

Антон Уткин и Ната Покровская

Белое зеркало

Учебник по интерактивному сторителлингу
в кино, VR и иммерсивном театре

УДК 79:004.9
ББК 85с
У84

Научный редактор Анна Качкаева,
*профессор департамента медиа факультета коммуникаций,
медиа и дизайна НИУ ВШЭ*

Иллюстрации Хадии Улумбековой

Уткин А.

У84 Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / Антон Уткин, Ната Покровская.

ISBN 978-5-9614-3043-1

Начинается эпоха интерактивного сторителлинга: компьютерные игры, кино, медиа и театр переживают бурную технологическую трансформацию. Netflix делает интерактивный проект по вселенной Minecraft. Игры заимствуют эпизодический нарративный формат у сериалов. Венецианский кинофестиваль посвящает VR-премьерам отдельную программу, показывая, что будущее виртуальной реальности — за нарративом. Антон Уткин и Ната Покровская, режиссёры и сценаристы московской студии Lateral Summer, написали книгу, которая поможет вам в создании собственного проекта. Это первый учебник по интерактивному сторителлингу, основанный на реальном опыте авторов и их коллег. В нём вы найдёте ответы на вопросы, что такое интерактив и как с ним работать в привычных средах (кино, игры и театр); как придумать и написать историю, в которой зритель становится частью сюжета; какие приёмы есть в интерактивном сторителлинге и как организовать логику производства интерактивной истории.

Этот учебник будет интересен режиссёрам-постановщикам кино и театра, драматургам, сценаристам, дизайнерам компьютерных игр, создателям проектов в области виртуальной и дополненной реальности, а также студентам этих специальностей.

УДК 79:004.9
ББК 85с

Содержание

Предисловие Георгия Молодцова	5
От авторов	9
Раздел первый. Трансформация зрителя и среды	18
Краткий обзор изменений в медийном ландшафте 2009–2019 гг.	20
Изменение аудитории.....	30
Раздел второй. Интерактивные среды	38
Обзор интерактивных сред.....	40
Проектирование и драматургия интерактива.....	55
Раздел третий. Интерактивное кино	98
Обзор видов интерактивного кино.....	100
Точка зрения и выбор зрителя.....	109
Особенности постановки и съёмки интерактивного проекта.....	126
Кейс: игровой интерактивный веб-сериал «#ВсёСложно».....	130
Раздел четвертый. Виртуальная реальность	142
История вопроса.....	144
Краткий обзор расширенной реальности.....	148
Обзор видов VR.....	153

Психологические особенности существования в виртуальной реальности.....	160
Драматургические аспекты создания виртуальной реальности.....	166
Постановка в VR.....	174
Кейс: «Эффект Кесслера».....	178
Острое проживание недоступного опыта.....	184
Раздел пятый. Иммерсивный театр.....	186
Предисловие к разделу.....	188
История вопроса.....	190
Проектирование иммерсивных постановок.....	192
Дизайн пространства.....	201
Тема, эмоция и жанр в иммерсивном театре.....	205
Драматургия через пространство.....	211
Актёрское существование в иммерсивном театре.....	220
Формула успеха.....	226
Послесловие к разделу.....	227
Раздел шестой. Дополнительные материалы.....	228
Послесловие к книге.....	231
Благодарности.....	233

Предисловие

Георгия Молодцова

Пожалуй, сложно представить более динамично развивающуюся индустрию, чем индустрия создания медиаконтента. В текущем моменте творческий человек, ищущий возможность самовыражения, получает инструментарий настолько неограниченный в потенциальных решениях, насколько и вводящий его в ступор.

За последние несколько десятилетий цепочка взаимоотношений создателей контента и зрителей претерпела такое количество изменений, что сейчас даже самые опытные эксперты и прежде всего игроки рынка не успевают охватить весь объем и потенциал имеющихся технологий. Однако общий вектор этого движения заметен невооруженным глазом — вовлечение и непосредственное участие зрителя в том иммерсивном пространстве, которое создается авторами теми или иными инструментами.

Эта книга рассказывает про развитие данного вектора как «вширь», так и «вглубь». Про инструменты и иммерсивные среды, которые можно создать этими инструментами. И для читателей важно понимать контекст, ради которого создание подобных проектов имеет смысл.

Крупнейшие кинофестивали начали исследовать возможности новых иммерсивных форм. Такие кинофестивали, как Sundance и IDFA (International Documentary Festival Amsterdam), в своих программах New Frontier и DocLab начали внедрять все возможные формы интерактивных, кросс-платформенных проектов еще десять лет назад.

С появлением VR/AR количество площадок выросло в разы; сначала небольшие фестивали, а потом и кинособытия покрупнее осторожно, но последовательно включают и расширяют программы интерактивных проектов, создавая параллельно и возможности для разработки и производства этих проектов. Венецианский и Каннский кинофестивали, проведя в 2016 г. небольшие секции с показом VR-контента, пошли двумя совершенно разными путями. В 2017 г. Канны в рамках кинорынка создали программу NEXT (сейчас — Cannes XR) для профессионалов, а Венеция открыла целый остров, посвященный интерактивным и 360-проектам в VR/AR, а также специальную программу по отбору и поддержке наиболее интересных международных проектов. В США интерактивные проекты «прописались» на тройке крупнейших фестивалей — Sundance (Парк-Сити, штат Юта, январь), SXSW (Остин, штат Техас, март) и Tribeca Film Festival (Нью-Йорк, апрель), с десятком других конкурсных и внеконкурсных программ на фестивалях поменьше.

Сегодня создатели интерактивного контента любого масштаба из любой точки мира имеют возможности для продвижения и демонстрации своих работ в разы более разнообразные, чем в индустрии короткометражного и независимого кино. Мало того, организаторы фестивалей сами интересуются прежде всего независимыми проектами из необычных стран, поднимая их на уровень крупнобюджетных проектов, профинансированных все теми же голливудскими студиями и производителями VR-оборудования.

В крупнейших кинофондах мира появились программы финансовой поддержки интерактивных/VR/иммерсивных проектов — CNC во Франции, NFB в Канаде, программы New Frontier Lab от Sundance Institute и многие другие расширили свое традиционное кинофинансирование для всех этих новых форм.

Свои программы по поддержке были или есть и у производителей оборудования — через Oculus Studios компания Facebook обещала инвестировать более \$500 млн на игры и эксперименты для независимых разработчиков. Аналогичные инициативы развивались и у HTC Vive и Magic Leap. Несмотря на то, что многие компании пытались войти в этот рынок для «быстрых денег», сейчас иммерсивные технологии уже практически прошли определенный процесс «очищения» от расторопных, но не очень дальновидных компаний. Для создателей контента — как игрового мейнстрима, так и авторского независимого высказывания — появляются наметки «дорожной карты» и понимания, как найти финансирование своего проекта и где его распространять.

Все эти возможности открыты для тех, кто готов экспериментировать и искать новые средства выражения и взаимоотношения со своими зрителями/игроками, потому что в основе любого успешного проекта, вошедшего в новейшую историю иммерсивного сторителлинга, лежит прежде всего желание создать новое и «покорить» неизведанное. И именно для более комфортного и уверенного прохождения этого пути и написана книга Антона Уткина и Наты Покровской. И если для меня и многих моих коллег, работающих в области VR/360, все началось с «так, сейчас купим камеры, напечатаем на 3D-принтере риг, снимем, сошьем, смонтируем, и все, VR — наш», или с «ага, Unity, сейчас мы накачаем ассетов с торрентов и сделаем суперигру, продадим ее в AppStore и GooglePlay, и все пойдет по плану», — сразу скажу, было больно, то сейчас нет необходимости идти той же дорогой тем, кто только ступил на путь создания интерактивного контента.

Перед вами универсальный справочник основных направлений, в которых сейчас движется иммерсивный сторителлинг, и воспринимать его можно как последовательно, так и в интерактивном формате Choose your own adventure

(о котором вы также прочитаете в книге), переходя между главами туда, к чему вас больше тянет.

Главное помнить, что в основе любой формы находится хорошо обдуманное содержание, связывающее всё разнообразие иммерсивных решений с самыми базовыми законами драматургии, ведущими свое начало из кино, театра, музыки, архитектуры и литературы. И если это послание, которое вы хотите донести, у вас уже есть, то благодаря этой книге вы найдете идеальную форму для ее выражения.

*Георгий Молодцов,
куратор Russian VR Seasons*

От авторов

Лучший способ что-либо изучить — объяснить это другим. Этот учебник мы написали в первую очередь для себя, когда полученного опыта и знаний накопилось достаточно, чтобы упорядочить их в практическое руководство.

Мы — Антон Уткин и Ната Покровская, режиссёры и сценаристы московской студии Lateral Summer («Отдельное лето»), преподаватели Московской школы кино, Высшей школы экономики и тюменской Школы перспективных исследований. Однако большая часть нашей карьеры не была связана с кино: Антон был графическим дизайнером и журналистом, Ната работала редактором в модном глянце и копирайтером в рекламных агентствах, а прежде чем всецело посвятить себя аудиовизуальному сторителлингу, мы оба прошли через опыт IT-стартапов, стартапов, связанных с книгами, ботами и обучением. И конечно, мы дружим с технологиями и любим компьютерные игры. Из этой любви выросли наши первые киноработы — фантастические короткометражные фильмы «Лето» (2015) и «Черти» (2017), отмеченные как российским «Кинотавром», так и международными фестивалями и СМИ.

Однако настоящим прорывом — как в смысле карьеры, так и в понимании, в каком направлении должен и может развиваться аудиовизуальный сторителлинг в конце 2010-х, — стал наш проект «#ВсёСложно» (2018), первый российский интерактивный веб-сериал, созданный для портала «Такие Дела». Мы разбираем его подробно в главе об интерактивном кино, а здесь достаточно будет сказать, что этот проект, призванный снять стигму с ВИЧ-положительных людей среди подростков и молодёжи 16–25 лет, выполнил свою задачу именно благодаря

выбранному интерактивному формату. На момент написания учебника прошёл год после выхода сериала, а мы до сих пор не встретили негативных отзывов — согласитесь, довольно феноменальное явление для русскоязычного сегмента интернета, при этом средняя глубина просмотра достигает 19 минут при общем среднем хронометраже 35 минут.

«Мозаика»

(Mosaic), реж. Стивен Содерберг (2017, США).

«Чёрное зеркало: Брандашмыг»

(Black Mirror: Bandersnatch), реж. Дэвид Слэйд (2018, Великобритания).

VR (virtual reality) — виртуальная реальность.

AR (augmented reality) — дополненная реальность.

Mixed reality — смешанная реальность, где виртуальное соединяется с реальным.

Незадолго до премьеры «#ВсёСложно» вышел первый интерактивный сериал НВО — «Мозаика». Этот детективный триллер существует в виде приложения для смартфона, и интерактив заключается в том, что зритель может выбирать точку зрения, исследуя сюжет про убийство с разных сторон. Когда мы сели писать эту книгу, Netflix выпустил интерактивную серию «Чёрное зеркало: Брандашмыг». В ней, как и во «#ВсёСложно», зритель-игрок принимает решения за главного героя, и сам этот факт рефлексировался в теме фильма. И наконец, на 75-м Венецианском кинофестивале в очередной раз целая секция и буквально целый остров Лазаретто были отведены под VR-программу. В ней нашлось место и уже привычным для VR-потребителей аттракционам вроде полёта на летающем мотоцикле сквозь город будущего, когда зрителя сажают в моторизованное раскачивающееся кресло, и выразительным нарративным проектам, созданным на игровых движках Unreal или Unity, где история и интерактив преобладали над эффектными технологиями. Киносценаристы и режиссёры обратились к VR, AR и так называемой mixed reality, и стало очевидно: когда технологические возможности достаточно освоены и способность удивлять только ими упирается в некий потолок, на первый план выходят сильные истории.

Почему это важно сейчас

Сразу несколько смежных индустрий — компьютерные игры, кино, СМИ и театр — переживают бурную технологическую трансформацию. Основной её двигатель — игровая индустрия, изначально близкая к «железу», к компьютерам, игровым приставкам и мобильным устройствам. Навыки работы с играми и интерактивом теперь востребованы и у журналистов, и у театральных драматургов, и у режиссёров. Интерактивное кино набирает обороты — Netflix уже заявил, что готовит новые проекты на движке, использованном в «Брандашмыге», и делает первый интерактивный проект по вселенной Minecraft. Игровая индустрия, в свою очередь, заимствует лучшее у сериального сторителлинга: эпизодический нарративный формат, сезонная подписка и многочисленные DLC уже стали нормой для крупных игровых студий. В момент, когда вы будете читать эту книгу, уже наверняка выйдут первые доступные и мощные беспроводные VR-шлемы — например, Oculus Quest или HTC Vive Focus — и появятся новые приложения, выводящие возможности массовой дополненной реальности за пределы масок в Instagram Stories.

DLC (downloadable content) — платные дополнительные расширения к игре.

Самая большая проблема, которую испытывают все эти бурно растущие отрасли, — кадровая. Как кинематографисты, «выросшие» из IT, мы видим зияющий смысловой и профессиональный разрыв между авторами и дизайнерами современных игр, которым ближе механистический подход, — и драматургами, приходящими к интерактивному сторителлингу из традиционных творческих профессий — в основном это журналистика и кинематограф. Людей, не понаслышке знакомых с обоими этими мирами, почти нет. Анекдотичен случай «Яндекса», который приглашает разрабатывать сценарии для голосового помощника Алисы вчерашних журналистов, а не специалистов из кино или игр. Разработчикам «Яндекса» нужны понятные человеческие сценарии взаимодействия с их продуктом, но журналистам, примеряющим на себя роль интерактивных драматургов,

сложно освоиться в новом для себя мире разработки программных продуктов.

Необходимость смычки «технарей» и «творцов» нам понятна как никому другому — и мы знаем, как это сделать на сценарно-постановочном поле.

В 2018 г. мы провели несколько образовательных экспериментов на эту тему, пытаясь нащупать компетенции, необходимые для драматурга и постановщика в интерактивной среде. Первым был сезонный курс продюсирования новых медиа в Московской школе кино, вторым — наша короткая программа в магистратуре по трансмедийному производству в цифровых индустриях на факультете коммуникаций, медиа и дизайна в Высшей школе экономики, а в завершение — курсы цифрового кинопроизводства для магистров и бакалавров в Школе перспективных исследований ТюмГУ. По итогам нам стали очевидны три вещи:

- вопрос «как заниматься интерактивом» продолжают задавать нам и студенты, и коллеги из киноиндустрии и журналистики;
- нужен учебник по интерактивному сторителлингу;
- этого учебника нет ни на русском, ни на английском языке.

Золотым стандартом и настольной книгой игрового дизайнера продолжает оставаться выдержавшая несколько переизданий [«Искусство геймдизайна»](#) Джесси Шелла. Существует ещё несколько англоязычных книг, которые существенно отстают от тренда на стремительную нарративизацию интерактивных развлечений; в русскоязычном пространстве, в сегменте литературы как по геймдизайну, так и кинематографической, в этом месте пустота. В этом учебнике мы рассказываем о реальном опыте создания интерактивных проектов — как собственном, так и коллег по цеху, — анализируем его, подводим теоретическую базу и даём практические советы.

«Искусство геймдизайна»
(*The Art Of Game Design: A Book of Lenses*) Джесси Шелла вышло в 2019 г. в издательстве «Альпина Паблишер» под названием «Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все».

Что вам даст этот учебник

В первую очередь наша книга — практическое руководство для тех, кто хочет создать свой нарративный интерактивный проект, будь то фильм, сериал, иммерсивный спектакль или VR-экспириенс. Она отвечает на основные вопросы, связанные с процессом:

VR-экспириенс

К сожалению, в русском языке пока не найдено точного и ёмкого термина, описывающего большинство VR-проектов, поэтому мы будем пользоваться англицизмом.

- что такое интерактив и как с ним работать в привычных средах (журналистика, кино, театр);
- как придумать и написать историю, в которой зритель становится частью сюжета и может на этот сюжет влиять;
- какие работающие приёмы и методы существуют в интерактивном сторителлинге;
- как работать со зрителем и его ожиданиями внутри интерактивного сюжета;
- как проверить силу воздействия и логику истории ещё до её постановки;
- как организовать логику производства интерактивной истории — от работы с актёрами до работы с игровыми дизайнерами.

