

TV Series Based on Video Games as a Crossing Point of Narrative Forms**Zlatina Dimitrova Valchanova**

Institute of Art Studies, BAS

Игралните сериали по видеоигри като пресечна точка на наративни форми**Златина Димитрова Вълчанова**

Институт за изследване на изкуствата, БАН

Author NoteZlatina Dimitrova Valchanova  <https://orcid.org/0009-0005-8183-1854>

The author has no known conflict of interest to disclose.

Correspondence concerning this article should be addressed to Zlatina Valchanova, Institute of Art Studies, BAS, Sofia, 1000, 80 "Tsar Samuil" St., e-mail: zlatina.dim@gmail.com

Бележки за автораЗлатина Димитрова Вълчанова  <https://orcid.org/0009-0005-8183-1854>

Авторът няма известен конфликт на интереси, който да разкрива.

Кореспонденцията относно тази статия да се адресира до Златина Вълчанова, Институт за изследване на изкуствата, БАН, София 1000, ул. „Цар Самуил“ 80, e-mail: zlatina.dim@gmail.com

Abstract

In recent years, there has been a growing interest in creating TV series based on video games. They are based on the audiovisual aesthetics of popular games and turn them into television shows. This paper examines the interaction between the two types of screen narratives through a comparative analysis of genre, development of main characters, and plot in three examples. ‘Halo’ (2022) draws inspiration from the main storylines in the popular game but adds new ones and makes changes to the characters' features, making the story more understandable for the TV audience. This is required by the genre of the video game, which relies on fight scenes and limits the possibilities for interpretation. ‘The Last of Us’ (2023) is an example of a successful video game adaptation, as the series not only preserves the visual aesthetic of the source material, but also faithfully recreates the main characters, their features and relationships. ‘The Witcher’ (2019) is an adaptation of both books and games. As the plot develops, the episodes move away from the essence and the source material, which negatively affects the viewer's perception. The examples in this article indicate that there is no one universal method to adapting a videogame into a television production, and the particular approach is chosen depends on both the creators of the series, the specifics of the videogame and the extent to which it is suitable for adaptation. However, all three case studies highlight the importance of the visual code of the source material for its truthful adaptation into a TV series.

Keywords: video games, adaptation, TV series, Halo, The Last of Us, The Witcher

Резюме

В последните години се повишава интересът към създаването на игрални сериали по видеоигри. Те се основават на аудио-визуалната естетика на популярни игри, за да ги превърнат в телевизионни произведения. Статията разглежда взаимодействието на двете екранни наративни форми чрез сравнителен анализ на жанр, развитие на основните персонажи и подход към сюжета в три примера. „Хейло“ (2022) черпи вдъхновение от основните сюжетни линии в едноименната игра, но добавя свои и нанася промени в характеристиките на героите, което позволява по-пълноценно разгръщане на екранното действие. Това се налага заради жанра на видеоиграта, която се основава на бойни сцени и ограничава възможностите за интерпретация в средата на различно екранно изкуство. „Последните оцелели“ (2023) е пример за успешна адаптация на видеоигра, като сериалът запазва не само визуалната естетика на

първоизточника, но и достоверно пресъздава главните герои, характеристиките им и отношенията между тях. „Вещерът“ (2019) е екранизация едновременно и на книги, и на игри. С развитието на сюжета епизодите се отдалечават от същността и на двете наративни форми, което се отразява негативно върху зрителското възприятие. Разгледаните в статията примери показват, че няма универсален начин за адаптиране на видеоигра в телевизионна продукция, а кой подход ще бъде избран, зависи както от създателите на сериала, така и от особеностите на конкретната видеоигра и до каква степен тя е подходяща за адаптиране. Същевременно и трите казуса показват значението на визуалния код на първоизточника за достоверното му пренасяне в средата на телевизионното изкуство.

