

СУРНІН Микита,
*магістр режисури, молодший науковий співробітник
відділу культурно-цивілізаційних досліджень
Інституту культурології НАМ України.*

ІНДУСТРІАЛЬНИЙ БАГ ЯК ВИТОК ПАНДЕМІЇ COVID-19

Пандемія COVID-19 призвела до того, що багато хто почав стрімко входити на нові для себе ринки. Результати пандемії ми маємо змогу спостерігати на сьогоднішній момент дуже яскраво в різних медійних індустріях: кіно, серіали, ігри.

Сирі релізи та погана оптимізація. Раніше це були доволі гучні провали («Fallout76», «Cyberpunk 2077»), зараз недороблені, забаговані відеоігри — стали нормою. Ремастер трилогії GTA, який розробники вирішили віддати III, як і «Warcraft», «Horizon Zero Dawn», «Star Wars: Battlefront».

Через ізоляцію всі сиділи вдома, робити мало що є можливим, себто з'являється попит, який, багато нових студій спішать, аби скоріше за конкурентів випустити свій продукт — задовільнити; нові акціонери хочуть моментально відбити свої внески та отримати прибуток, через це і вкладаються у кількість (як самих проєктів, так і розробників) яка у високу якість вирости ніяк не могла.

Окрім цього, люди створювали ігри віддалено. Потужності власних домашніх пристроїв дещо відрізняється від робочих, як і те, що хоч людей і понаймали у великих кількостях, але непрофесіоналів.

«Загін Самогубців» розроблявся Rocksteady Studios. Для них цей жанр не є звичним, ніколи нічого подібного не створювали, що призвело до частого перегляду самої концепції. Загін застрягає на цьому етапі, й коли вже виходить — незрозумілий непотріб. Адже намагався бути грою-сервісом, коли це вже давно не актуально.

Кранчі. Переробки — стандартна для розважальних індустрій як таких, але для ігрової — велика проблема, адже в якості культа свого часу виникла, й досі, на законодавчому рівні це питання адекватно не вирішено. Враховуючи, що великі студії скупили студії поменше, жадаючи, прибутковості від флагманських серій, але

це теж не вистрілило; починають звільняти масово розробників. У свою чергу це призводить, що спеціалісти, котрі лишились на своїх посадах, отримують задачі свої минулих колег.

Дуже схожа ситуація відбувається в Голлівуді. «Мадам Па-вучина», «Дедпул і Расомаха», «Веном», «Джокер: Божевілля на двох», «Крейвен-мисливець», «Гелбой: Прокляття Горбаня» за 2024 тільки. Один із шести має успіх у авдиторії: фільми з кіно-всесвіту про злиднів Людини-Павука без Людини-Павука від Sony були останні — проект закривають. Сіквел Джокера так само сенсу для існування не має, адже повністю повторює те, що було з героєм у першому фільмі. Гелбой занадто простий виявився за спецефектами, хоч як екранізація — якісніша (ближча до коміксової основи), але візуальний стиль Г. дель Торо виграв. Сумнівним ходом скористались сценаристи Дедпула. Технічно, цей фільм можливо означити як фільм-фансервіс.

У серіальних світах, на відміну від кіно, якісний аспект дещо відрізняється — «Пінгвін», «Непереможний» й «Хлопаки» та «Шибайголова». Виникає питання: чому так сталося? На наш погляд, справа в розподіленні бюджетних коштів, які пустили на з/п крієйтерам із серіальних індустрій, адже пандемія і ніхто не ходить в кінотеатри і тому кращих професіоналів забирають собі. Це з одного боку, з іншого ж — глядач став більш примхливо ставитися до того, куди саме йому витратити свій час. Адже підписка на стримінг привчила глядача до того, що він має можливість дивитися, що саме йому до вподоби у той момент, коли йому зручно. А також приділяти процесу перегляду стільки часу, скільки завгодно, адже підписка — місячна. Одна транзакція на місяць, ще й за невеликі гроші. Окрім всього цього є дуже важливий аспект комфорту, особливо для людей із нейровідмінностями, у яких сенсорна чутливість дещо вище за нейротипових як от у фільмах К. Нолана завжди проблеми зі звуком і гучність зависока навіть для нейротипових. Туди ж запахи попкорну або чипсів на всю залу. Важливий також соціальний елемент. Удома свої правила, ніхто не буде перед вами сидіти в телефоні, ніхто не буде запізнюватися та відволікати та й навіть, є можливість дивитись під час готування чи прибирання.

І навпаки, у кіно треба приїхати, витратити гроші та час на це, гроші за білет, гроші за умовний попкорн; як правило люди

ходять в кінотеатри не самі. 1,5–3 години сидіти в залі, на фільм який, з дуже високою вірогідністю, не сподобається, без можливості робити щось паралельно чи бути поставленим на паузу.

Тому й фільм має бути не просто фільмом, він має стати фільмом-подією. Фільми відомого режисера чи фільми, які важко екранізувати тощо.

У той час як завдання будь-якого фільму — заробити гроші, а на це є як правило — 1 місяць. Раніше ще були DVD та іграшки. DVD вже є рудиментом. Своєю чергою стрімінг має можливість продавати підписку людям й через 10 років та залишається зарадити іншого контенту.

Disney запускає у 2019 р свій стрімінг Disney+ та задіює велику кількість графічних спеціалістів, адже вимоги є, а люди не здатні якісно виконати запити студій у таких кількостях.

Висновки: деяке гальмування, в сенсі якості продуктів обумовлене пандемією, і хоч вона, наче як завершена, але величезна кількість контенту з індустрією розваг ще будуть забаговані, адже були запуснені у виробництво в моменті історії людства, переживаючи складні фінансові часи. Лишається тільки чекати, коли вони (продукти) всі реалізуються і сподіватися, що подібних криз не станеться ще дуже довгий час.

Література

1. Федик М. В. Макроекономічні наслідки впливу пандемії covid-19 на світову економіку. Економіка та держава. 2021. № 7. С. 40–46.

DOI: 10.32702/2306-6806.2021.7.40 (<https://doi.org/10.32702/2306-6806.2021.7.40>)