случващото се по света вече все повече се случва и ще се случва в онлайн света.

В тази динамична среда повторенията на вече разказани сюжети заемат своето място и в света на видеоигрите. Този свят, който досега изглеждаше твърде далечен и недостъпен, всъщност настъпва все повече в живота ни, за да ни предложи нови начини, по които да преживеем безкрайните варианти и решения на добре или не чак толкова добре познати истории.

## ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА

**Зонтаг**, Сюзан. Против интерпретацията. – В: *Либерален преглед*, 21.07.2008 [прегледан 25.09.2021], <http://www.librev.com/index.php/arts-theory-publisher/301-2009-06-16-06-24-15>

**Рушкоф**, Дъглас. *Шок от настоящето*. София: Виа Летера, 2018.

**Харари**, Ювал. *Sapiens: Кратка история на човечеството*. София: Изток-Запад, 2016.

## REFERENCES

HARARI, Y. *Sapiens: Kratka istoriya na chovechestvoto*. Sofia: Iztok-Zapad, 2016.

RUSHKOFF, D. *Shok ot nastoyashteto*. Sofia: Via Letera, 2010.

SONTAG, S. Protiv interpretatsiyata. In: *Liberalen preglad*, 21.07.2008 [seen 25.09.2021]. Retrieved: <http://www.librev.com/index.php/arts-theory-publisher/301-2009-06-16-06-24-15>

## SUCCESSFUL MOVIES BASED ON VIDEO GAMES STORIES

**Abstract.** The article examines video games, the ways in which they influence their audience and attract new fans, as well as the rapid pace at which they develop, thanks to social isolation, a consequence of the epidemic global crisis. Video games are placed in the context of the digital world we live in, as part of the new social organism and its online forms of communication. A review of the *Tomb Raider* video game series and the film adaptations inspired by the game has been made, paying attention to the specifics of the image of the main character from the series Lara Croft.

*Keywords:* video games, film productions, audience, plot, repetition

**Radostina Tasheva**, PhD Student  
Shumen University “Konstantin Preslavsky”  
115, Universitetska Str, Shumen 9700  
E-mail: [radostina.tasheva@gmail.com](mailto:radostina.tasheva@gmail.com)