Ключови думи: видеоигри, адаптация, сериал, Хейло, Последните оцелели, Вещерът

ARTICLE INFO:
Original Article
Received: 26, 10.2024
Revised: 08, 11.2024
Accepted: 18, 11.2024

Игралните сериали по видеоигри като пресечна точка на наративни форми

Видеоигрите отдавна са вдъхновение на киноиндустрията и филми като „Уличен боец“ (Street Fighter, 1994), „Смъртоносна битка 2: Унищожението“ (Mortal Combat: Annihilation, 1997), „Лара Крофт Томб Рейдър: Люлката на живота“ (Lara Croft Tomb Rider: The Cradle of Life, 2003), „Томб Рейдър“ (Tomb Rider, 2018), „Заразно зло“ (Resident Evil, 2002) и др. В последните години обаче опитите за адаптации на видеоигри се насочват към малкия екран. Най-ярките примери, които ще бъдат разгледани в този текст, са „Последните оцелели“ (The Last of Us, 2023, HBO), „Вещерът“ (The Witcher, 2019, „Нетфликс“), „Хейло“ (Halo, 2022, „Парамаунт+“). Те използват като основа визуалната естетика на конзолни видеоигри, заедно с персонажите, жанра и своеобразната им сюжетност, за да ги превърнат в телевизионен сериал. За разлика от адаптациите по книги, в които има текстова основа, при сериалите по видеоигри има и аудио-визуален код, към който новото екранно произведение да се придържа. Така адаптацията по видеоигра представлява пресичане на две наративни форми, които разчитат не само на текст, но и на музика, визуална естетика и специфики на действието.

Видеоигрите дават свобода на играча да ръководи действията на героя си и така да влияе на сюжета, докато телевизионният сериал обичайно предлага на зрителя завършена история. Те имат предимството да работят с познат свят, който, благодарение на визуалната природа на видеоигрите, може да бъде сполучливо пренесен и на телевизионния екран, особено с помощта на все по-достъпните визуални ефекти. Сериалът, за разлика от филма, позволява разгръщане на наратива в по-широка времева рамка, което също спомага за по-пълноценното вникване в света, създаден от играта, при пренасянето на телевизионен екран. Междувременно природата на видеоигрите, свързана с по-свободния избор на играчите, спрямо зрителите на телевизионни сериали, както и жанровите специфики, поставят друг вид предизвикателства пред превръщането им в екранни произведения.

Статията разглежда начина, по който си взаимодействат двете наративни форми в избраните заглавия чрез сравнителен анализ на тематичното поле, жанра, развитието на основните персонажи и подхода към сюжета.

В същността си и видеоигрите, и телевизионните сериали, работят с движещо се изображение (според дефиницията на речника „Кеймбридж“) и екран, като при

видеоигрите играчът/потребителят чрез натискането на бутони насочва наратива, докато обичайно разказът в сериала следва предварително написан сценарий, който впоследствие е заснет и монтиран в завършен цялостен вид. Развитието на дигиталните технологии води и до по-кинематографичен вид на видеоигрите – днес те се отличават добре написан сценарий, различни зрителни ъгли, музика, диалози, по-прецизен графичен дизайн, осветление. Съвременните видеоигри боравят и с жанровото многообразие, познато от света на литературата и киното, като наративът може да бъде приключенски, романтичен, научнофантастичен, фентъзи и др. (Murray 2006).

Датският дизайнер на игри и теоретик в полето на видеоигрите Йеспер Юл определя шест отличителни характеристики на видеоигрите: фиксирани правила, различни резултати, валоризация (остойностяване) на резултата от действията на играча, усилие от страна на играча, обвързаност на играча с резултата и подлежащи на преговаряне последици (Quijano 2019).

Съвременните видеоигри се отличават и с добре структуриран сценарий. Протагонистът/протагонистите имат цел, която трябва да бъде изпълнена в рамките на определено време или до завършване на задачата. Играчът трябва да следва зададени цели, като взема решения на база на поставените въпроси и информацията, с която разполага. До голяма степен те представляват завършен разказ, който се фрагментира под въздействието на изборите на играча и възможностите, пред които е изправен. Потребителят достига до финала на играта, ако успее да достигне поставената цел. При адаптиране на видеоигра за телевизионния екран се елиминира участието на играча и вместо това се използват предначертаните избори, които водят героя към постигане на целта след преодоляване на поставените предизвикателства.

