

Секция «33.1 Телевидение в актуальной парадигме современности: от художественной классики и истории до новых аудиовизуальных медиа»

## **Эволюционный путь интерактивного фильма и его утверждение в качестве гибридной формы искусства**

**Научный руководитель – Кривуля Наталья Геннадьевна**

*Хотин Демид Максимович*

*Аспирант*

Институт кино и телевидения, Москва, Россия

*E-mail: demid.khotin@yandex.ru*

Интерактивность становится одной из определяющих тенденций современного медийного ландшафта. Эта тенденция проявляется в трансформации традиционных форм: телевидение эволюционирует в сторону конвергенции с интернетом, а также даёт жизнь принципиально новым гибридным форматам. К последним относится интерактивное кино – форма экранного искусства, соединяющее кинематограф и видеоигру. Внутри этого формата можно выделить два основных типа, различающихся по происхождению: восходящий к традиционному кинематографу и берущий начало в видеоиграх.

Первый тип прошел эволюционный путь, демонстрируя постепенное движение от ранних протоинтерактивных практик, при которых интерактивность была иллюзорной и коллективной (например, «Мистер Сардоникус» 1961 года), к технологически сложным формам, основанным на индивидуальном выборе и ветвящемся нарративе (например, «Брандашмыг» 2018 года). Возникновение таких произведений является ответом на сформировавшийся в обществе запрос на соучастие. Этот запрос основывается в фундаментальном стремлении в преодолении отчуждения. В условиях постиндустриального общества человек зачастую ощущает бессмысленность труда и оторванность от его результатов [1, 2], в то время как дисциплинарные механизмы власти, по М. Фуко, ограничивают возможности влияния на систему [3]. Интерактивные экранные искусства предлагают компенсаторный опыт: ясные цели, обратную связь, прогресс и возможность реального воздействия на виртуальный мир.

Второй тип интерактивного фильма, берущий начало в видеоиграх, также формировался постепенно. Первым произведением данного типа стал интерактивный мультфильм «Dragon's Lair» (1983), где интерактивность строилась на системе Quick Time Events (QTE), позволявшей сочетать игровое вовлечение с кинематографичностью. Этот проект заложил одну из основ формата, однако его окончательное становление стало результатом более широкого процесса внедрения кинематографичности в видеоигры, выразившегося в усложнении нарративов и заимствовании режиссёрских приёмов.

Ярче всего данные тенденции проявились в видеоигровом жанре квест (point-and-click adventure). В играх данного жанра делался особый упор на решении задач, исследование и нарративную составляющую. Помимо этого, они отличались повышенным уровнем кинематографичности, главным образом проявляющийся в кат-сценах, которые представляют из себя почти или полностью неинтерактивные повествовательные последовательности в цифровой игре [4]. Кат-сцены в квестах выполняются в соответствии с кинематографическим языком и, в частности, для создания кинематографических эффектов (например, саспенса).

Новый этап освоения кинематографичности наступил с развитием технологии Full Motion Video (FMV) в 1990-х годах. Данная технология позволила использовать в качестве визуального материала видео с актерской игрой. Особо активно она применялась в играх жанра квест, что породило новую категорию игр, названную «фильмы-игры»,

которые при этом не относились к интерактивным фильмам [6]. С появлением новых технологических возможностей, позволявших использовать в видеоиграх 3D графику, FMV технология утратила свою актуальность. Вместе с тем в академических и пользовательских кругах к интерактивному кино и фильмам-играм сложилось скептическое отношение, как к неактуальному формату [5]. Однако с середины 2000-х годов возникают новые произведения, которые и сформируют современную форму интерактивного фильма. К ним относятся проекты студии Quantic Dream и Telltale Games.

Современное интерактивное кино с видеоигровой генеалогией представлено двумя подтипами: интерактивным фильмом и интерактивным сериалом, различающимися прежде всего эпизодической структурой последнего. Оба подтипа объединяет гибридность: они синтезируют кинематографическую форму и игровое взаимодействие. От кино заимствуется режиссёрский замысел, реализуемый через работу камеры, монтаж и звуковой дизайн, а также использование пространства как нарративного контейнера. От видеоигр наследуются механики, обеспечивающие агентность пользователя (прежде всего система выбора, реализуемая через диалоги и осмысленно встроенные в драматургию QTE).

Развитие кинематографичности в видеоиграх было обусловлено несколькими взаимосвязанными причинами. Помимо стремления к созданию более глубокого эмоционального погружения и привлечению широкой аудитории, ключевую роль сыграло желание индустрии легитимизировать видеоигры в качестве вида искусства. Это подразумевало овладение языком сложного сторителлинга, обеспечивающим эмоциональное воздействие и рефлексию, то есть освоение качеств, традиционно присущих кинематографу. Таким образом, процесс «кинофикации» игр стал важной предпосылкой для возникновения и признания интерактивного кино как самостоятельной гибридной формы, способной сочетать нарративную глубину с активным участием зрителя.

Таким образом, интерактивное кино сформировалось в двух ключевых формах, уходящих корнями в разные медийные традиции. Их возникновение и развитие обусловлены общими социокультурными причинами: стремлением преодолеть отчуждение через опыт агентности в виртуальном мире и желанием индустрии видеоигр добиться легитимизации в качестве полноценного вида искусства. В результате современный интерактивный фильм утвердился как самостоятельная гибридная форма экранного искусства, в которой нарративная целостность кино обогащается вовлекающей интерактивностью видеоигры.

### Источники и литература

- 1) Гребер Д. Бредовая работа. Трактат о распределении бессмысленного труда. М., 2020.
- 2) Маркс К. Экономико-философские рукописи 1844 года // Маркс К., Энгельс Ф. Из ранних произведений. М., 1956. С. 517-642.
- 3) Фуко М. Диспозитив сексуальности // Фуко М. Воля к истине: По ту сторону знания, власти и сексуальности / пер. с фр. М., 1996. С. 175-238.
- 4) Delahay A. The Point of Clicking: Roles of Cutscenes in Adventure Games : bachelor's thesis / A. Delahay ; Tampere University of Applied Sciences, Degree Programme in Media. Tampere, 2013.
- 5) Lessard J. Fahrenheit and the Premature Burial of Interactive Movies // Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2009. Vol. 3, No. 2. P. 195–205.
- 6) Perron B., Arsenault D., Picard M., Therrien C. Methodological questions in 'interactive film studies' // New Review of Film and Television Studies. 2008. No 6(3). P. 233–252.