В первом издании мы не разбираем подробно формат screenlife или трансмедийные проекты наподобие «1968», поскольку стараемся сфокусироваться на том, что ближе нашей собственной практике, но предметное поле нам, безусловно, интересно, и мы кратко коснёмся этих тем.

Screenlife — формат сторителлинга, где все происходит на экранах различных устройств. Разработан кинокомпанией Bazelevs Тимура Бекмамбетова.

«1968. DIGITAL», студия «История будущего» (2018, Россия).

Кроме того, книга даёт понимание изменившейся картины потребления контента, тенденций развития самого контента и технологий его производства. Она будет полезна и тем, кто только интересуется новыми медиа и инновационными способами сторителлинга.

За скобками остались игры, поскольку это, с одной стороны, весьма обширная тема, заслуживающая отдельного учебника, а с другой — подобные учебники по играм

уже существуют, в отличие от других сред, которые мы рассматриваем. В книгу не вошли также нюансы постановки и методологии, особенно в иммерсивном театре и VR, — проведя исследования и интервью с ведущими представителями отрасли, мы поняли, что их просто не существует и практически все работают наощупь, проверяя свои догадки экспериментальным путём. Более глубокое исследование мы оставляем для второго издания. Если вы хотите поделиться собственным опытом или же у вас есть чётко сформулированный запрос на эту тему — пишите нам на team@lateralsummer.com и станьте консультантом или соавтором второго издания этой книги.

Мы постарались сделать так, чтобы учебник не устаревал долгое время, поэтому значительная часть его не связана напрямую с технологиями, которые вы будете использовать в работе. Это законы и приёмы, одинаково работающие в самых разных технологических средах и форматах. Как показывают наши вебинары, многие из них будут полезны и «традиционным» сценаристам, не планирующим работать с интерактивом. Полученные знания помогут вам эффективно использовать и новые технологические возможности, которых не существовало, пока писалась эта книга.

Как работать с учебником

Книга состоит из шести разделов. Первый поможет вам понять, в какой социально-культурной среде вы будете создавать свой проект. Раздел обозначает важные для нас основные свойства медиа, сложившиеся к 2019 г., показывает, как эволюционирует контент и способы его потребления, обращает внимание на особенности сегодняшней аудитории. Второй раздел раскрывает собственно понятие интерактивности: её виды, особенности интерактивной драматургии, роли зрителя в ней, формирование интерактивной среды и особенности времени в интерактивном повествовании.

Интерактивное повествование

Тут следует заметить, что мы говорим именно об интерактивности в повествовании, двигающей сюжет, а не о любом взаимодействии с аудиовизуальным произведением: в конце концов, возможность просто нажать на кнопку в интерфейсе — это тоже интерактивность, но нас с вами она не интересует.

Третий, четвёртый и пятый разделы рассматривают конкретные интерактивные медиа: кино, виртуальную и дополненную реальность, иммерсивный театр, специфику повествования в каждом из них и этапы разработки произведения в этих форматах. В конце каждого раздела мы разбираем реальный проект.

Шестой раздел — онлайн-компаньон к книге, где вы найдёте карточки и дополнительные полезные материалы, проверочные вопросы, актуальные ссылки и список рекомендованной литературы. Доступ к этому разделу можно получить с помощью специального кода на с. 228.

Чтобы вы могли использовать учебник при создании собственного интерактивного проекта, в конце каждой главы мы добавили вопросы и задания, которые помогут вам шаг за шагом воплощать своё произведение на практике.

Кому полезен учебник

Мы задумали эту книгу как учебник уровня intermediate для широкого круга специалистов, уже усвоивших базовые принципы драматургии и получивших первый практический опыт в традиционном сторителлинге. Это:

- студенты целого ряда творческих профессий: будущие журналисты, писатели, драматурги, сценаристы, режиссёры театра и кино;
- молодые журналисты и опытные профессионалы СМИ, осваивающие новые мультимедийные технологии;
- мультимедийные и цифровые продюсеры;
- геймдизайнеры-энтузиасты и специалисты игровой отрасли, желающие перейти от разработки к сценарной работе;
- театральные драматурги и постановщики, начинающие работу с иммерсивным театром;
- сценаристы и режиссёры-постановщики проектов в области VR, AR и XR;
- энтузиасты интерактивного кино и видео.

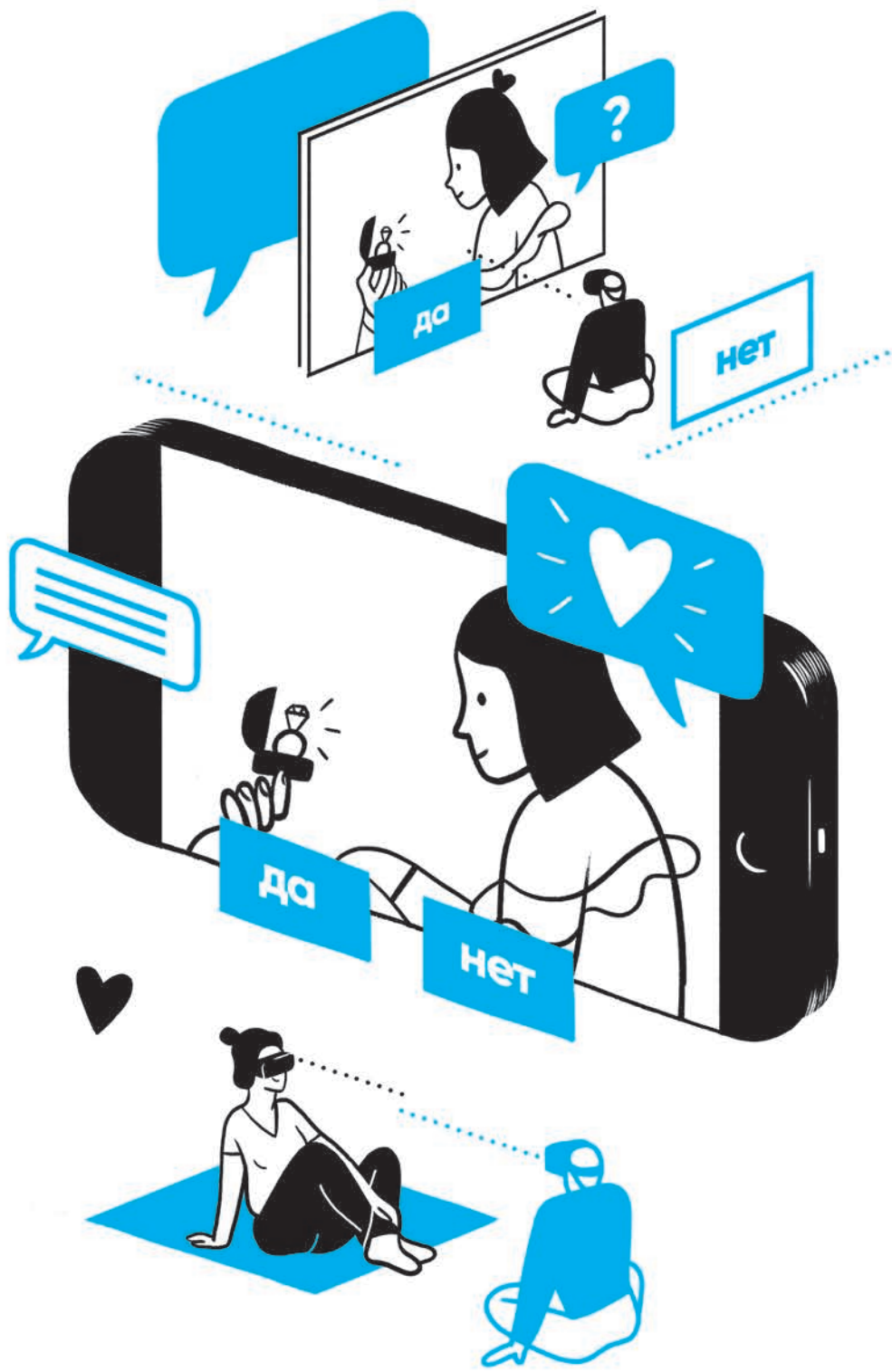
XR (X reality, cross reality) — смешанная реальность.

Мы надеемся, что наши читатели — и студенты, и работающие профессионалы — смогут пройти вдоль нашего учебника с собственным проектом, заточить и выправить свою историю, а затем произвести её на практике — и, возможно, получить новую профессию и новую работу в своей отрасли, в журналистике, в рекламных, теле- и кинопродакшенах, в игровых студиях.

Это первое русскоязычное издание, после его выхода мы примемся за расширенную и дополненную версию учебника на английском языке; применяйте его в работе и делитесь с нами своими впечатлениями, вопросами и пожеланиями — мы непременно планируем выпустить обновлённую версию с учётом своего и вашего опыта.

Раздел первый

Трансформация зрителя и среды



Краткий обзор изменений в медийном ландшафте 2009–2019 гг.

Изменение контента и способов его потребления

«...Мы имеем дело с чем-то, выходящим за рамки старомодного реализма эпохи аналоговых медиа. Мы можем назвать этот феномен метареализмом, поскольку он инкорпорирует автокритику в собственное тело», — пишет Лев Манович в «Языке новых медиа». Нам созвучна идея Мановича, что в современном обществе как идеология, так и культура постоянно деконструируют себя: на смену непогрешимым политическим лидерам-глыбам приходят персонажи, для которых «скандалы-интриги-расследования» являются таким же инструментом карьеры, как и декларации, а реклама то и дело иронизирует над собой, что не мешает ей продавать. Тот же феномен мы наблюдаем и в кино и сериалах. Если в доцифровую эпоху такой приём, как, например, «слом четвёртой стены», когда персонаж с экрана смотрит в камеру и обращается непосредственно к зрителю, был зарезервирован за артхаусом и экспериментальным кино, то нетфликсовский «Карточный домик» окончательно переместил его в инструментарий мейнстрима, а для тех, кто у кого существенную долю потребляемого контента составляют видеоблоги (читай: большинство тех, кому меньше 30), персонаж, обращающийся с экрана напрямую к зрителю, и вовсе явление повседневное.

«Язык новых медиа», Манович Л. (М.: Ад Маргинем, 2018). Глава «Иллюзия, нарратив и интерактивность» из его книги доступна на платформе «сигма»: <http://bit.ly/WMPart1-1>.

«Карточный домик» (House of Cards), сериал (2013–2018, США).

Скевоморфизм — подход, при котором форма, дизайн и стиль реальных объектов используются при создании виртуальных, то есть, к примеру, кнопка выглядит как реальная кнопка с тенями, бликами и пластиковой текстурой.

Цифровая культура, в свою очередь, тоже перестаёт скрывать свою сущность. Показательный пример — этап, когда скевоморфизм в интерфейсах уступил место плоскому дизайну, как бы говоря нам: «цифра» — это вещь в себе, а не улучшенная версия предметного мира. Отделяясь от аналогового мира, цифровая среда показывает нам новые возможности как создавать контент, так и взаимодействовать с ним. И если, к примеру, общение с помощью

Серия книг
«Выбери себе
приключение» —
*Choose Your Own
Adventure* (Bantam
Press, 1979–1998).

эмодзи можно сравнить с древними пиктографическими языками, то мемодзи (Memoji), придуманные компанией Apple — анимированные картинки, созданные по образу пользователя с помощью технологии распознавания лиц, — в доцифровом мире были невозможны. Интерактивное взаимодействие с повествованием существовало и раньше: достаточно вспомнить серию книг «Выбери себе приключение», придуманную в 1970-е в США, которая фигурирует и в вышеупомянутом «Брандашмыге»: в определённые моменты читателю предлагалось выбрать из двух или нескольких действий героя, после чего нужно было перелистнуть на соответствующую страницу, чтобы узнать, чем обернулось решение. Впрочем, подход «Выбери себе приключение» был скорее количественным и увлекал разнообразием возможных концовок, а не напряжённостью выбора между тем или иным путём, не давая ощущения личной вовлечённости в историю. Сегодня, кроме новых технических возможностей, порождённых «цифрой», при создании интерактивного произведения нужно учитывать и то, как изменились обстоятельства и менталитет зрителя (игрока).

По словам Тимура
Жаббарова —
здесь и далее,
если источник
цитирования
не указан, цитаты
приведены из личных
бесед или интервью
с авторами.

По словам Тимура Жаббарова, основателя компании Smart Course, которая занимается развитием навыка осознанного выбора среди подростков, для миллениалов и поколения Z включённость технологий в их жизнь совершенно органична. Соцсети для них — это просто ещё одно явление среды, как телефон, телевизор, автобус, школа или магазин. Они не выбирают там регистрироваться специально, как и мы специально не выбираем, заходить в метро или нет. Для них это просто ещё один канал информации, среда, которая даёт ощущение связанности с другими, приносит новости и позволяет сформировать собственный образ. Это, в свою очередь, повышает требования молодых поколений к технологиям, которые должны быстро и эффективно удовлетворять их потребности. По мнению Клер Хангейт, исполнительного директора Brave Bison и председательницы IBC Content Steering Group, рубежом технологий «старого»

Интервью**с Клер Хангейт**

см.: Claire Hungate, "Is content still King for the Gen Z audience?", IBC, March 2019, <http://bit.ly/WMpart1-2>.

Исследование**Global Web Index**

см.: Alana Foster, "VOD rivals cinema as favourite", IBC, February 2019, <http://bit.ly/WMpart1-3>.

SVOD (streaming video on demand) — потоковое видео по запросу, тот же Netflix или российские ivi, START, TNT-Premier, «Амедиатека», okko.

«Рома» (Roma), реж. Альфонсо Куарон (2018, США, Мексика).

«Птичий короб»

(Bird Box), реж. Сюзанна Бир (2018, США).

Интервью**с Майком Фрайсом**

см.: George Bevir, "Video hailed as the 'killer app' for 5G", IBC, March 2019, <http://bit.ly/WMpart1-4>.

и «нового» поколений являются смартфоны и стриминговые сервисы. «Смартфон открыл новые способы взаимодействовать с контентом и породил цифровой мир, в котором правит видео», — заявляет Хангейт и делает вывод: если добавить к этому всевозможные устройства для приёма стримингового видео, от Smart TV до игровых приставок, очевидно, что контент окружает нас 24 часа в сутки, семь дней в неделю — и производителям нужно создавать его больше, по более экономичной и гибкой модели, с меньшими ограничениями по правам, а главное, доступным на всех передовых платформах, вовлекающих аудиторию. Доступ к контенту сегодня важен не менее, чем сам контент, и доказательство этому мы наблюдаем уже сейчас: пока Стивен Спилберг выступает перед оscarовскими академиком, требуя закрыть фильмам производства Netflix доступ к премии, в Великобритании тем временем 45% зрителей, согласно данным [Global Web Index](#), предпочитают походу в кино [SVOD](#). И переманивает их из кинотеатров отнюдь не архаичный «Рома» Куарона, произведённый Netflix, а инновационные интерактивные проекты вроде «Брандашмыга» или такие яркие концепты, как «Птичий короб». Скорее всего, вы видели хотя бы один из бесчисленных мемов Bird Box challenge, разошедшихся в интернете после фильма, а значит, находились ровно в одном клике от того, чтобы посмотреть сам фильм, что невозможно было бы сделать, иди он в кинотеатрах. Доступность контента в любой момент круглые сутки, которая так важна молодой аудитории, отлично работает в связке с интересным оригинальным наполнением и позволяет стримингу отвоевывать позиции у традиционного кино.

Следующий рубеж на пути к повсеместно присутствующему контенту — приход 5G-связи, с которым потребление видео в интернете сделает радикальный рывок вперёд с уже весьма сильной позиции. Исполнительный директор Liberty Global, крупнейшей в мире международной вещательной ТВ-корпорации, которой принадлежат и несколько мобильных операторов, [Майк Фрайс утверждает](#), что потребление видео с мобильных устройств, которое составляет

сегодня 60% от всего контента, в ближайшие четыре-пять лет вырастет в пять раз. Именно видео, убеждён Фрайс, движет развитием широкополосного мобильного интернета. На фоне столь уверенного распространения видео на устройствах с тачскринами перспективы интерактива выглядят весьма позитивными.