Материали и методи

При появата си видеоигрите са визуално елементарни и пресъздават познати от реалността игри тенис (Tennis for Two, Higinbotham, 1958), която представлява точка, придвижваща се от едната към другата страна на екрана. Постепенно, с развитието на компютърната технология, се подобряват и образите, с които създателите на видеоигри боравят. Трите игри, използвани като пример в този текст, се отличават с прецизен графичен дизайн, с богатство на изборите, завладяващ наратив и отличаващи се персонажи.

Една от първите игри с човекоподобни герои е Gun Fight (Taito, 1975), която се основава на дуели в стила на уестърн филмите, но с опростени графичен дизайн и анимация. Година по-късно Sega представя играта Fonz, вдъхновена от телевизионния сериал „Щастливи дни“ (Happy Days) и неговия главен герой. Играта демонстрира потенциала на видеоигрите да се влияят от наративни медии като телевизията и киното (Sloan, 2015). Тази връзка между видеоигрите и другите екранни форми се запазва и в следващите години. В края на 70-те и началото на 80-те години на XX в. видеоигрите вече са придобили популярност, която да води до превръщането на виртуалните герои в обект на интерес, който се мултиплицира в настолни игри, телевизионни сериали, книги и рекламни материали. През 90-те години на XX в. те се отличават с още по-прецизно графично оформление, което, благодарение на PlayStation и Sega, прави широко разпространени триизмерните персонажи. Подобряват се движенията на героите, което придава по-реалистични измерения на игровото пространство и героите (Sloan 2015). Появяват се и игри като „Заразно зло“ (Resident Evil, Capcom, 1996), в които героите говорят по време на играта и интерактивни опити като „Досиетата X – играта“ (X-Files Game, HyperBole Studios, 1998), която съчетава анимирани или заснети герои от познатия телевизионен сериал „Досиетата X“ (Fox, 1993), а играчът, с курсора на мишката си, навигира в пространството и избира следващата реплика или действие на героя, когото управлява (Sloan, 2015). В края на 90-те години на XX в. и началото на XXI в. дизайнът на видеоигрите продължава да се развива, а фокусът пада върху героите и техните характеристики. Появата на Xbox (конзолата на Microsoft, създадена като конкуренция на PlayStation), отбелязва началото на период на бурно развитие на скъпи видеоигри. Именно с Xbox е представена и „Хейло“ (Halo: Combat Evolved, Bungie, 2001) – игра с научнофантастичен сюжет. Името създава впечатление за нова версия на вече съществуваща игра заради добавеното подзаглавие, но то е маркетингова идея на Microsoft, с която да демонстрира и жанра на играта, но и да подсказва еволюцията в качеството на графичния дизайн, анимацията и цялостното игрово изживяване.

Сериалът „Хейло“ (2022 – 2024) – героят в центъра на играта и сериала

От първата „Хейло“ до появата на сериала, са издадени 16 версии на играта – някои от тях изследват нови сюжетни линии, а други подобряват дизайна на съответната версия. Играта се основава на разказ за космическо противоборство през XXVI в. между

оцелелите хора и космически създания (Завета), които искат да ги изличат. Ключова роля в битката има Главния командир (Master Chief) – ръководител на малък отряд от непобедими бойци, наречени спартанци, обучени да пазят от Завета света на оцелелите хора. Играта е от първо лице, т.е. играчът поема функциите на главния герой и гледа света през неговите очи. Сериалът, създаден по едноименната игра, разчита на това, че за аудиторията този фантастичен свят е вече познат, но не следва сюжета на конкретна версия, а вместо това създава обобщени образи на герои и битки. Самата игра е изключително кинематографична като възможни гледни точки, диалози между героите и потенциал за действия на играчите. Макар че основната част от игровото изживяване е свързано с битките, тя се отличава с изграждане на сюжет и аудио-визуален разказ, който я приближава до телевизионния филм или сериал. Докато при игрите развитието на сюжета зависи от действията на играча и това може да доведе до две или повече възможности за действие, при телевизионното произведение сценарият е фиксиран, а отделните сцени – заснети и монтирани. В този смисъл срещата на двете наративни форми придава на играта усещането за кинематографично изживяване, докато сериалът получава не само готов сюжет, но и за разлика от адаптацията по литературно произведение например, получава и готови реплики, характерови специфики, насоки за дизайн на облекло и специални ефекти.

