

ІННОВАЦІЇ В КІНЕМАТОГРАФІЇ

24 лютого 2010 р. на “Play Station 3” (консоль від компанії “Sony”) вийшов проект “Heavy Rain”. Найдоречніше буде називати це інтерактивним фільмом. Кожен із нас, переглядаючи кінокартину, хотів би у ній щось змінити. Все це дозволяє зробити “Heavy Rain”.

Абсолютно все у проекті - графіка, але всі персонажі живі люди, рухи та міміку яких передали їхнім комп'ютерним аналогам за допомогою технології “Motion Capture”. Її суть полягає в тому, що на людину чіпляють спеціальні датчики, що за допомогою камер відслідковують її положення в просторі і одразу передають його на екран у вигляді 3D-скелету. “Heavy Rain” створювали понад 5 років. За цей час над проектом попрацювали більше 500 осіб. Для зйомок, що тривали 172 дні, було запрошено 90 акторів - записано більше 30 тис. анімацій. Особливістю проекту є управління: консоль відслідковує рухи джойстика (пристрій керування), тому, щоб підняти щось чи когось у фільмі-грі, необхідно теж підвести свої руки вгору.

Але найголовніше - це сюжет та ситуації. Розповідь ведеться від імені чотирьох героїв. До фінальних титрів їхні шляхи неодноразово будуть перетинатися. Від того, як завершиться та чи інша сцена, залежить і те, що буде далі.

За той період, що проект знаходиться у продажу, вже придбано більше мільйона його екземплярів. Враховуючи надзвичайно велику варіативність, вірогідність того, що глядач побачить ідентичну іншій людині історію - 1 на 50 тисяч. Ми стоїмо на порозі великого відкриття. Вартість розробки “Heavy Rain” набагато нижча за зйомки фільмів рівня “Аватар” чи “Титанік”. Рентабельність - набагато вища. І це при тому, що фільм-гра дає абсолютно новий рівень співпереживання персонажам. Звичайно, подібне виглядає неймовірним для сучасних кінотеатрів, але перші прецеденти вже є. У деяких англійських та американських кінозалах перед сеансом проводяться ігри: вгорі екрану з'являється м'ячик, який треба відбити ризикою, що внизу. Щоб примусити її рухатись, всі глядачі повинні синхронно повертатись у потрібний бік.

Якщо великі кінотеатри тільки роблять перші кроки до інтерактивності, то домашні вже активно рухаються в цьому напрямку. І хоча це тільки перші кроки, до революції у кіноіндустрії вже недалеко. Справа тільки в технологіях.