Основные тренды

Компания Adobe в своём ежегодном [отчёте Adobe Consumer Content Survey](#), на который во многом опирается индустрия интернет-маркетинга, выделяет пять основных трендов в потреблении цифрового контента на 2018 год.

Отчёт Adobe Consumer Content Survey

см.: Giselle Abramovich, "5 Consumer Trends That Are Shaping Digital Content Consumption", CMO.com, February 2019, <http://bit.ly/WMpart1-5>.

1. Люди проводят более трети суток — в среднем 8,8 часа, — взаимодействуя с цифровым контентом. Применительно к более молодым поколениям эта цифра резко возрастает: 11,4 часа для поколения Z и 10,9 часа для миллениалов. Разумеется, основную массу контента эти поколения потребляют с мобильных устройств, зачастую с нескольких. Так, больше четверти миллениалов используют для потребления цифрового контента три или более устройств.
2. Потребители больше не терпят низкокачественный контент. С одной стороны, data-driven-компании вроде Netflix постоянно подстраивают свой контент под нужды и особенности потребителей, неустанно предугадывая их желания, а с другой — потребители, «избалованные» таким подходом и избытком выбора, больше не готовы терпеть тормозящее видео или брендированный контент с плохим копирайтингом. Впрочем, перегнуть палку в попытках угодить аудитории тоже легко: 25% опрошенных Adobe заявили, что слишком персонализированный контент их также отпугнёт. 54% респондентов (76% из поколения Z, 65% из миллениалов) отметили, что скорее останутся на ресурсе бренда, если там будет видео, но в то же самое время половина опрошенных

готова сразу уйти со страницы, если видео будет медленным или в низком разрешении.

3. В потреблении цифрового контента растёт роль инновационных технологий. В первую очередь речь об устройствах с голосовым вводом (Amazon Alexa, Google Home, Apple HomePod). Возглавляют тренд представители поколения Z: они потребляют контент с игровых приставок примерно в том же количестве, что и с ноутбуков (46% и 49% соответственно) и больше других склонны взаимодействовать с контентом с умных колонок и носимых гаджетов. Говоря об инновациях, Кевин Линдси, директор продуктового маркетинга Adobe, прогнозирует, что в 2020-м нас ждёт и более практическое применение AR и VR по мере того, как эксперименты с иммерсивными форматами постепенно перерастают в мейнстрим.
4. Брендам предстоит персонализировать контент, не отпугивая потребителей. Персонализация стала новой роскошью в мире потребления как материальных объектов, так и контента. В случае с последним её безусловные сильные стороны — ощущение контроля над ситуацией и ненапрасной траты времени, пусть даже речь о долях секунды, потраченных на захвативший внимание промпост в Instagram. Однако именно применительно к контенту персонализация легко рискует обернуться против себя самой. 82% респондентов заявили, что не будут покупать продукцию бренда, реклама которого окажется слишком персонализированной, вызывающей ощущение слежки. При этом потребителям хочется, чтобы их цифровая экосистема работала как единое целое, и именно персонализированный контент, опирающийся на данные, позволяет добиться такого эффекта.
5. Большинство потребителей всё ещё доверяют соцсетям. Так заявили 66% опрошенных, и, разумеется, без возрастного разделения не обошлось: только 2% из поколения Z говорят, что не доверяют соцсетям, в отличие от уже 15% миллениалов, 30% поколения X, 48% беби-бумеров и 52% традиционалистов. Несмотря на скандалы с личными данными, больше всего доверия

вызывает Facebook (26%), за ним следуют YouTube (16%) и LinkedIn (9%).

Данный отчёт интересует нас в первую очередь как картина формирующейся благоприятной среды для интерактивного сторителлинга. Персонализация и изучение зрителя/игрока дают возможность более точных и вовлекающих интеракций, а всеохватность в сочетании с технологическими новинками позволят нам лучше интегрировать эти истории в жизнь аудитории.

Мобилизация и дробление

«Наш конкурент — не бумажные книги, — говорил в своё время Максим Балабин, креативный директор Bookmate, сервиса для чтения по подписке, — а игра Angry Birds». Распространение мобильных устройств привело и к мобилизации потребления контента, в первую очередь книг и видео: идеальный формат — это законченное высказывание или экспириенс длиной одну-две остановки метро. На этом основан успех приложения Hooked, в котором молодёжная литература подаётся в формате чатов, и взлёт формата Stories. Согласно отчёту компании Buffer State of Social 2019, более миллиарда учётных записей в соцсетях, принадлежащих Facebook (то бишь сам Facebook и особенно Instagram) во всём мире используют Stories, а 57% опрошенных Buffer брендов считают рекламу в Stories «достаточно эффективной» или «очень эффективной».

С приходом SVOD и веб-сериалов производители контента, освобождённые от требований к перерывам на рекламу, получили возможность разбивать свои истории на эпизоды, комфортные для потребления конкретной аудиторией. Жанры, адресованные более молодым поколениям, теперь можно подавать короткими эпизодами, которые можно посмотреть на перемене в школе, в компании друзей или практически на бегу. Норвежский веб-сериал «Стыд»,

Отчёт Buffer
«State of Social»
за 2019 г. доступен
на сайте компании:
<http://bit.ly/WMpart1-7>.

«Стыд» (Skam),
сериал, реж. Юлие
Андем (2015–2017,
Норвегия).

Episodic Storytelling

Lab — см.: Tanner Shinnick, "Is Episodic Content the Future of Long-Form Documentary Filmmaking?", The Beat, 07 December, 2016, <http://bit.ly/WMpart1-6>.

FOMO (fear of missing out) — страх что-либо упустить, затрагивающий всё тех же миллениалов и младшие поколения.

Интервью с Кевином

Линдси, директором продуктового маркетинга Adobe, см.: Giselle Abramovich, "5 Consumer Trends That Are Shaping Digital Content Consumption", CMO.com, February 2019, <http://bit.ly/WMpart1-5>.

к примеру, вообще не ограничивает себя рамками конкретного хронометража: если нужно по сюжету, серия может длиться и 15 минут, и 30 — всё это, разумеется, идёт только на пользу истории. Sundance Institute даже запустил круглогодичный Episodic Storytelling Lab, прокомментировав это так: «За последние пять лет мы наблюдали взрывной рост возможностей для сценаристов, разрабатывающих эпизодический контент для кабельных и онлайн-платформ. И зрители, и критики приняли дерзкое видение и сложных персонажей, которыми богаты неэфирные драмы и комедии. Интернет же стал для творцов местом, где можно экспериментировать с новыми формами создания контента, а для аудитории — возможностью попробовать новые способы потребления этого контента». Более того, тенденция охватывает не только видеоконтент: уже повсеместными стали эпизодические подкасты, а романы-фельетоны, появившиеся ещё в 1800 г., в XXI в. перерождаются в книжные сериалы, например, на Serialbox.

Наконец, для зрителя, страдающего от FOMO, эпизодический контент становится лёгким способом познакомиться с историей и понять, хочет ли он смотреть дальше. Эпизоды не накладывают таких психологических обязательств, как двухчасовой фильм, пусть даже и в уюте своего дома.

«Потребители испытывают мощный страх что-то пропустить, — говорит Кевин Линдси. — ...Добавьте к этому факт, что сегодня мы можем сделать со смартфона почти всё что угодно, — становится очевидно, как легко оставаться на связи постоянно. Мы наблюдаем другой уровень вовлечённости в цифровой контент: отчасти это развлечение, отчасти польза, отчасти убивание времени».

Многоканальное потребление

Дробится не только контент, но и внимание зрителя/игрока. Люди со смартфоном в руке уже не отключаются

от него во время просмотра — «второй экран» служит для обсуждения в чате, уточнения увиденного в «Википедии» и прочей сопроводительной деятельности. Производители контента подхватывают эту тенденцию, выпуская специальные приложения-спутники, которые могут слушать аудиодорожку с телевизора и синхронно с происходящим на экране выдавать зрителю интересную дополнительную информацию. В чатах многопользовательских игр, например Fortnite, о которой чуть ниже, компании друзей рассказывают друг другу новости или ставят музыку, не отрываясь от игрового процесса.

Исследовательская группа Клиффорда Насса — из интервью авторов с Наталией Богачевой, см. также ее лекции на «ПостНауке»: <http://bit.ly/WMpart1-8>.

У подобной многозадачности есть и обратная сторона. По мнению исследовательской группы Клиффорда Насса, ситуация, когда человек одновременно выполняет несколько различных дел, используя при этом цифровые технологии, снижает глубину переработки информации и эмпатию в частности, поскольку информация о настроении и эмоциях персонажей или других людей хуже перерабатывается.

Социальный сторителлинг

Повсеместность и доступность цифрового контента, а также потребность молодых поколений в самовыражении и саморепрезентации создают условия, когда зрители или игроки становятся соавторами историй. Тому примером многочисленные монтажи или фан-трейлеры на YouTube, сделанные по мотивам любимых произведений. Известен случай, когда поклонник «Доктора Кто» создал свой ролик со спецэффектами, посвящённый Питеру Капальди, 12-му исполнителю роли Доктора, и был принят на работу в команду сериала.

«Доктор Кто» (Doctor Who), сериал (1969–1989, 2005–..., Великобритания).

Пластичность новых медиа, о которой говорит Лев Манович, позволяет им быстро меняться в ответ на реакцию зрителя. Яркий пример — появление развлекательных программ

в формате вертикального видео (Snapchat, IGTV), под которые даже строятся специальные павильоны. Это результат вовсе не поиска авторами новых творческих форматов, а следование за поведением аудитории, которой лень переворачивать смартфон.

Сейчас мы наблюдаем развитие платформ, полностью посвящённых социальному видео: IGTV (Instagram также планирует запустить возможность группового просмотра видео), Facebook Watch, YouTube Originals. Их главные приметы? Разумеется, эпизодический и сериализованный контент, преимущественно в малых формах.

Дофаминовые триггеры

Помимо обычных подозреваемых — социальных сетей — немалую роль в том, как мы потребляем контент сегодня, играют гиперказуальные мобильные игры по модели free-to-play, где игрока загоняют в дофаминовый цикл, стимулируя новые и новые интеракции с игрой (и, соответственно, покупку апгрейдов и бонусов). Таким образом, большое количество людей уже априори расположены реагировать на предлагаемую им интеракцию.

Free-to-play — простые игры, позволяющие начать играть не задумываясь и, как правило, вызывающие привыкание, условные «Весёлые фермеры».

Драматизация и документальность

Достаточно открыть Black List — ежегодный список лучших сценариев в Голливуде, которые ещё не экранизированы, — за последние два-три года, чтобы пронаблюдать, как растёт популярность сценариев, основанных на реальных историях. Если взглянуть на итоги ведущих кинопремий, становится очевидно, что запрос на такие истории действительно существует. Параллельно с этой тенденцией мы видим, как в жанровом кино возрастает драматическая составляющая: так, на смену «чистым» комедиям или, к примеру, фантастике приходят драмеди (драматические комедии

или же комедийные драмы) и драмы в футуристическо-фэнтезийной оболочке. Это вызвано повышенным вниманием к переживанию и переработке травм в западном обществе; сценаристка Лиля Ким в одной из своих лекций, рассказывая об актуальном голливудском подходе, советует всегда находить в прошлом главного героя некую травму (любого масштаба), которая объясняла бы его поведение в настоящем. Этот подход, по сути, актуализированное понятие «призрака», которое предложил Джон Труби: событие из предыстории героя, некий страх, который преследует его и мешает действовать. Обращение к реальности через тему травмы даже в развлекательных жанрах повышает искренность, а значит, убедительность подобных историй, которые и находят более сильный отклик у зрителя.

Изменение аудитории

«Текущее общество»

«Текущая современность»,
Баумант З. (СПб.:
Питер, 2008).

Социолог Зигмунт Бауман в своей книге «Текущая современность» определяет современное общество как «текущее», такое, где стабильность и твёрдость уступили роль приоритета гибкости и текучести, а жизнь и общества, и индивида характеризуется неопределённостью. Значительную роль в формировании «текущей современности» сыграли и технологии: их постоянные изменения, непрерывная эволюция уже не считаются временным явлением, а в силу их повсеместного проникновения это ощущение пропитывает и общество в целом. Мы живём в некоей подвижной среде, где нет ничего постоянного и, с одной стороны, нет смысла в долгосрочных планах, а с другой — присутствует постоянное ощущение, что в любой момент могут появиться новые возможности (вспомните дофаминовый цикл в играх).

Татьяна Салахиева-Талал — психотерапевт, эксперт в психологии кино. Рекомендуем ее книгу «Психология в кино: Создание героев и историй» (М.: Альпина нон-фикшн, 2019).

Психотерапевт, эксперт в психологии кино Татьяна Салахиева-Талал определяет «текущее общество» как поколение людей, чье детство приходится на период начиная с 1990-х. Из всех многочисленных особенностей этого поколения применительно к теме данной книги Салахиева-Талал выделяет две главные характеристики: во-первых, телесную и эмоциональную замороженность, а во-вторых, искажение телесной картины, поскольку картина тела современного человека, как правило, включает в себя мобильное устройство, которым он пользуется каждый день. Смартфон мы воспринимаем как естественное продолжение своего тела, а забыв его дома, испытываем тревогу и «фантомные боли», словно у нас отрезали некий орган. Наша жизнь, отмечает психотерапевт, протекает на экранах — ноутбуков, смартфонов, — и в результате возникает нечто вроде облачного сервиса, в который мы переносим свои психические процессы. То, что хранилось раньше внутри нашей головы, теперь выносится наружу, и это размывает наше восприятие себя, своей телесности, своей целостности.

Десенсбилизация, отчуждение от собственного тела начинается с самых ранних лет. Если раньше ребёнок, расстроившись, бежал к маме, чтобы та обняла его и утешила, тем самым дав ощущение телесных границ и заземлив его эмоцию, разместив её в отношениях, то сейчас всё чаще плачущим детям вручают планшет с мультиками и эмоции, которые должны были быть направлены на другого человека, переадресовываются внутрь экрана, устройства. Это приводит к тому, что с ранних лет поколение, выросшее со смартфоном, учится эмоционально взаимодействовать не с людьми, а с цифровыми устройствами. Таким образом, возбуждение не контейнируется в отношениях, что приводит к высокому уровню постоянной фоновой тревоги, а самый простой способ её не переживать — «анестезировать» себя, уйти от эмоций, заморозить свою чувствительность. В результате, делает вывод Салахиева-Талал, получается идеальный молодой зритель для интерактивного кино, где ему требуется больше действовать, чем чувствовать. Конечно, целебным для «текущего» поколения является возрождение чувствительности, повышение эмоциональной восприимчивости, разворот его от гаджетов к живым людям и отношениям. Однако тут нужно учитывать один немаловажный нюанс. Дело в том, что, если человека с очень высоким уровнем психологических защит и эмоциональной замороженности поместить в среду с интенсивными эмоциями (как в обычном кино), пытаясь добиться пробуждения его эмоциональной восприимчивости, мы получим обратный эффект. Поскольку его толерантность к выдерживанию эмоционального напряжения минимальна, он «заморозится» еще больше, вовсе перестанет чувствовать и будет утверждать, что эмоции на экране фальшивы. «Челночное» же перемещение из пассивной позиции в активную, как в интерактивном кино, позволяет бережно работать с такой аудиторией, завоевывать её доверие и обеспечивать нужный баланс действий и чувственных переживаний. Такое же мнение высказывает и Лев Манович: «...периодическое смещение от иллюзии к отрешению от неё необходимо, чтобы полностью вовлечь

субъекта в иллюзию». Цифровая составляющая становится неотъемлемой частью жизни, и мы не воспринимаем переключение от восприятия к активному действию как прерывание.

Приметы поколения Z

Онлайн-РПГ Fortnite — см.: Bijan Stephen, "Fortnite was 2018's most important social network", *The Verge*, December 2018, <http://bit.ly/WMpart1-9>.