Особено внимание се обръща върху развитието на образа на Главния командир, който в сериала има по-човешки облик. Негова важна характеристика е шлемът, който никога не сваля – част от специалния костюм, който го прави непобедим. В сериала обаче той е свален още в края на първи епизод и това позволява по-нюансирано представяне на героя, изигран от Пабло Шрайбър. Придаването на човешки облик на героя позволява на аудиторията да изгради емоционална връзка с него, а от друга страна – създава пълнокръвен образ извън шаблона на видеоиграта, в която целта е изживяването на активния играч, а при сериала изживяването е за пасивния зрител. Същевременно в бойните сцени често камерата показва събитията през погледа на главния герой, с което доближава визуалната естетика до гледната точка, позната от играта.

Действието в епизодите се изграждат върху битката между хората и Завета, като улавя момента на създаването на изкуствения интелект Кортана и издирването на свръхестествени предмети, наречени ореоли, които могат да доведат до победа на една от двете страни в конфликта. С оглед на спецификите на сериала като екранна форма,

са извършени редица изменения в представянето на героите и връзките между тях – по-голям е акцентът върху образите на спартанците, като те получават възможност за по-самостоятелно действие. Докато в играта всички хора имат мистична връзка с ореолите, в сериала такава имат само Главния командир и Благословената (млада жена, отгледана от Завета, а ролята е изиграна от Чарли Мърфи). Причините за това ще се изяснят в следващия сезон, като тази сюжетна линия позволява по-динамично действие и повече конфликтни точки.

В този пример за адаптация по видеоигра освен от аудио-визуалния код, сериалът черпи вдъхновение и от основните сюжетни линии в играта, но добавяйки свои и нанасяйки промени в характеристиките на героите, които позволяват по-пълноценно разгръщане на екранното действие. Както в играта, така и в сериала се акцентира върху образа на главния герой, но в епизодите зрителят е не участник, а страничен наблюдател, което определя и различния зрителен ъгъл, от който е разказана историята. Основен недостатък на сериала е това, че в играта водещи са бойните сцени, които не дават толкова широка възможност за екранна интерпретация в средата на телевизионния сериал като екранно изкуство.

„Последните оцелели“ (2023) – пряка среща на видеоиграта с телевизионния сериал

Различен е случаят със сериала „Последните оцелели“, създаден по едноименната игра на „Ноути дог“ (Naughty Dog) от 2013 г. Играта е екшън-приключенска с детайлно развит сценарий, който включва динамични диалози, триизмерни герои с висококачествена анимация на образите и действията им. Играчът ръководи Джоел – контрабандист, който е нает да придружи тийнейджърката Ели от точка до точка в постапокалиптична Америка, където зараза е превърнала голяма част от населението в агресивни зомбита. Атмосферата на играта и пресъздаването на света се подсилват с писма и други текстови насоки за играча, които позволяват вникване и съпреживяване на разказа. Кинематографичното усещане се подчертава от третото лице – играчът следи действията на героя си като страничен наблюдател. Това от своя страна позволява пълноценно развитие на героя – мимики, жестове, реплики. Играчът трябва да избира между набор от различни оръжия или тихо да се промъква, за да изпълни мисията си. „Последните оцелели“ поставя Джоел пред поредица решения по време на

игра, като на финала си го изправя пред дилемата с трамвая (по Филипа Фут) – дали да бъде спасен животът на един, или животът на мнозина.

