



УДК 79.012: 004.41

ЕСТЕТИКА В МИСТЕЦТВІ ГЕЙМ-ДИЗАЙНУ

ПОЛЄТАЄВА Ганна

Херсонський національний технічний університет, Україна

Гейм-дизайн як синтетичний вид мистецтва динамічно розвивається й формується такими естетичними факторами, як психологія форми та динамічна композиція.

Ключові слова: мистецтво, гейм-дизайн, естетика, форма, динамічна композиція

ВСТУП

Гейм-дизайн, що знаходиться на стику образотворчого мистецтва, кіномистецтва, цифрового дизайну та інформатики, на сучасному етапі розвитку цифрових ігрових технологій належить до синтетичних видів мистецтва і є динамічно розвиненим жанром художньо-проектної діяльності, що націлений на розробку цифрового ігрового середовища. Гейм-дизайн (англ. Game design) в широкому сенсі розуміється як проектування ігрового середовища в цілому, що існує як в традиційній нецифровій формі у вигляді настільних і спортивних ігор, так і в цифровій формі, представленій відео- і комп'ютерними іграми, а також іграми на мобільних пристроях. В рамках даного дослідження основна увага приділена художньому проектуванню саме цифрових ігор.

Головною метою гейм-дизайну є формування насиченого ігрового досвіду, одержуваного реципієнтом в процесі взаємодії з цифровим ігровим середовищем. Художнє проектування в рамках середовища стає процесом створення технологічної, естетичної і семіотичної складових ігрового досвіду.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Відеоігри засновані на тих же принципах розробки, що і твір образотворчого мистецтва: перспектива, форма, величина. Кожен з цих принципів використовуються для створення ілюзорного світу на грі уяви через найпростіші інструменти. Вплив принципів мало вивчено в наукових дослідженнях, і це зумовлює розгляд складових для створення образів персонажів та ігрового середовища в цілому.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Естетика в гейм-дизайні виражається на чотирьох основних шарах, які можуть залежно від конкретно взятої гри ділитися далі. Це візуальний, аудіальний, нарративний та інтерактивний рівні. Відображення естетики в ігровому просторі відповідає проектному рішенню розробників. Формоутворюючі аспекти ігрової індустрії



представлені законами класичного мистецтва, але в рамках цієї теорії виділяються психологія форм й динамічна композиція.

На естетичну складову ігрового контенту впливають епоха постмодернізму та класичного мистецтва. Це виражається при розробці концептуальної ідеї нарративу гри. Класичні техніки акумулюють в собі більш практичні для художника і дизайнера елементи, і для відображення візуальної композиції необхідно розглядати її при взаємодії складових: ліній, форм та об'ємів.

З практичної точки зору симпліфікація форм допомагає асоціювати на підсвідомому рівні такі естетичні значення, які еволюціонували та набули свій концептуальний нинішній вигляд з ходом історії мистецтва:

- коло: цнотливість, юнацтво, енергійність, жіночність;
- квадрат: зрілість, непохитність, врівноваженість, впертість;
- трикутник: агресія, сила, мужність.

Представлені психологічні асоціації, в основі яких покладено найпростіші геометричні фігури, дозволяють розробникам орієнтуватися в геометричному спектрі емоцій, в рамках якого можуть бути виміряні персонажі.

Геометричний спектр емоцій використовується при розробці об'єктів гейм-дизайну як концептуальний інструмент для оцінки роботи і ідентифікації проблемних зон. Психологічна основа перелічених фігур є позачасовим параметром мистецтва, що дозволяє знайти взаємозв'язок в різних творах мистецтва і розуміти естетику мистецтва гейм-дизайну.

Базові геометричні форми та їх композиції – інструмент в організації твору мистецтва, у формуванні естетичних показників образів. Класичне мистецтво представляє собою нерухомий контент. У гейм-дизайні статичне уявлення образів супроводжується рухом, яке представлено динамічною композицією та формує закінчений образ емоційних переживань ігрового контенту.

Динамічна композиція являє собою п'ять елементів та їх взаємозв'язок між собою в рамках композиції:

- форма персонажу – передає емоційну витонченість через використання більшої кількості геометричних форм в динамічній зміні персонажу та його характеру за перебігом розповіді;
- анімації персонажу - зачіпають певний спектр емоцій: межують від вишуканого до енергійного (викривлені лінії), від повільних до спокійних (прямі горизонтальні і вертикальні лінії), від агресії до більшої агресії (гострі фігури);
- форма навколишнього середовища – основа динамічної композиції, тому що оточення найчастіше потрапляє на очі, воно займає більшу частину візуального простору, а значить важливе з візуального боку;



- шляхи проходження всередині оточення відеоігри спрощуються до системи ліній. Форми шляхів самі по собі мають сильний фізичний та емоційний вплив на сприйняття оточення в цілому;

- жести гравця – залежно від природи жестів, лінія стає провідником ніжності або делікатності, або агресивності; допомагає пасивно реагувати на естетичний вибір розробника.

ВИСНОВКИ

Досліджуючи основи гейм-дизайну з точки зору геймплея, представленим набором ігрових правил, дає можливість розкласти гру на прості геометричні фігури та розглянути естетичні якості. Сьогоднішні відеоігри здатні утримувати в собі нескінченні розповідні структури за рахунок динамічності композиції та інтерактивності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кириллова Н. Медиакультура: от модерна к постмодерну / Н. Кириллова. – М.: Академический проект, 2005. – 448 с.
2. F. An Introduction to Game Studies / Frans Mäyrä. – London: SAGE Publications Ltd, 2008. – 196 p.
3. Salen K. Rules of Play. Game Design Fundamentals / K. Salen, E. Zimmerman. – Cambridge, MA and London: MIT Press, 2003. – 688 p.

POLETAYEVA A.

AESTHETICS IN THE ART OF THE GAME-DESIGN

Game design as a synthetic art form is dynamically developing and is formed by such aesthetic factors as form psychology and dynamic composition.

Keywords: *art, game design, aesthetics, form, dynamic composition*