200 млн пользователей — см.: Felix Richter, "Fortnite Gained 150+ Million Users in 2018 (So Far)", *Statista*, November 2018, <http://bit.ly/WMpart1-10>.

DJ Marshmello провёл 10-минутный сет — см.: Nick Statt, "Fortnite's Marshmello concert was a bizarre and exciting glimpse of the future", *The Verge*, February 2019, <http://bit.ly/WMpart1-11>.

Самой важной социальной сетью 2018 г. издание *The Verge* назвало многопользовательскую онлайн-РПГ Fortnite, выпущенную Epic Games. К ноябрю 2018-го игра набрала 200 млн зарегистрированных пользователей, причём 150 млн из них — за предыдущие 11 месяцев. Однако не меньше внимания игра привлекла к себе тем, что общение в ней для игроков не менее важно, чем собственно геймплей. Подростки собираются в Fortnite, чтобы поделиться новыми музыкальными треками, трейлерами к фильмам или мемами, обсудить события в школе или, если речь о более старшем поколении, просто пообщаться с друзьями, с которыми они не могут или не успевают встретиться в реальной жизни. Игра бесплатна и доступна практически на всех устройствах — от приставки до смартфона, создавая новую социальную среду для времяпровождения онлайн. В ней же рождаются новые мемы и жаргон, для которых цифровая среда первична. В Fortnite даже состоялся концерт — DJ Marshmello провёл 10-минутный сет в специальном игровом режиме, где было запрещено использование оружия. Феномен Fortnite — хорошая иллюстрация другого наблюдения из того же материала *The Verge*: за последние десятилетия множество видов нашей деятельности, которые подразумевали социализацию, перенеслись в онлайн: знакомства, ресторанная еда, шопинг. И если старшее поколение успело наработать необходимые паттерны «офлайнового» поведения, чтобы не растеряться, то младшее, в первую очередь подростки (так называемое поколение Z) и отчасти миллениалы, не мыслящие себе жизни без интернета, а то и без смартфона, вынуждено самостоятельно приспосабливаться к новой среде.

По мнению Тимура Жаббарова, игры привлекают подростков как безопасная среда с понятными правилами, обратной связью от каждого нового действия и ощутимыми достижениями. Кроме того, в игровой среде возможно общение с теми, кто понимает. Под безопасностью подразумевается не безнаказанность, а предсказуемость, а правила можно и нарушать, но всегда понятно, к чему это приведёт. Таким образом, игра становится для подростков тренажёром для «мышцы принятия решений» на фоне окружающей текущей неопределённости и точкой сборки сообщества.

Психиатр и исследователь в области нейронаук Александр Лебедев, в свою очередь, отмечает, что биологические потребности современного человека радикально не изменились со времён пещерных людей — в отличие от условий, в которых они реализуются. Многопользовательская игра — это модель реального мира, которая предоставляет высокую степень свободы самовыражения в сочетании с большей предсказуемостью среды. Для нас это имеет значение, поскольку, как показывают многочисленные опросы, нынешние подростки ставят самовыражение и проявление собственной природы выше социальной роли или статуса.

Цифровое бытие приводит к тому, что, по мнению журнала *The Atlantic*, нынешнее поколение подростков, с одной стороны, живёт намного безопаснее, чем предыдущие, а с другой — эта безопасность кроется в том, что в свободное время они почти не покидают пределов своей комнаты. Это же явление приводит и к рекордному числу депрессий и панических атак — прямого следствия эмоциональной замороженности, о которой мы говорили выше. По мере того, как снижается уровень подросткового травматизма, растёт число самоубийств. По данным того же издания, среди восьмиклассников, активно пользующихся соцсетями, риск депрессии возрастает на 27%, в то время как у ровесников, занимающихся спортом, посещающих религиозные службы или просто уделяющих больше времени домашней работе, этот риск существенно уменьшается.

Статья журнала
The Atlantic — см.:
Jean M. Twenge,
“Have Smartphones
Destroyed a
Generation?”,
The Atlantic,
September 2017,
<http://bit.ly/WMpart1-12>.

Подростков значительно меньше интересует секс — у тех, кому он нужен, под рукой всегда есть Tinder, Bumble, Grinder и Pornhub, — а первый этап зарождающихся романтических отношений теперь называется не «он/она мне нравится», а «мы разговариваем» — разумеется, имеется в виду переписка в чатах, а не живое общение. Родители возят подростков в школу, а оттуда домой. Число работающих тинейджеров, по крайней мере в США, в 2010-х также снизилось: из-за рецессии родители стали сильнее настаивать на том, чтобы их дети получили высшее образование и больше времени посвящали учёбе. Для нас это значит, что среднестатистический подросток в западном мире — то есть потенциальный потребитель того контента, о котором идёт речь в этой книге, — закупорен в четырёх стенах дома, школы, родительского автомобиля, значительно меньше практикуясь в навыках реальной жизни, нежели старшие поколения.

В меньшей степени, но схожее явление наблюдается и среди миллениалов, для которых состояние «быть взрослым» превратилось в глагол «to adult». Взросление — это не то, что происходит с тобой неминуемо, а некий навык, которому нужно учиться. Из этого возникает ещё одна ключевая потребность тех, кому сейчас 14–35: необходимость в ролевой модели. Это подтверждают цифры: по данным Social Media Today, каждый доллар, потраченный на инфлюенсер-маркетинг, возвращает шесть с половиной.

Исследование
Social Media Today —
 см.: Steven Barr,
 “Younger Generations
 Redefine How
 Retailers Approach
 The Holidays”, *Forbes*,
 October 2018,
<http://bit.ly/WMpart1-13>.

Для тех, у кого основным окном социализации является смартфон, это устройство становится одновременно источником ответов и ещё большего количества вопросов. Избыток информации, который знаком любому пользователю интернета, порождает избыток вариантов поведения: кем мне быть и как себя вести в той или иной ситуации? Значительная часть таких вариантов представлена интернет-инфлюенсерами, которые в привлекательном формате показывают: одевайся так, ешь это, читай то, думай таким образом. Откликом на них становится

постоянная необходимость самопрезентации: я веду инстаграм, следовательно, я существую. Это стремление порой доходит до абсурда: к примеру, школьники, стремясь завоевать популярность в классе, публикуют в своём Instagram поддельные спонсорские посты.

Поддельные спонсорские посты — см.: Taylor Lorenz, "Rising Instagram Stars Are Posting Fake Sponsored Content", *The Atlantic*, December 2018, <http://bit.ly/WMpart1-14>.

Интервью с Йетте Нюгард-Андерсеном — см.: Tim Dams, "In search of Generation Z", IBC, August 2018, <http://bit.ly/WMpart1-15>.

«Я называю поколение Z поколением надежды, — говорит Йетте Нюгард-Андерсен, исполнительный директор шведской медиакомпании MTG International Entertainment, — это граждане мира. Они не думают о границах и хотят изменить существующую ситуацию. Они действительно хотят что-то сделать и обращаются к медиакомпаниям и брендам с вопросом "Как?"». По словам Нюгард-Андерсен, поколению Z сложно удерживать на чём-либо внимание дольше восьми секунд по сравнению с двенадцатью секундами у миллениалов, а значит, обращённые к ним медиа должны моментально вызывать их интерес. Одно из подразделений MTG, Zoomin.TV, создаёт 400 единиц контента в день руками 3500 видеожурналистов по всему миру. Некоторые из этих видео длятся меньше десяти секунд и сопровождаются текстом, чтобы их можно было смотреть без звука.

Ещё одна зона роста, на которую обращает внимание Нюгард-Андерсен, — киберспорт. Если до недавнего времени основными источниками дохода от киберспортивных мероприятий были спонсорство, реклама, продажа билетов и мерчендайза, то теперь они уступили продаже медийных прав — всё больше людей хотят смотреть на киберспортивные состязания и делать это на удобном для них канале.

Как существенный тренд выделяют и то, что в качестве предпочтительной соцсети поколение Z выбирает не Facebook, а Instagram, а в нём, чего и следовало ожидать, отдаёт предпочтение видео и формату Stories. Опрос Pew Research Center, проведённый летом 2018 г., показал, что 51% подростков в возрасте от 13 до 17 пользуется Facebook, что на 20% ниже результатов такого же опроса в 2014–2015 гг.

Опрос Pew Research Center — см.: Todd Wasserman, "7 Content Consumption Trends That All Digital Leaders Need To Understand", CMO.com, August 2018, <http://bit.ly/WMpart1-16>.

Поколение Alpha

Те, кто родился после 2010 г., росли не просто с интернетом, а уже со смартфоном или планшетом в руках, а значит, их требования к скорости доставки контента и бесперебойному доступу к нему с любого устройства ещё выше, чем у предыдущих поколений. Кроме того, дети, привыкшие к смартфонам, всё больше ожидают от контента, что он будет интерактивным, отмечает старший директор по цифровому вовлечению в Lego Роб Лоу.

Интервью с Робом

Лоу см.: David Wood, "How to grab the attention of Generation Alpha", IBC, September 2018, <http://bit.ly/WMpart1-17>.

Интерактив как ответ на актуальные потребности

В среде, где доминирует значимость социальных сетей, на первый план выходит не пирамида Маслоу, много раз доказавшая собственную несостоятельность, а подход Ричарда Эрскина: выделив 96 основных человеческих потребностей, он определил восемь из них как универсальные для всех культур. Эти потребности во взаимоотношениях он рассматривает в совместной с Ребеккой Троттманн работе «Методы интегративной психотерапии»:

Подход Ричарда

Эрскина «Потребности человека во взаимоотношениях», опубликовано в Live Journal, 16 ноября 2014 г., <http://bit.ly/WMpart1-18>.

Юлия Гридасова, «8 главных потребностей в отношениях», опубликовано 12 марта 2017 г., <http://bit.ly/WMpart1-19>.

«Методы интегративной психотерапии» —

см.: Richard Erskine, Rebecca Trautmann, "Methods of an Integrative Psychotherapy", *Transactional Analysis Journal*, October 1996, 26 [4]: pp. 316–328, <http://bit.ly/WMpart1-20>.

- безопасность;
- ценность, подтверждение значимости человека другими людьми;
- стабильное принятие значимым другим;
- взаимопонимание, подтверждение опыта;
- самоопределение;
- влияние на других людей;
- взаимная инициатива в отношениях;
- выражение любви.

Сделаем вывод, что интерактив как взаимоотношение с историей, её героями и с самим собой в той или иной роли — это рефлексия и отработка в безопасной среде

вышеописанных потребностей. Это делает его особенно привлекательным и эффективным инструментом разговора, в первую очередь с молодой аудиторией. И наконец, именно интерактивный формат, по мнению Салахиевой-Талал, и мог бы стать терапией для людей с подавленными чувствами. Форму, которая резонирует с «текучим обществом», считает она, можно наполнить содержанием, раскрывающим ценности отношений, чувств и эмоций.

Вопросы к размышлению

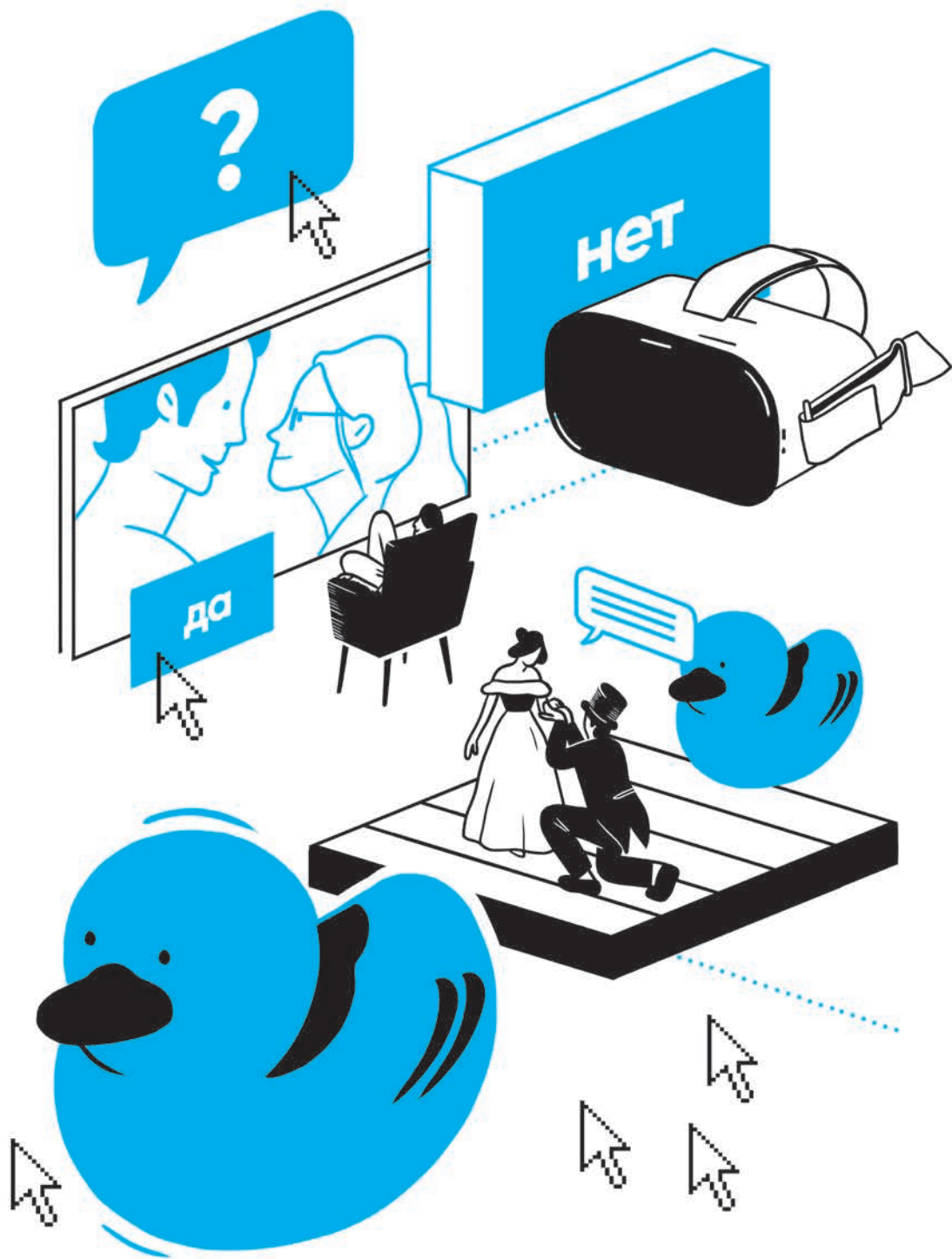
- Какие черты характерны для «текучего общества»? Как влияет на его представителей постоянный контакт со смартфоном?
- Какие ключевые слова описывают современные способы потребления контента? Каковы, по-вашему, основные причины, которые их сформировали?
- Как интерактив отвечает на запросы и проблемы «текучего общества»?

Задания

- Сформулируйте концепцию своего проекта.
- Определите свою целевую аудиторию и представьте себе портрет своего зрителя: что он или она хочет от контента, как и когда его потребляет, что его/её может отвлечь и т. д.
- Исходя из портрета аудитории, сформулируйте формат своего проекта:
 - будет ли он дробиться на эпизоды;
 - каков его хронометраж, общий и каждого эпизода (например, для веб-сериалов необязательно, чтобы эпизоды были одинаковой длины);
 - как будут выходить эпизоды: по одному или все сразу; будет ли их выход привязан к определённом времени (например, как в «Стыде», где серии выходили в то же время, когда происходили события, показанные в них);
 - на какой платформе будет выходить проект.

Раздел второй

Интерактивные среды



Обзор интерактивных сред

Эта глава поможет вам выбрать интерактивную среду, решающую задачи вашего проекта и отвечающую вашим производственным возможностям. Мы рассмотрим виды интерактивных сред, их возможности, ограничения и приёмы, которые работают в каждой из них.

«Цифровое представление» — Steve Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation* (The MIT Press, 2007).