Едноименният сериал на HBO от 2023 г., създаден от Крейг Мейзин (сценарист на сериала „Чернобил“) и Нийл Друкман (един от създателите на играта „Последните оцелели“), получава висока оценка от критиката за режисура, сценарий и дизайн. В най-пълна степен за него може да се каже, че е телевизионна адаптация на играта с оглед на това, че следва дословно сюжета, като разликите са незначителни. В главната роля е Педро Паскал. За разлика от героя в играта, на телевизионния екран той е лишен от сърхуменията си за справяне в постапокалиптичната среда. Вместо това има реалистични характеристики като частична глухота и болки в коленете – логични последици от живота като контрабандист в свят, в който достъпът до медицински услуги е силно ограничен. Ели (изиграна от Бела Рамзи) е успяла да запази чувството си за хумор и жизнерадостния си подход въпреки обстоятелствата. Една от най-видимите разлики между играта и сериала е началната сцена на първи епизод, в която в телевизионно предаване през 60-те години на XX в. учени обсъждат вируси и зарази. Тогава се изясняват условията за лекуване на вирусни и бактериални инфекции, за да се стигне до невъзможната за преодоляване зараза вследствие на мутация на гъби. Благодарение на тази сцена зрителят е запознат с контекста, когато стават ясни първите проявления на инфекцията. По сходен начин втори епизод дава насоки за произхода ѝ, връщайки ни до появата ѝ в Джакарта, Индия – още един елемент, който отсъства от произведението първоизточник. За зрителите, които не са имали досег до играта, това създава усещане за паралел между въображаемата зараза и глобалната пандемия от КОВИД-19, но необратимостта на първата се подчертава от унищожението като единствен лек. Това от своя страна подсилва значението на Ели като носител на генетичния код за изцеление още с първата ѝ поява. Друга разлика е разпространението на заразата чрез спори в играта, и чрез близък контакт в сериала. Ако първото създава динамика в играта, то второто дава възможност за по-добро развиване на историята със средствата на киното и телевизията. „Последните оцелели“ е пример за успешна адаптация на видеоигра, като сериалът запазва не само визуалната естетика на първоизточника, но и максимално точно и достоверно пресъздава главните герои, характеристиките им и отношенията между тях. Голяма роля за това имат кинематографичният подход и детайлният сценарий на играта.

Сериалът „Вещерът“ (2019 –) между книгите и игрите

За разлика от разгледаните досега примери за телевизионна адаптация по видеоигра, „Вещерът“ е екранизация едновременно и на книги, и на игри. Докато „Хейло“ беше прекратен след два сезона, а вторият на „Последните оцелели“ предстои, то то „Вещерът“ има вече три сезона, в които се проявяват и дефектите на адаптацията.

Полският автор Анджей Сапковски започва да пише историите за Гералт от Ривия през 80-те години, а те добиват толкова широка популярност, че историята на Вещера се разгръща в романи, филмова адаптация през 2001 г. (The Hexer, 2001 г., Полша), настолна игра („Вещерът: игра на въображението“, 2001 г.), видеоигри (2007 г., 2009 г., 2014 г., 2015 г.). Затова и когато говорим за сериала, е добре да имаме предвид мащабната основа, на която той стъпва. В първата версия на играта от 2007 г. героят има мисии, които да изпълнява, а играчът избира към коя от тях да се насочи. Последващите игри се отличават с висококачествена анимация, плътни диалози и доразвиване на спецификите на главния герой. И книгите, и сериалът, и видеоигрите имат широка популярност сред аудиторията, защото съдържат ключови елементи, характерни за фентъзи жанра – герои, чудовища, митологични създания, магьосници. Първи сезон на сериала следва този модел – още при запознаването си с Вещера (в ролята – Хенри Кавил), зрителят го вижда в моменти на битка с чудовища. Също като в играта, и в сериала камерата го следва често в гръб, а пресъздадените сблъсъци със свръхестествени същества са изпълнени във визуалната естетика на играта. По-скоро хаотично в първите епизоди се представят и останалите водещи герои – Йенифер (Аня Чалотра), Сири (Фрея Алън), Лютичето (Джоуи Бейти), преди в края на първи сезон и в началото на втори да бъдат разкрити взаимовръзките между тях и значението им. Ако в първи сезон, в съответствие с екшън-фентъзи характера на видеоигрите, се поставя акцент върху битките, то втори и трети се фокусират върху отношенията между магьосниците, вещерите и елфите. До голяма степен сериалът е по-свързан с книгите, отколкото с игрите, но с развитието на епизодите изневерява на духа и на двете. Вероятно с идеята да бъде разгърната историята чрез взаимовръзки и опознаване на фантастичния свят на „Вещера“, епизодите се отдалечават от същността и на двете наративни форми. Това има негативен ефект върху зрителското възприятие, но и върху разгръщането на сюжета, който се лъкатуши и жанрово – от фентъзи с екшън и приключенски елементи, се превръща в смесица от екшън, фентъзи и мелодраматичен