В своей работе «Цифровое представление: История новых медиа в театре, танце, искусстве перформанса и инсталляции» Стив Диксон делит интерактивность на четыре категории: навигация, участие, разговор и сотрудничество. Деление строится на возрастании творческой свободы пользователя и связано с оригинальностью, качеством или уровнем воздействия интерактивного произведения. Навигация, по Диксону, — самый простой вид интерактива, «простой клик мышью». Чуть сложнее — участие, а настоящая осмысленность возникает уже на уровне разговора, который может происходить между пользователем и устройством или же между несколькими пользователями. Взаимоотношения в интерактиве-разговоре строятся на понятиях доверия, открытости и кооперации. Сотрудничество в интерактиве возникает, когда интерактор становится значимым автором или соавтором произведения. Уровень интерактивности определяет не столько степень вовлечённости зрителя/игрока в процесс, но в значительной мере его влияние на конечный результат. Важно также помнить, что в рамках одного произведения могут использоваться все виды интерактивности. Элис О’Греди, автор работы «Интерактивность» (Interactivity) в книге «Перспективы перформанса: Критический обзор», касаясь того же вопроса, подчёркивает, что, говоря об интерактивности, важнее уделять внимание не тому, какими способами она достигается, а «качеству или значимости происходящих интеракций».

«Перспективы перформанса» — Performance Perspectives: A Critical Introduction (Palgrave, 2011).

«Правила игры» —
Katie Salen Tekinbas,
Eric Zimmerman, *Rules
of Play: Game Design
Fundamentals* (The MIT
Press, 2003).

Чтобы ограничить понятие интерактивности, используемое в этой книге, воспользуемся классификацией Кэти Сейлен и Эрика Циммермана, авторов книги «Правила игры: Основы геймдизайна». Они выделяют четыре вида интерактивности:

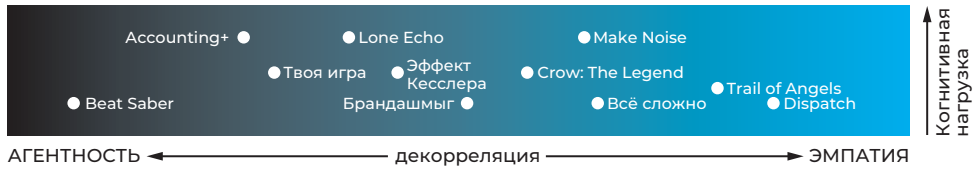
- Когнитивная интерактивность, или же интерпретативное взаимодействие.
Психологическое, эмоциональное и интеллектуальное взаимодействие индивидуума и системы. Пример: сложное взаимодействие игрока с графической игрой-adventure, когда он погружается в мир игры и задействует своё воображение.
- Функциональная интерактивность, или же утилитарное взаимодействие.
Этот вид подразумевает функциональное или структурное взаимодействие с материальными компонентами системы (как реальными, так и виртуальными). Пример: интерфейс игры, его кнопки, время отклика, читабельность текста и т. д.
- Эксплицитная интерактивность, или взаимодействие с использованием предусмотренных выборов и процедур. То, что мы чаще всего понимаем под интерактивностью: переход по нелинейным ссылкам в гипертекстовом романе, следование правилам настольной игры, смена одежды на бумажной кукле, управление Пакмэном с помощью джойстика. Этот вид интерактивности включает в себя выборы, случайные события, динамические симуляции и другие запрограммированные заранее процедуры.
- Интерактивность за пределами объекта, или взаимодействие с культурой объекта.
Случай, когда интерактивность выплёскивается за пределы единой разработанной системы. Самый показательный пример: фан-культура, где участники создают совместные реальности на основе уже существующих систем.

Интерактивное кино и VR, иммерсивный театр и игры включают в себя первые три вида интерактива по Сейлен и Циммерману, и наша задача как авторов — творчески использовать этот инструментарий. Принимая во внимание вышесказанное, мы определим, что в этой книге подразумеваем под интерактивом: взаимодействие зрителя (игрока) с нарративным аудиовизуальным проектом, которое двигает сюжет вперёд, качественно влияет на него. В значительно меньшей степени мы будем говорить об интерактиве как возможности посмотреть на историю под разными углами зрения — только если это качественно меняет отношение зрителя к сюжету или персонажам, а не просто выстраивает удобный для него порядок просмотра. Мы не касаемся здесь и возможности «потрогать» мир, в котором разворачивается история (например, в VR), если это никак не влияет на среду, сюжет и развитие характеров персонажей или роль самого игрока.

Интерактивность порой смешивают с понятием «трансмедийность». К примеру, в веб-сериале «Стыд» у всех главных персонажей были аккаунты в Instagram, где зрители могли с ними общаться. Это — трансмедийная составляющая проекта, но к интересующему нас интерактиву она не имеет отношения (хотя если предположить, что зритель вёл бы чат с героем прямо при просмотре фильма, тогда мы могли бы назвать это интерактивом).

Основные факторы, определяющие для нас интерактивные среды, — это агентность (способ существования в истории, позволяющий зрителю/игроку осознанно действовать), эмпатия и сложность. Сразу оговоримся, что мы рассматриваем эмпатию не во всей широте этого психологического термина, а лишь ту её сторону, которая касается взаимодействия человека с контентом.

Эмпатию и агентность можно для удобства представить в виде двух полюсов. По словам психотерапевта Татьяны Салахиевой-Талал, если принять эту условную дихотомию,



Агентность / эмпатия / когнитивная нагрузка

График не претендует на наукообразность или точность — скорее, он расставляет несколько интерактивных фильмов, VR-проектов и даже один интерактивный иммерсивный театральный проект на схеме между эмпатией и агентностью — и с условной зависимостью от когнитивной нагрузки.

то на первом из полюсов будет полная пассивность, высокая эмоциональная восприимчивость, сниженные психологические защиты. Это позволяет при просмотре обычного кино вскрывать наши подавленные переживания и внутриличностные конфликты — в обычной жизни для этого не находится возможности, времени или обстановки. Мы слишком привыкли действовать, у нас нет времени на рефлекссию, мы не позволяем себе остановиться и дать себе побыть объектом, с которым проделывают эмоциональную работу. Фактически фильм даёт пространство и форму, в которых возможно своего рода оживление застывших внутренних психологических процессов. Но на этом полюсе есть риск актуализировать травмы зрителя, заставить его в момент высшей уязвимости и вложить в него ценности, которые могут оказаться для него разрушительными и, например, усугубят его депрессию.

На втором полюсе, агентности, — больше возбуждения активно действующего человека, взрослого. Это позиция, в которой можно отрабатывать вещи, недоступные в обычной жизни. Она способствует катарсическому взрыву подавленной ранее энергии, даёт свободу экспериментировать и искать выражение закрытых прежде эмоций. Агентность в интерактивных играх и фильмах может приносить внутреннее освобождение и ощущение некоего расширения границ, однако, предупреждает Салахиева-Талал, как и в линейном сценарии, автор в первую очередь должен сам осознавать ценности, которые он вкладывает

в фильм или игру, чтобы обозначить для зрителя/игрока, где проходят эти границы морали и нравственности. Помимо терапевтического эффекта, агентность, к примеру, в агрессивном нарративе может стимулировать агрессивные наклонности игрока, которые он выплеснет и за пределами игры. Салахиевой-Талал вторит и театральный режиссёр Юрий Муравицкий: в одной из своих лекций он утверждает, что все перформативные искусства, такие как театр, кино, танец, происходят от обрядов, использующих шаманские практики, и мы как авторы должны ответственно относиться к посланию, заложенному в произведение.

Ещё один критерий, который стоит принимать во внимание, разрабатывая проект, — открытость или закрытость интерактива. Этот дуализм предложил Лев Манович в «Языке новых медиа». Под закрытой интерактивностью он подразумевает активное взаимодействие зрителя или игрока с уже готовыми элементами ветвящейся структуры, а под открытой — генерацию всей структуры или отдельных её элементов «на лету», прямой реакцией на действия пользователя. Выбор между открытым и закрытым интерактивом напрямую влияет на сложность проекта, как сценарную, так и производственную, поскольку, как отмечает Манович, требует использования нейросетей, искусственного интеллекта, процедурного программирования и т. п. Другой выход, если вы хотите создать открытый интерактив, — обратиться к иммерсивному театру. Как пример можно привести проект Jack студии Waobab по мотивам сказки «Джек и бобовый стебель», где была задействована также и VR; подробнее об этом проекте мы рассказываем в разделе 5. По словам авторов, искусственный интеллект на его нынешней стадии развития ещё весьма далёк от того, чтобы создавать впечатляющий открытый интерактив, однако, если вы возьмёте актёра, который вместе со зрителем будет следовать вдоль основной сюжетной линии с чётко обозначенными началом, серединой и финалом, у зрителя-участника возникнет ощущение полной свободы, ощущение, что он может делать с повествованием что хочет. Актёры в постановке Jack были

Jack, реж. Матиас
Челебург (2018, США).

готовы импровизировать, чтобы дать зрителю то самое волшебное ощущение полного контроля и агентности, словно в компьютерной игре.

Журналистам будет понятна аналогия с закрытыми и открытыми вопросами в интервью, драматургия которого в определённом смысле представляет собой ветвящийся интерактивный сценарий с моральными выборами, неожиданными поворотами и неочевидным финалом.

При этом работа с данными о действиях пользователя в реальном времени может быть задействована и в закрытом интерактиве — например, когда необходимо показать зрителю/игроку, что в данный момент выбирает большинство. Если вы задействуете подобное решение, помните об этической стороне вопроса: история, как Netflix собирал данные о действиях зрителей «Брандашмыга», не получив от них прямого согласия, — поучительный пример того, как осторожно надо обращаться с подобной информацией.

Netflix собирал данные о действиях зрителей —

см.: Madison Malone Kircher, “Black Mirror: Bandersnatch Saved All Your Answers, Will Probably Be the Plot of Next Black Mirror”, *Vulture*, February 16, 2019, <http://bit.ly/WMpart2-1>.

Наконец, выбирать среду, способ взаимодействия со зрителем и даже нюансы сюжета стоит «от зрителя», то есть представляя, какой опыт для зрителя будет важным и почему зритель захочет обратиться именно к этому произведению. Вот как комментирует это в интервью авторам книги Эрик «Гиз» Гевирц, старший директор игрового направления компании Niantic: «[Задумывая проект], обычно мы начинаем с концепции, которая выстраивается вокруг “мечты игрока”. Какую свою мечту наш игрок хочет удовлетворить? Например, в оригинальной версии Star Wars: Battlefront мечта у игрока была такая: “Заново прожить величайшие битвы во вселенной «Звёздных войн» — так, как ты этого хочешь”. В Marvel Strike Force мечта формулируется так: “Собрать любимых героев и злодеев Marvel и выставить их друг против друга в бою”. Дальше мы переходим к игровой механике, которая наилучшим образом реализует эту мечту. Мы знали, что в Battlefront нам придётся задействовать разнообразные виды транспортных средств, оружия и героев. В Strike

Force — что каждый герой или злодей будет играть особую роль в команде, чтобы каждая комбинация персонажей была уникальной. Затем мы переходим к **нарративу**. В Battlefront 2 нам нужно было оправдать участие игрока во всех главных битвах первых двух трилогий “Звёздных войн”, так что мы придумали историю о том, как солдат-клон превращается в штурмовика, и на этом выстроили сюжет. К тому моменту мы уже общались с “501-м легионом”, группой поклонников “Звёздных войн”, так что мы использовали историю 501-го легиона как основу нарратива игры. В Marvel Strike Force нам нужно было придумать, как оправдать многочисленные версии одних и тех же героев, которые дерутся друг против друга (каждый игрок мог играть за своего Человека-паука, своего Халка и т. д.), и мы подумали: “А что, если мы сыграем в множественные вселенные? Что, если есть специальный отдел S.H.I.E.L.D., который занимается угрозами из мультиверса?” Так мы создали S.T.R.I.K.E., а затем придумали роли и для игрока, и для врагов».

Отметим, что нам подход Гиза кажется взвешенным и последовательным. В киноиндустрии, особенно в авторском кино, проекты возникают зачастую на этапе истории, минувшую управляющую идею, тему или, если угодно, «мечту зрителя». Напротив, дизайнеры в игровой индустрии иногда пропускают этап работы над нарративом, вспоминая о нём, когда проект находится в серьёзной стадии готовности.

Задание

- Подумайте над темой, управляющей идеей или «мечтой зрителя».
- Придумайте, какая интерактивная механика наилучшим образом её решит.
- Выстройте основу нарратива вокруг выбранной идеи и механики.

Интерактивное кино: низкая агентность, низкая сложность, высокая эмпатия

Образец закрытого интерактива — сколько бы выборов вы ни давали зрителю, количество элементов структуры в этой среде всегда ограничено — интерактивное кино, как результат, даёт зрителю меньше всего агентности по сравнению с другими средами.

Это свойство может быть как и слабой, так и сильной стороной проекта. Сложности возникают в первую очередь для авторов, которым необходимо создать увлекательную историю с качественным ветвлением нарратива, где каждое следующее направление двигает сюжет в новую сторону, а не просто наполняет его дополнительными «декоративными» элементами. На это накладываются производственные рамки: в пределах разумного бюджета можно произвести ограниченное количество фрагментов, из которых будут складываться ветви нарратива, и чем их больше, тем сложнее будет подогнать их друг к другу, не нарушив непрерывности повествования (continuity), — могут возникнуть нестыковки и тупиковые сюжетные линии.

Простой пример: предположим, что в сцене признания в любви из «#ВсёСложно» вместо очевидных двух вариантов («да» или «нет») их было бы, к примеру, пять. Чтобы подмонтировать все концовки к моменту развилки, нам понадобилось бы снять пять одинаковых планов, в каждом из которых несколько дублей... А теперь представьте, что за всё это время погода меняется, свет уходит — и две-три из пяти концовок уже не клеятся к развилке просто визуально.

Впрочем, как часто бывает, из ограничений рождаются интересные творческие решения, и «#ВсёСложно» — один из примеров того, как рассказать действительно интерактивную и увлекательную историю при относительно

небольшом количестве эпизодов и хронометраже. Подробный разбор этого проекта вы найдёте в разделе об интерактивном кино.

Преимущество низкой агентности в интерактивном кино — низкий порог вхождения в историю. В отличие от игры, интерактивного VR или тем более иммерсивного спектакля, чтобы посмотреть интерактивное кино, зрителю, как правило, достаточно достать смартфон и потратить от 5 до 20 минут своего времени (если говорить об эпизодическом контенте). Не нужно изучать законы мира, двумерная картинка не грозит сенсорной перегрузкой, а продуманный интерфейс максимально интегрирован в историю, незаметен и не отвлекает от истории. Зрители, как правило, ищут развлечения, и пассивный просмотр интерактивного кино, время от времени прерывающийся осмысленным и ценным для истории выбором, располагает именно к такому времяпрепровождению.

Life Underground,
реж. Эрве Коэн (2017,
Франция).

Прямое родство интерактивного кино с традиционным, которое служит нам источником эмоций, даёт и высокую эмпатию при просмотре. Есть способ создать иллюзию агентности, не прибегая к ветвящейся истории, как это сделали, например, создатели документального фильма [Life Underground](#). Это множество независимых эпизодов-историй, объединённых местом действия — метро, которые зритель может комбинировать в какой угодно последовательности на разные темы.

Ещё одно преимущество низкой агентности интерактивного кино в том, что при наличии сильного сквозного сюжета эпизодический контент можно адаптировать в линейную версию. Вы безболезненно убираете возможность выбора, оставляя самый сильный и яркий, на ваш взгляд, вариант сюжета в качестве основного, и получаете полноценный короткий или даже полный метр. Это имеет смысл, например, если вы хотите захватить дополнительную аудиторию, скажем, людей старших поколений,

не готовых к игре в интерактив, либо зрителей, предпочитающих посмотреть кино на большом экране с попкорном, а не планшетом в руках.

Игры: высокая агентность, варьирующаяся сложность, варьирующаяся эмпатия

Интерактив в играх может быть как закрытым, так и открытым — это спектр. Одна крайняя точка этого спектра — линейное повествование, в котором интерактив меняет зрительское восприятие. Так, например, работает Kentucky Route Zero — зритель идёт вдоль практически линейного нарратива, который с точки зрения дизайнера игры устроен достаточно хитроумно, чтобы создать иллюзию выбора. Но с точки зрения истории зрительский выбор определяет лишь варианты диалогов, которые практически не меняют сюжет. Однако они изменяют оценку, которую герои игры дают происходящим с ними событиям. На другом конце спектра — игры-симуляторы, сделанные по модели «открытый мир» (open world). Расхожим примером здесь будет Minecraft, в котором «можно делать всё», но более удачным примером эмерджентного нарратива является, например, RimWorld — симулятор фантастической робинзонады, во многом похожий на игры популярной серии The Sims, но с куда более проработанной системой героев и мира; каждый житель поселения имеет десятки особенностей, от хронических заболеваний до специфических сексуальных предпочтений. Дерево технологий в игре тоже чрезвычайно ветвистое, как и разнообразие погодных условий, разновидностей агрессивной флоры и фауны, — в итоге в этом вроде бы «бессюжетном» симуляторе сюжеты возникают «сами собой»: в момент, когда в аккумулятор внезапно попадает молния и он загорается, нервы колониста А, чинившего аккумулятор, не выдерживают, и он наконец-то расстаётся с колонистом Б, которого год ревновал к В, а затем устраивает драку с В, и тут на колонию

Kentucky Route Zero, студия Cardboard Computer (2013, США).

Minecraft, студия Mojang AB (2011, Швеция).

Эмерджентный нарратив — нарратив, возникающий вследствие наложения сложных правил игры друг на друга.

RimWorld, студия Ludeon Studios (2018, Канада).

The Sims, студия Maxis (2000, США).

нападают легендарные бешеные канарейки, слетевшиеся на пожар аккумулятора, — взаимные переплетения игровой логики и выданных точно подстроенных генератором случайных чисел обстоятельств внезапно образуют мета-сюжеты, которые прочитываются зрителем-игроком как увлекательный нарратив.

Однако у всех игр есть одна общая черта, которая и делает их играми, — агентность. Она варьируется в зависимости от жанра и сложности игры, но всегда остаётся высокой по сравнению не только с интерактивным кино, но и со значительной частью нарративного VR-контента.

Сам формат игры не накладывает на авторов практически никаких творческих ограничений ни в жанре, ни в длительности, ни в проработке сюжета. Более того, сторителлинг в самой базовой его форме (герой преодолевает препятствия на пути к цели) присутствует даже в «Тетрисе», как верно подметила наша коллега сценаристка Юлия Идлис.

Эмпатия в играх напрямую связана со сторителлингом и работает по тем же законам, что и в кино: чем сильнее нарративная составляющая, чем проработаннее сюжет, тем выше эмпатия игрока к персонажам. Яркий пример — игра [Firewatch](#). Основная сюжетная линия, триллер, уходит в ней на второй план, уступая место «радиопьесе» о взаимоотношениях главного героя, работающего на брандвахте в национальном парке, и его коллеги, живущей на другой такой же вышке. Всю игру они переговариваются по рации, и мы даже не видим собеседницу героя, однако это не мешает нам сопереживать им обоим, даже не вникая в тонкости основной сюжетной линии. Как и следует ожидать, агентность в [Firewatch](#) не слишком высокая, но именно это свойство позволяет игроку сосредоточиться на сюжете, где то, как герой поступил со своей тяжелобольной женой, гораздо важнее, чем то, какое оружие окажется у него в руках в критический момент.

Firewatch,
студия Campo Santo
(2016, США).

VR: варьирующаяся агентность, варьирующаяся сложность, высокая эмпатия

Говоря об агентности, мы понимаем, что из всех рассматриваемых тут сред VR покрывает самый широкий диапазон: на одном его конце интерактивные игры — например, шутер Robo Recall, а на другом — кинематографические проекты вроде Lucid, где зритель только наблюдает за происходящим в виде «бесплотного духа», перемещаясь по миру истории вместе с героями. Агентность в VR может быть неочевидной для зрителя: например, в литовском проекте The Trail of Angels, посвящённом творчеству художника и музыканта Микалоюса Чюрлёниса, окружающий мир реагирует на то, куда направлен взгляд зрителя. Если не знать об этом, кажется, что окружение просто живёт своей жизнью, если знать — можно до определённой степени управлять активностью мира и лучше узнать его.

Robo Recall, студия Epic Games (2017, США).

Lucid, студия Breaking Fourth (2018, Великобритания, Австралия).

The Trail of Angels, реж. Кристина Бозит (2018, Литва, Белоруссия).

С этим фактором напрямую связана сложность VR-проекта. В силу того, как устроен этот медиум, даже самый простой VR-проект всегда будет восприниматься сложнее, чем аналогичная игра или кино, ведь мы не просто показываем зрителю историю в окошке, управляя его вниманием, — мы погружаем его в мир, где за его внимание борется каждый объект, каждый звук. Телесность VR, с одной стороны, даёт максимальную убедительность — нашему мозгу не нужны высокая проработка и разрешение, чтобы поверить в «реальность» VR-объектов; с другой — именно по этой причине зрителю гораздо сложнее сфокусироваться на главном, и здесь уже режиссёр должен придумать, как направить его внимание.

Тот же эффект телесного присутствия всегда обеспечивает в VR высокую эмпатию. Если суммировать главное преимущество и отличие этой среды, то лучше всего это прозвучало бы как «острое переживание недоступного опыта». Исследования теоретиков VR показывают, что люди, не задумываясь, воспринимают VR-персонажей как равнозначных

субъектов: например, приближаясь к виртуальному человеку, они инстинктивно сохраняют некоторую дистанцию, уважая его личное пространство.

Иммерсивный театр: низкая агентность, варьирующаяся сложность, высокая эмпатия

Иммерсивный театр, захватывающий мир в последнее десятилетие во многом благодаря усилиям театральной труппы Punchdrunk, российскому зрителю знаком в основном по адаптациям компании «Импресарио» Фёдора Елютина — это постановки бельгийской труппы Ontroerend Goed и немцев Rimini Protokoll — работам режиссёра Максима Диденко («Чёрный русский») и постановке «Whist/Vist» Аой Накамура и Эстебана Фурми (группа АФЕ), соединившей иммерсивный театр с VR- и AR-элементами.

Иммерсия в таких постановках возникает в момент, когда традиционный просцениум исчезает, уступает место другому дизайну пространства, в котором находится зритель. Это может быть и театр-променад (Remote Moscow), и сценарная коробка, и театр, привязанный к определённому месту (site-specific), — в иммерсивном театре пространство размывает прямые физические границы. Сцена спускается на уровень зрителя, и барьеры между актёрами и зрителями тоже исчезают.

Интерактив в таком театре возникает, когда зрители вовлекаются в повествование; в некоторых постановках вся агентность заключается в том, что зритель волен выбирать, «куда ему смотреть», — он может менять направление взгляда, присоединяться к той или иной группе актёров или других зрителей, в многозальной постановке — переходить между залами. Впрочем, интерактив может быть и сложнее — часть зрителей может получить заранее оговоренные роли, от простых до «полноценных» (£¥€\$, в русской

Театральная труппа Punchdrunk
Премьера спектакля Sleep No More этой британской театральной труппы состоялась в Нью-Йорке в 2011 г.

Remote Moscow — проект российского импресарио Фёдора Елютина совместно с немецкой компанией Rimini Protokoll (2015–...).

£¥€\$, в русской адаптации — «Ложь», Ontroerend Goed (2017, Бельгия).

A Game of You,
в русской
адаптации —
«твоя_игра»,
Ontroerend Goed
(2010, Бельгия).

адаптации — «Ложь»), а иногда зритель становится центром вообще всей постановки (A Game of You, в русской адаптации — «твоя_игра»).

Эмпатия в удачных иммерсивных шоу всегда высока. Зрители имеют дело с реальными актёрами, причём на сокращённой дистанции — всякий, кто работал или находился в непосредственной близости от высококлассного актёра, играющего роль на сцену или на камеру, подтвердит эффект практически моментального подключения. Иммерсивный театр — редкий шанс для рядового зрителя, не связанного с миром театра и кино, оказаться в непосредственной, почти интимной близости с любимыми актёрами. Кроме того, Александр Девриндт, художественный руководитель Ontroerend Goed, в интервью для этой книги отмечает, что театр — единственная среда, где есть возможность прямой и немедленной коммуникации со зрителем. Во всех остальных средах, кроме, пожалуй, многопользовательского VR, подобного контакта нет, нет актёров, которые могут в моменте «доиграть» что-либо на зрителя, и культурная коммуникация получается односторонней. Без этой важной составляющей в виде живых актёров постановки вроде «твоей_игры» невозможны.

Ключевые сходства, различия и перспективы интерактивных сред

Агентность в той или иной степени объединяет все интерактивные среды. Другая общая черта, особенно важная для нас как авторов, — требование от зрителя/игрока определённой вовлечённости и отдачи. Сформулировав концепцию своего интерактивного проекта, оцените, насколько ваша аудитория готова приложить усилие к взаимодействию с сюжетом и миром. Речь и о заинтересованности в интерактивной механике, и о комфортном присутствии в интерактивной среде. Очевидно, например, что длинная непрерывная

история вряд ли подходит для просмотра в VR-шлеме, а для мобильных устройств идеален формат, где звук играет меньшую роль, чем картинка. Продумайте, что вы пообещаете зрителю взамен на его действия ещё до того, как он приступит к просмотру: путешествие по удивительным новым мирам? Присутствие при реальных исторических событиях? Возможность, решая судьбу героев, прийти к той концовке, которая будет для него интереснее всего?

Все интерактивные среды работают на повышение эмпатии зрителя, однако здесь также надо учитывать специфику аудитории. В разделе об интерактивном кино мы рассмотрим этот момент подробнее, а сейчас достаточно иметь в виду, что для более молодого поколения высокая агентность не является препятствием к высокой эмпатии, а для более старшего, привыкшего к неинтерактивному кино, она может стать раздражителем, прерывающим эмоциональную связь с персонажами.

Третий важный момент, относящийся ко всем интерактивным средам: вы должны эксплицитно дать понять зрителю/игроку, какой интерактив возможен в вашем проекте. Если в интерактивном кино сделать это довольно просто с помощью интерфейса, то в играх и VR лучший способ обучить игрока взаимодействию с миром — это интегрировать процесс обучения в нарратив. Хороший пример: [Fallout 3](#), где тьюториал — рассказ о детстве героя, вместе с которым игрок органично изучает мир и его правила. Другой вариант — направить фокус внимания игрока так, чтобы интерактив произошёл естественным образом, например в диалоге с NPC. Третья возможность, о которой мы говорили выше на примере [The Trail of Angels](#), — «спрятать» интерактив так, чтобы создать у игрока впечатление, будто мир живёт своей жизнью и сюжет развивается сам собой.

Fallout 3, студия Bethesda Game Studios (2008, США).

NPC (non-player character) — персонаж игры, не являющийся игроком.

Задание

- Определите, какая среда и почему лучше всего подходит для вашего проекта, исходя из нарративных задач и особенностей аудитории.
- Найдите место вашего проекта на схеме агентность / эмпатия / сложность.
- Подумайте, какие среды могут возникнуть на пересечении перечисленных выше?
- Выберите одну из этих сред и придумайте сюжет для неё.

Проектирование и драматургия интерактива

Итак, у вас есть история, которую вы хотите рассказать, прописанная в виде краткого синопсиса, и понимание аудитории. Если речь о рекламном или брендированном контенте, то к этому списку добавляются роль бренда, сообщение и желаемые результаты.

Теперь, прежде чем выбрать интерактивную среду для своей истории, вам необходимо понять: зачем в ней интерактив и так ли он необходим? В интервью для книги Кейн Ли, продюсер Baobab Studios, говорит: «В нашей студии история всегда двигает интерактив, а не наоборот». Есть авторы, которые создают интерактивные истории, отталкиваясь от возможностей нового оборудования или софта, — особенно это касается демонстраций технологии или экспериментального искусства. Не исключено, что ваш зритель получит максимум удовольствия от развлечения вообще в пассивном режиме. Хороший пример — китайский VR-проект [The Last One Standing](#), где при совершенно контурном сюжете вы получаете невероятное наслаждение (и, возможно, немного морской болезни) от того, что, сидя в моторизованном качающемся кресле, мчитесь среди неоновых небоскрёбов по городу будущего на летающем мотоцикле. Интерактива — ноль, впечатлений, которыми хочется поделиться, — море.

The Last One Standing,
реж. Цзивэнь Ван, Ян
Лью (2018, Китай).

Диаграмма когнитивной нагрузки

Кино- и игровая сценаристка Юлия Идлис в интервью авторам книги поясняет: если говорить о когнитивной нагрузке или её отсутствии, интерактив можно разделить на два вида: физический и интеллектуальный. Физический интерактив, который возможен в играх, VR или иммерсивном театре, — это взаимодействие с окружающим миром. Его, считает Идлис, должно быть так много, как это позволяет движок игры или декорация вашего шоу, «потому что люди всё равно хотят попрыгать на скале, потыкать в яичницу». Такой отклик предметного мира на действие игрока — самый простой способ создать ощущение присутствия. Второй вид интерактива, интеллектуальный — как раз тот, в котором игрок или зритель должен принять решение за персонажа. Если игрок уже включился, отмечает Идлис, он относится к этим решениям со всей серьёзностью, а значит, проектируя их, нужно ответственно относиться к когнитивной нагрузке, которую они создают. У игрока должно сохраняться ощущение, что от него зависит нечто важное, и процесс выбора не должен превратиться в рутину.

По мнению Идлис, какими бы ни были интерактивные проекты, для всех них работает общее правило: обязательно нужна реакция на выбор игрока. Можно представить себе в процессе разработки некую единицу истории, на протяжении которой игрок ощущает определённую эмоцию. Она зависит и от интенсивности самого сюжета, и от возможностей игрока ощущать какую-либо эмоцию без перерыва, и установить её величину можно только эмпирически. Однако верно одно: по окончании этой единицы вы должны дать игроку возможность либо ощутить другую, как правило контрастную, эмоцию, либо выдохнуть. В противном случае случится «перегрев» эмоционального внимания игрока и он отстранится от истории. Можно воспользоваться проверенной схемой из кино: экспозиция, действие, событие в ответ на действие, реакция героя. Сцены в кино варьируются по длительности, но правило работает всегда:

одна сцена — одно эмоциональное событие. Точно так же это работает и в интерактивных средах, только в играх, в зависимости от жанра, такие «сцены» могут быть очень разными; например, сценой может стать мини-игра.

Первый и очевидный вариант облегчения когнитивной нагрузки — минимизировать интеллектуальный интерактив, сведя его к перемещению по среде и несложному взаимодействию с ней. Очевидный пример — всё интерактивное кино, где зритель видит лишь то, что ему показывают, а отвлекается от сюжета только в определённые авторами моменты, когда он переходит в активное зрительное и делает выбор. В иммерсивных средах и играх этот баланс найти сложнее, и здесь стоит экспериментировать с самыми разными творческими способами. В качестве примера можно привести анимационную VR-сказку «Ворон: Легенда» студии Vaobab, где зритель наблюдает за историей лесных зверей, однако, чтобы ему не было скучно, рассказчик — голос за кадром в самом начале выдаёт зрителю крошечную, но очень важную роль Духа Сезонов. Всё, что требуется от зрителя, — в нужные моменты взмахивать волшебными веточками, но именно эти движения и провоцируют ключевые перемены в участии сказочных героев.

«Ворон: Легенда»
(Crow: The Legend),
реж. Эрик Дарнелл
(2017, США).

Ещё меньше интерактива в *The Trail of Angels*, но, поскольку зритель и является героем этой истории, у него не возникает ощущение пассивного зрительного. VR в этом смысле благодатная среда, поскольку зритель всегда как минимум может смотреть по сторонам, изучая окружающий мир, и не чувствовать себя выключенным из сюжета. В VR-проекте *Lucid* мы просто следим за историей матери и дочери, но разнообразие и фантастичность миров, в которых она происходит, вовлекают зрителя и погружают в атмосферу сюжета.

«Эффект Кесслера»,
реж. Антон Уткин
(2019, Россия). Прокат
в сети VR-кинотеатров
Impulse VR.