романс, който копира сериалите, ситуирани в конкретна фантастично-историческа епоха. Телевизионното произведение черпи вдъхновение едновременно от игрите и от книгите, но без да бъде дословна адаптация на нито едно от двете. Вместо това се превръща в самостоятелен елемент от света на Вещера, който обаче не успява да намери верен тон.

Резултати и дискусия

Разгледаните казуси показват различни подходи към адаптации за телевизионния екран на видеоигри – чрез следване на основни точки от сюжета и главен герой („Хейло“), чрез максимално приближаване до естетиката и наратива на играта („Последните оцелели“) и чрез опит да се намери различен, собствен прочит („Вещерът“). Анализът показва, че няма универсален начин за адаптиране на видеоигра в телевизионна продукция. Осъществяването на това зависи не само от създателите на сериала, но и от спецификите на съответната видеоигра и до каква степен тя подлежи на адаптация и какви намеси в сюжета и характерите на героите от оригиналното произведение са необходими. Във всички от тях обаче се запазва познатото от игрите визуално оформление, което да превърне телевизионното произведение в естествена част от света на играта, като същевременно да „преведе“ фрагментираната история от играта на езика на сериала. Така телевизионният екран се оказва пресечна точка на две наративни форми, в която си взаимодействат сюжетите и образите на видеоигрите и средствата на телевизионното изкуство.

Темата предполага бъдещо по-задълбочено изследване на визуалната естетика при адаптиране на видеоигра, трансформирането на интерактивната драматургия, развиването на отделните персонажи, звуковото оформление и гласът зад кадър, както и озвучаването на анимираните герои и как те се променят при пренасяне на историята на телевизионния екран.

Използвана литература

GameRiot. (2023, April 3). *The Last of Us, Part 1 PC Gameplay Walkthrough (Full Game)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CwnxWq6LTio>

Hagebölling, Heide (2004). *Interactive dramaturgies: new approaches in multimedia content and design*. Springer.
[10.1007/978-3-642-18663-9](https://doi.org/10.1007/978-3-642-18663-9)

Lacry. (2020, July 29). *The witcher enhanced edition FULL Walkthrough Gameplay – No Commentary (PC Longplay)* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=w7Irl3dQv1A>

Postmodernism Problems / Проблеми на постмодерността
Vol.14 , No.3 , 2024, ISSN: 1314-3700, <https://pmpjournal.org>
<https://doi.org/10.46324/PMP2403345>

- MKIceAndFire. (2021, December 9). *Halo infinite gameplay walk through part 1 campaign FULL GAME [4K 60FPS PC ULTRA] – No Commentary* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1y8H6bpyf4g>
- Murray, Janet (2006). Toward a cultural theory of gaming: digital games and the co-evolution of media, *mind, and culture*. *Popular Communication*. 4. https://www.researchgate.net/publication/228633425_Toward_a_Cultural_Theory_of_Gaming_Digital_Games_and_the_Co-Evolution_of_Media_Mind_and_Culture
- Quijano, Johansen (2019). The Composition of video games: narrative, desthetics, rhetoric and play. McFarland. <https://www.amazon.com/Composition-Video-Games-Narrative-Aesthetics/dp/1476673934>
- The Witcher. (2014, August 14). *The witcher 3: wild hunt – official gameplay* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xx8kQ4s5hCY&t=1942s>
- ToughGamingGuy. (2021, 17 October). *Halo: combat evolved (original xbox) – full game HD walkthrough - no Commentary* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ICUW98v8-ts>
- Video game definition. – Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>

Филмография

- „The Witcher“ (2019). Netflix
- „The Last of Us“ (2023). HBO
- „Halo“ (2022). Paramount+