Тщательная экспозиция героев и мира также помогает зрителю/игроку разобраться, за кем и чем он должен следить. К примеру, в интерактивном VR-фильме «Эффект Кесслера» персонаж, за которого выступает зритель, в начале

нарочно обездвижен — это робот, которого ремонтирует другой герой, попутно поясняя, кто есть кто и в чём пред-ыстория. Прежде чем погрузиться в крайне насыщенный деталями мир и динамичный сюжет, зритель успевает приспособиться к обстановке.

«Ведьмак 3: Дикая охота» (The Witcher 3: Wild Hunt), студия CD Projekt RED (2015, Польша).

Существуют и другие способы облегчить когнитивную нагрузку на зрителя/игрока, сохраняя баланс активного и пассивного смотрения и поддерживая вовлечённость. Например, в ряде ролевых игр последнего времени, допустим «Ведьмак 3: Дикая охота», некоторые сложные диалоговые выборы имеют таймер, по истечении которого игра случайным образом выберет за зрителя. Эта же механика работает и в эпизоде «Брандашмыг»: с одной стороны, она несколько накаляет эмоциональную обстановку, но с другой — облегчает когнитивную нагрузку на зрителя, который может сознательно «отпустить» выбор и довериться генератору случайных чисел. Точно так же работает и режим выбора сложности игры: в третьем «Ведьмаке» это «just the story» («мне, пожалуйста, только чтобы насладиться сюжетом») вместо привычного «easy» — чувствуется, что польские коллеги очень хорошо продумали уровни когнитивной нагрузки игрока, предложив лёгкую игру с акцентом на сюжет всем, кто не хочет яростно махать мечом, вдумчиво ставить заклинания, кропотливо собирать алхимические рецепты и, самое главное, погибать и загружаться после неприятных встреч с непростым противником.

Ещё один ключевой инструмент, влияющий на когнитивную нагрузку, — интерфейс. Здесь действует общее правило — он должен быть как можно менее заметным и как можно более очевидным, не отвлекающим от сюжета и выбора, стоящего перед зрителем/игроком. В интервью авторам книги Морин Фан, исполнительный директор студии Waobab (авторы уже упоминавшегося «Ворон: Легенда»), отмечает, что простота интерактива в их истории — только кажущаяся. Эрик Дарнелл, автор и режиссёр проекта, провёл очень много времени с командой, чтобы придумать, как контроллеры Touch,

работающие в паре со шлемом Oculus, будут управляться зрителем и, в свою очередь, управлять повествованием. Например, в сцене, где главный герой — Ворон — летит сквозь космос, зрителю предлагается махать руками, чтобы таким образом дирижировать Симфонией Галактик: в этот момент в интерактивной версии «Ворона» музыка, по сути, генерируется на лету из двенадцати различных предзаписанных источников и каждый зритель получает свою, уникальную версию саундтрека. Морин делится, что на ранних этапах разработки зрители во время игровых тестов в этой сцене махали слишком интенсивно, словно стряхивали воду. В результате авторы сначала добавили закадровый голос, который рекомендует «махать более величественно», а затем реализовали систему визуальных эффектов, которые рисуют плавные кривые, исходящие от визуализированных в пространстве игры контроллеров, — по сути, игра рисует взмахи зрителя-«дирижёра», как бы направляя зрителя, побуждая его делать более плавные движения. Команда студии Baobab билась над этой конкретной механикой буквально до окончания работ над «Вороном» и до последнего не была уверена, что такая механика в принципе реализуема. Когда это всё же получилось реализовать вышеупомянутым способом, команда назвала своё изобретение «направленное движение» (guided motion), и, судя по нашей беседе с Морин, сотрудники студии по этому поводу чрезвычайно (и заслуженно) горды собой. Однако для зрителя это просто ещё одна очень ясная, очевидная и комфортная интеракция в «Вороне», но никакого особенного внимания он ей не придаёт. Так и должен работать хорошо продуманный интерфейс (и механика его взаимодействия): естественная реализация на стороне зрителя, сколь угодно сложная битва за результат «под капотом».

И наконец, в длинном контенте хорошо работает разбивка на эпизоды, которая позволяет зрителю прерваться, не испытывая FOMO (страха что-то упустить), и комфортно вернуться к сюжету, особенно если в начале эпизода вы вкратце напомните ему, что происходило в предыдущих сериях. Этот приём работает и в неэпизодическом контенте,

как показывает нам «Брандашмыг»: каждый раз, когда герою предоставляется возможность переиграть сделанный выбор, его бросают в исходную точку и быстрой нарезкой показывают предшествующие события.

Определившись с необходимостью интерактива в вашем проекте и степени его сложности, мы переходим к инструментам его создания. При этом, разрабатывая схему нарративного интерактивного проекта, важно помнить, что трёхактная структура, знакомая нам по киносценариям, точно так же работает в интерактивных проектах, и, как бы ни ветвилось ваше повествование, она должна в нём присутствовать. Это касается и эпизодического контента, когда три акта есть и в арке всего сезона, и в каждом эпизоде. Так, Эд Соломон, сценарист «Мозаики», написал единый синопсис в хронологическом порядке и для интерактивного приложения, и для линейной телеверсии и только потом разработал сюжетное ветвление.

Эд Соломон,
сценарист
«Мозаики», написал
единый синопсис —
см.: Jackie Strause,
“How ‘Mosaic’ Turned
a 500-Page App Script
Into a TV Series Starring
Sharon Stone”, The
Hollywood Reporter,
January 19, 2018, [http://
bit.ly/WMpart2-2](http://bit.ly/WMpart2-2).

Точка зрения, идентификация зрителя и интерактив

Позиция зрителя относительно истории, его близость или, наоборот, отстранённость, также влияет и на его выбор в интерактиве, и на эмоциональное восприятие сюжета и персонажей. От неё же напрямую зависит сюжет вашей истории. Будет ли зритель действовать от имени главного героя или нужно придумывать для него отдельную роль? Насколько активным будет его вмешательство в судьбу героев в интерактиве? Если зритель — только наблюдатель, как создать у него иллюзию интерактива и усилить его вовлечённость?

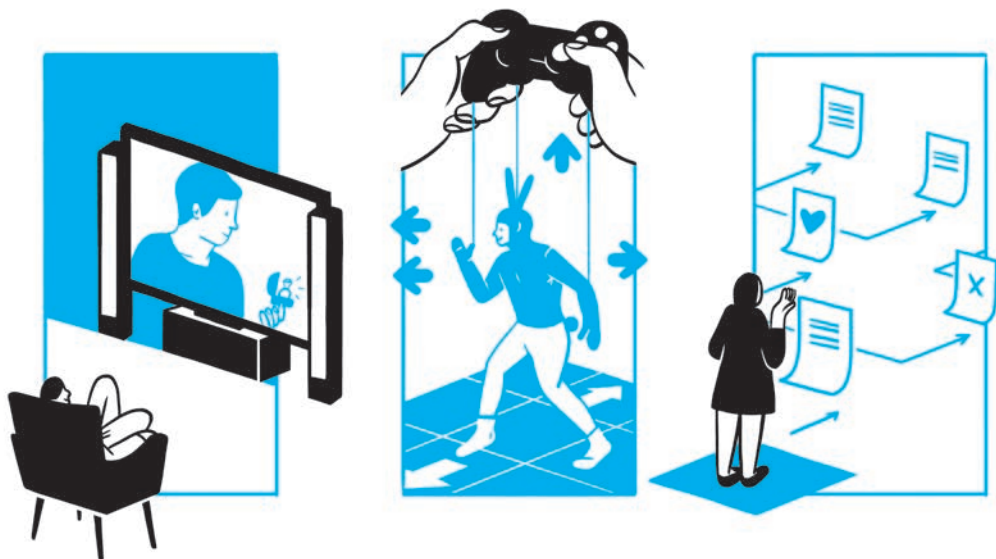
Точка зрения и нарративные приёмы напрямую влияют на то, как зритель будет идентифицировать себя с героем и насколько сильной будет эта идентификация.

Точка зрения

Можно выделить несколько основных точек зрения зрителя относительно сюжета и героев:

- Зритель пассивно смотрит на героя на экране, например в кино. Сократить дистанцию в этом случае может приём слома «четвёртой стены», когда персонаж разворачивается на камеру и обращается напрямую к зрителю. Сериал «Карточный домик» блестяще продемонстрировал нам, как этот способ не просто развлекает зрителя, но и заставляет его чувствовать себя соучастником главных героев, а следовательно, частью их истории.
- Зритель находится внутри иммерсивного проекта, не выступая за кого-либо из героев. Эта позиция работает и в интерактивных, и в неинтерактивных историях. Зритель может проходить некий собственный сюжетный маршрут, как это было сделано в «Пути ангелов», или же просто невидимым наблюдателем следовать за героем.
- Зритель смотрит на героя «через плечо» другого человека, например так называемый «летсплей», когда кто-то играет в компьютерную игру и показывает процесс. Это классическая ситуация, когда зеркальные нейроны позволяют нам ассоциировать себя с играющим и сочувствовать в первую очередь ему, а только потом — персонажам игры.
- Зритель смотрит на экран глазами героя — уже упомянутый здесь screenlife. Мы не совершаем действий от лица героя, хотя и можем, как описано выше, подробнее изучить его рабочий стол, но при этом нам открыта невидимая другим, интимная сторона героя: что он стирает и переписывает, прежде чем отправить сообщение, чьи фото хранятся у него на компьютере.
- Зритель смотрит на героя на экране от третьего лица, действуя от его имени, — интерактивное кино и большинство RPG. Насколько сблизится зритель/игрок с героем, зависит от того, как тщательно вы проработали экспозицию и характер персонажа. Здесь работают

RPG (role-playing game) — ролевая игра.



Зритель пассивно наблюдает за героями, выбирая точку зрения (HBO Mosaic, Lucid VR)

Зритель выбирает за одного из героев («#Всёсложно», Kessler Effect VR)

Зритель играет «за себя» (Skyrim VR)

всё те же кинозаконы: герою с недостатками, испытывающему внутренний конфликт, проще сопереживать, нежели успешному со всех сторон персонажу, у которого всё хорошо. В RPG дистанцию с героем может сократить и есть возможность настроить его по своему вкусу — многие игроки создают персонажей, похожих на себя, или же наоборот, таких, чей опыт им хотелось бы пережить (самый простой пример — персонаж не того же гендера, что игрок).

FPS (first person shooter) — шутер от первого лица.

«Хардкор», реж. Илья Найшуллер (2016, Россия, США).

- Зритель выступает от первого лица и действует от имени героя — в первую очередь это игры **FPS**, как в традиционном, так и в иммерсивном формате. Кто-то вспомнит фильм «Хардкор», снятый от первого лица, но, на наш взгляд, кроме как аттракционом в «Хардкоре» этот



Зритель «божественно вмешивается» в происходящее (отдельные части Black Mirror Bandersnatch, Moss VR)



Зритель находится внутри иммерсивного опыта, в котором участвуют живые актёры (Jack VR (Baobab))

приём считать сложно, ведь в неинтерактивном формате наблюдение за героем со стороны или «из глаз» не влияет на степень, в которой зритель идентифицирует себя с ним.

- У зрителя есть своя роль, будь то традиционный или иммерсивный формат. Мы уже приводили в пример VR-сказку «Ворон: Легенда», где зритель, получив пусть даже крошечную роль, сразу ощущает себя частью истории, а следовательно, его эмоциональная связь с героями усиливается. В «Вороне» действия зрителя-персонажа predetermined — ему настоятельно подсказывают, что делать в нужный момент, а в интерактивном VR-фильме «Эффект Кесслера», к примеру, от выбора зрителя зависят судьбы не только героев, но и всей Земли.

В историях с сильной нарративной составляющей зрителя-персонажа приходится ограничивать в действиях, ведь излишняя свобода грозит чрезмерным усложнением сюжета и производства, а также потерей фокуса на основном сюжете. Представьте себе, что ваш зритель-персонаж, которому предоставлена полная свобода, отправился исследовать гигантский космический корабль, вместо того чтобы присутствовать при важной сцене на капитанском мостике. В «Эффекте Кесслера», чтобы избежать подобного, зрителя-персонажа сделали роботом, который не может перемещаться по своей воле и должен выполнять приказы команды. В новом проекте авторов этого учебника, интерактивном веб-сериале «#КТО_ТЫ», зрителю отведена роль вездесущего и всеведущего искусственного интеллекта, к которому герои обращаются за советом в критический момент. Подобные персонажи сильно упрощают задачу идентификации зрителя с выданной ему ролью — вам не нужно беспокоиться, будет ли игроку-женщине интересно делать выбор за десантника, а взрослому мужчине — решать за молодую мать.

- Зритель является героем — в истории используются его личные данные. Например, постановки бельгийского коллектива Ontroerd Goed строятся вокруг зрителя, зритель является в них главным героем. Режиссёр Максим Диденко в интервью для книги формулирует, что в интерактивном иммерсивном театре происходит переход от зрителя-наблюдателя к зрителю-участнику, зритель становится основным создателем контента и одновременно центральным действующим лицом. Возможно, самая технически сложная в реализации дистанция между зрителем и историей: вам нужно получить вводные непосредственно перед началом фильма или игры и обрабатывать их на лету. Однако этот подход может принести зрителю/игроку один из самых незабываемых опытов, как это произошло с VR-проектом BBC [Make Noise](#), посвящённом суфражисткам. В истории, где на фоне довольно условной символической графики вы

Make Noise, студия BBC VR Hub, Anagram (2018, Великобритания).

сперва силой своего голоса разбиваете предметы, олицетворяющие дискриминацию женщин, а затем, чтобы построить монументы суфражисткам, так же вслух вспоминаете имена женщин, изменивших вашу жизнь. Происходящее вокруг уже напрямую связано именно с вами, с вашей личной историей, которую вы осознаёте, вербализуете и снова переживаете в моменте.

- Дополнительным усложнением может быть возможность переключаться между героями, через которых зритель воспринимает историю и взаимодействует с ней, как, например, в квесте [Broken Age](#). Как и в ливанском интерактивном сериале [Undocumented: Bidune Kaid](#) (где, правда, нельзя переключиться посередине одной сюжетной линии на другую), это позволяет взглянуть на историю под разными углами зрения и влияет на оценку зрителем/игроком сюжета, а значит — и на его выбор в интерактиве.

Broken Age, студия Double Fine Productions (2014, США).

Undocumented: Bidune Kaid, интерактивный мини-сериал, реж. Амин Дора (2017, Ливан).

Взаимодействие с другими участниками истории

Под участниками мы здесь подразумеваем именно живых игроков, а не NPC: в первую очередь это многопользовательские игры, как традиционные, так и в VR или AR, а во вторую — развивающийся сейчас сегмент location-based VR-проектов, где история строится в том числе на совместном переживании несколькими участниками. Это может быть прямолинейная структура командной работы, как сделано в [Eclipse](#): четыре игрока делятся на пары и играют роли участников космической экспедиции к терпящему бедствие звездолёту. Каждая пара физически находится в отдельном помещении, но в начале истории все участники собираются вместе, чтобы затем разделиться: двое остаются на мостике и координируют действия остальных, которые, выполняя несложные квесты, выясняют, что приключилось с предыдущей экспедицией. Результат зависит от слаженности командной работы и того, насколько каждый игрок вживётся

Eclipse, реж. Джонатан Аструк, Аймерик Фавр (2018, Франция).

VR_I, труппа хореографа Жилия Жобена (2018, Швейцария).

в свою роль. В Make Noise взаимодействия как такового нет, но этот проект тем не менее рассчитан на коллективное участие: когда многочисленные голоса сливаются вместе, сокрушая символы дискриминации, это производит гораздо более сильный эффект, чем восприятие в одиночку. В VR_I пять участников, каждый из которых получает аватар, не схожий с его реальной внешностью, но точно повторяющий его движения, исследуют воображаемый мир, населённый танцорами. В этом проекте, по сути, нет сюжета — с помощью пятерых виртуальных танцоров, то гигантских, то крошечных, участники просто перемещаются по разным локациям мира, но ощущение присутствия друг друга и возможность соприкоснуться одновременно в реальном, и в виртуальном пространстве усиливает эффект погружения и поддерживает баланс персонажей, не давая участникам затеряться среди красочных танцоров.

Идентификация зрителя и героя, типы идентичности

«Отождествление через погружение в литературу, кино и видеоиграх» — см.: Charlotte Palfreyman Smith, "Identification Through Inhabitation in Literature, Film, and Video Games" (Brigham Young University — Provo, 2012).

Исследовательница Шарлотта Смит в своей работе «Отождествление через погружение в литературе, кино и видеоиграх» предполагает, что авторы предлагают зрителю идентифицировать себя с героем, отключая нас от нашего собственного телесного опыта и предлагая нам взамен художественный. И если зритель вовлекается в происходящее настолько сильно, что ограничения среды ему становятся незаметны, он проживает нарратив так, как мы с вами проживаем события реальной жизни. Другими словами, мы идентифицируем себя с героем, потому что на определённом уровне абстракции переселяемся в его тело.

Смит предлагает следующие степени идентификации зрителя с героем:

- идентификация через воображение — так работает, например, литература или радиопьесы, так зачастую



Абстрактность переживания опыта / когнитивная нагрузка.

Абстракция снижается вместе с когнитивной нагрузкой

происходит и в повседневной жизни; нам приходится задействовать абстрактное мышление и воображение, чтобы подключиться к герою;

- идентификация через другого — так работает кино; мы пристально следим за героем и можем подключиться к нему эмоционально, если задействуем воображение;
- идентификация через трансформацию — иммерсивный театр, VR, реалистичные игры с обратной связью, интимные социальные ситуации; для подключения к герою не требуется практически никакой фантазии — мы настолько погружены в чувственный опыт героя, что граница между нашим и его телом размывается.

Идентификация через трансформацию — мощный, но в то же время опасный инструмент, поскольку практически не требует от зрителя ни фантазии, ни рефлексии — есть риск предложить пользователю травмирующий опыт.

Американский исследователь Джеймс Пол Джи в своей книге «Чему видеоигры должны нас научить в вопросах обучения и грамотности» выделяет три типа идентичности:

«Чему видеоигры должны нас научить в вопросах обучения и грамотности» — см.: James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (Palgrave Macmillan, 2003).

- реальная идентичность («я»),
- проективная идентичность («Джеймс Бонд»),
- виртуальная идентичность («я в роли Джеймса Бонда»).

Задача автора — спроектировать опыт («экспириенс») и взаимодействие с ним так, чтобы зритель мог легко

подключить свою идентичность к проективной, не рискуя получить травмирующий опыт.

Pokémon Go, студия
Niantic (2016, США).

Эрик «Гиз» Гевирц упоминает, что в VR, мультиплеерных играх и играх, привязанных к локации (Pokémon Go), зритель сильнее идентифицирует себя с героем и ему труднее отделить себя от него. Поэтому в таких случаях безопаснее выстраивать нарратив вокруг основного сюжета и глобальных событий, происходящих в мире, а не подталкивать игрока к выстраиванию личных отношений с другими персонажами. Другой подход — выбрать точку зрения «за себя» и выстроить историю вокруг самого игрока. Вот как это описывает Гиз: «Работая над сюжетом Blade Runner: Revelations, мы сначала попытались представить, какое ощущение хотим передать игроку. Поскольку это “Бегущий человек” и мы затрагиваем вопросы идентичности, реальности, памяти, “что такое быть человеком”, мы решили предложить зрителю стать детективом-блейдраннером, который не знает, живой он человек или репликант. Мы включили в игру поворотные точки, которые позволяют зрителю пройти путь и человека, и репликанта — пусть зритель сам решит, куда приведёт его сюжет. Таким образом, мы дали возможность зрителю быть собой, играть “за себя” — как и наш герой, зритель до конца игры не уверен, кто же он на самом деле — человек или репликант».

Blade Runner: Revelations, студия
Seismic Games, Alcon
Entertainment (2018,
США).

Точка зрения, идентификация и интерактивность

По мнению психолога Татьяны Салахиевой-Талал, когда происходит интерактив, зритель/игрок попадает внутрь нарратива и становится одним из участников системы персонажей. Это даёт ему иллюзию контроля над ситуацией. Однако у интерактива есть свои плюсы и минусы: при соблюдении определённого ряда условий он может повысить вовлечённость зрителя, но точно так же и выбросить его в так называемую метапозицию,

оценочную, и его контакт с происходящим на экране прервётся. Кроме того, вы должны адекватно обозначить зрителю его позицию относительно сюжета: если у него возникнет иллюзия, что он будет влиять на ход событий, а на самом деле это влияние будет минимальным, это вызовет у него фрустрацию.

Салахиева-Талал подчеркивает, что человек познаёт окружающий мир с помощью когнитивных процессов: ощущения, восприятия, памяти, мышления, воображения, речи и внимания. При просмотре обычного фильма у зрителя нет нужды активно задействовать воображение, поскольку ему транслируют уже готовые образы, рассказывают уже готовую, созданную кем-то другим историю. На первый план выступает пассивное восприятие происходящего на экране, и такая пассивная позиция зрителя приводит к снижению контроля, воли и, как следствие, к ослаблению психологических защит и усилению эмоциональной восприимчивости. Зритель становится ребенком, которого как будто за руку ведут по сюжету, — на этом и строится его вовлечённость. Этот механизм не работает в случае с гиперинтеллектуальными фильмами, поскольку зритель не вовлекается в них эмоционально — он находится в метапозиции. Интерактив же создает у зрителя иллюзию, что тот является полноценным соавтором происходящего на экране.

Точка зрения и авторская позиция

Александр Девриндт рассказывает, что при проектировании любой постановки всегда отталкивается от точки зрения: «А что мой зритель увидит, попав внутрь, и как он будет реагировать на происходящее?» Мы при разработке наших постановок, в особенной степени это касается VR, всегда пользуемся этим принципом, но допускаем, что данный приём может прийти в голову не всем нашим читателям, поэтому на этот момент стоит обратить особое внимание.

Задание

- Определите положение зрителя в вашей истории и его роль во взаимодействии с другими персонажами и миром.
- Если зритель не является героем истории, то какие способы вы используете, чтобы зритель подключился к проективной идентичности героя?

Драматургические и технологические приёмы создания интерактива

Как строится сценарий

В интерактивном кино сценарий и процесс его создания мало отличаются от кино обычного. Подробно мы рассмотрим его в соответствующей главе, а здесь лишь перечислим основные этапы: концепция, логлайн, синопсис, тритмент основной сюжетной линии, [gameflow](#) и, наконец, сценарий в стандартной «американской» записи.

Gameflow
(или геймфлоу) —
схема интерактива
и ветвлений сюжета.

В нарративном VR вы можете использовать ту же самую схему, но чем ближе ваш проект к игре, тем более гибким и модульным должен быть его сценарий, и это стоит иметь в виду при его написании. Юлия Иддис рассказывает, что сценария как такового у игры может и не быть. Ближайший к нему документ — схема главы, то самое геймфлоу со стрелочками и номерами активностей, возле каждой из которых вкратце изложен сюжетный бит (beat). При этом у игры существует своя «Википедия», где описаны персонажи, активности, мини-игры, диалоги и другие элементы, а также короткие, длиной в абзац, синопсисы каждой из глав, составляющих сезон игры. В таких документах очень мало деталей, поскольку они, включая финалы, могут много раз поменяться во время разработки игры. Кроме того, и после релиза игра может поменяться по итогам метрик и обратной связи игроков, поэтому ваша документация должна быть готова к такой работе. Мы советуем найти самого дотошного и въедливого человека в вашей команде, желательно с опытом управления

проектами, и поручить ему упорядочение и ведение документации.

Зона перехода

Как говорилось выше, экспозиция в интерактиве ещё важнее, чем в обычном кино, ведь, чтобы сделать осознанный выбор за героя, зритель/игрок должен очень хорошо представлять себе его предысторию, цель, мотивацию и ставки.

По мнению психотерапевта Татьяны Салахиевой-Талал, если включение зрителя в интерактивный фильм происходит слишком быстро, он не успевает ни идентифицироваться, ни вовлечься. Зритель остаётся в оценочной позиции, которая препятствует иммерсии, располагая рассмотреть, как устроен фильм или игра, а не вовлекаться в сюжет.

Во «#ВсёСложно» мы сперва сняли небольшое вступление, где разные девушки говорили зрителю, что Катя — собирательный образ, созданный на основе реальных историй ВИЧ-положительных людей, и именно по этой причине мы не можем увидеть её настоящее лицо и Катю играет актриса. В следующем за вступлением первом эпизоде мы использовали традиционный приём экспозиции: Катя намекает на свою предысторию в диалоге с Русланом на дискотеке. Однако в процессе сборки фильма мы поняли, что вступление работает слишком «в лоб» и стоило бы заменить его игровой сценой. Так появились вставки из видеоблога Кати, который уже был у неё по сюжету фильма. Они органично встроились в историю и позволили зрителю в привычном для него формате быстро проникнуться проблемой героини, потерявшей парня.

В линейной телеверсии «Мозаики» мы не сразу встречаем главную героиню, писательницу Оливию Лейк, ставшую жертвой убийства. Серия начинается с других персонажей, Джозла и Нейта, и только потом мы видим Оливию,

О линейной телеверсии «Мозаики»

см. Adam Chitwood, "Mosaic" Writer Ed Solomon on the Origin, Challenges, and Execution of the Groundbreaking Mystery", Collider, January 22, 2018, <http://bit.ly/WMpart2-3>.

узнавая её лучше в течение нескольких серий. Однако для интерактивной версии режиссёр решил сделать наоборот: весь первый эпизод посвящён Оливии, мы по-настоящему знакомимся с ней, понимаем её сущность, проблемы и устремления, проникаемся сопереживанием к ней. Только после этого, когда зритель уже вовлётся и понимает значение своего выбора, появляется интерактив и представление других персонажей.

Lone Echo, студия
Ready At Dawn
(2017, США).

В видеоиграх этой цели служат тьюториалы, встроенные в сюжет, или же сцены с минимумом интерактива, как, например, в *Firewatch*, где в начале игры мы делаем несколько выборов, пока нам рассказывают нынешнюю ситуацию героя, но само действие ещё не началось. В VR-игре *Lone Echo* вы играете за робота Echo One, у которого в самом начале отказывает несколько систем, — капитан Оливия Роудс запускает алгоритм диагностики, и зрителя в костюме робота проводят через серию обучающих, где разбираются способы перемещения в невесомости, действительно неочевидные и важные для этой конкретной игры, работа со сканером, варианты выбора диалогов и т. д. — такая зона перехода изящно адаптирует зрителя и к новым интерфейсам, и к новым обстоятельствам существования, в случае с *Lone Echo* — к невесомости. В location-based VR-проекте *VR_I*, в котором участвует несколько человек, первые несколько минут вы проводите вместе с другими участниками в замкнутом пространстве, обживая свои аватары. В иммерсивном шоу «твоя_игра» зритель проводит несколько минут в «зоне ожидания» на стуле перед зеркалом — кажется, что это просто техническая необходимость, но именно эти несколько минут тишины, где зритель-игрок остаётся наедине с собой, перед зеркалом, под звуки далёких голосов, которые являются частью заранее записанного саундтрека, перенастраивают зрителей, пришедших в самых разных состояниях (после работы, после выходного дня, после встреч с друзьями и т. д.), подключают их к темпоритму и атмосфере повествования — кроме того, дальше в «твоей_игре» выяснится, что эта конкретная сцена в зоне перехода совсем не случайна.

Выбор участи героя

Этот метод встречается чаще всего, и нередко под интерактивом в истории понимают именно его. В ходе сюжета зритель/игрок сталкивается с неким выбором, определяющим дальнейший ход событий, — как правило, это выбор от лица героя или другого персонажа, — и тем самым меняет его судьбу, приходя в итоге к той или иной концовке.

Выбор, ведущий к перемене участи героя, может быть очевидным — например, во «#ВсёСложно» Катя-подросток может выступить в защиту ВИЧ-положительных людей перед всем классом или же нет; в первом случае ей грозит травля, во втором — угрызания совести и ссора с лучшим другом. Пример неочевидного выбора: в начале фильма «Ночная игра» герой выбирает, взять у женщины ключи от её машины или нет; мы подозреваем, что это окажет какое-то влияние на его дальнейшую судьбу, но какую именно роль сыграет данный выбор, не догадываемся. Это ощущение хорошо описывает критик Майк Дайвер в [статье на Vice Waypoint](#): «Решения действительно меняют ход событий, порой существенно; но то, как они представлены, — как правило, в виде бинарной ситуации “то или это”, и необходимость решать быстро — поскольку игр... филь... “Ночная игра” не делает пауз как таковых, — не даёт возможности внятно ощутить агентность игрока. Да, я выбрал второй вариант и хочу забыть об этом человеке и двигать “я” этого “экспириенса” (видимо?), студента-математика Мэтта, вперёд по сюжету, чтобы его в первую очередь волновало, как спасти свою жопу. Но абсолютная нехватка времени на то, чтобы как следует обдумать решение, сделала мой выбор практически спонтанным, и я практически не ощущал связи с ним».

Также во многих RPG, например [Deus Ex](#) или том же [Fallout](#), может быть очевидна нравственная составляющая конкретного выбора, но при этом невозможно предполагать, к какой конечной развязке он приведёт: к примеру, если

«Ночная игра»

(Late Shift), реж. Тобиас Вебер (2016, США, Швейцария).

Статья на Vice

[Waypoint](#) — см.: Mike Diver, “‘Late Shift’ Is an Intriguing Failure of an FMV ‘Game’”, Waypoint, April 19, 2017, <http://bit.ly/WMpart2-4>.

[Deus Ex](#), студия Ion Storm (2000, 2003, США), студия Eidos Montreal (2011, 2016, Канада), студия N-Fusion Interactive (2013, США), студия Square Enix Montreal (2016, Канада).

вы решаете помочь бандитам, это попортит вашу карму и откроет специфические сайд-квесты, но не гарантирует, что в финале игры победит зло. Это касается не только игр, но и в целом длинных, не на один сезон, интерактивных форматов, раскрывающих несколько тем сразу. Мы не можем привести здесь конкретного примера из интерактивного кино или VR, поскольку заметных проектов такого масштаба просто ещё не встречалось, но не исключено, что кто-то из читателей этого учебника работает именно над такой историей.

Второй метод — выбор, который не меняет судьбу героя по ходу истории, но позволяет накопиться определённом ощущении у зрителя, которое впоследствии окажет радикальное влияние на его дальнейшие выборы. Именно так работает интерактив во «#ВсёСложно»: основная история взаимоотношений Кати и Руслана практически не меняется из-за выбора зрителя, она расходится только после кульминационного эпизода с предложением руки и сердца. Однако те зрители, которые делали «неправильные» выборы, основанные на недоверии, погружались в простую предысторию героини и тем самым в кульминации лучше понимали, что ей движет и через что ей пришлось пройти. Происходило эмоциональное накопление, которое и получало своё разрешение в эпизоде с кольцом — в этот момент зритель, по нашей задумке, проникался максимальной эмпатией к Кате, и ему проще было сделать выбор в пользу её счастья.

Любопытный пример этого же метода — веб-сериал *Undocumented: Vidune Kaid*. Весь его интерактив состоит в том, что зритель выбирает, в каком порядке смотреть истории трёх персонажей, связанных между собой, однако этот выбор может полностью изменить отношение зрителя к героям. К примеру, если начать с истории девушки, то другой персонаж, полковник, чинящий ей препоны, вызывает только возмущение и ярость. Однако посмотрев мы его историю первой, нам стало бы очевидно, что

полковник — такая же жертва обстоятельств и чужих интриг, и относились бы мы к нему совсем иначе. По сути, интерактив Undocumented позволяет каждому зрителю увидеть свою версию кино с разной эмоциональной окраской.

Oxenfree, студия Night School (2016, США).

Два игровых проекта, которые интересно обходятся с участием героев, — уже упоминавшийся Kentucky Route Zero и Oxenfree студии Night School. Если в Kentucky Route Zero зритель диалоговым выбором определяет отношение героев к проживаемым ими событиям (довольно драматичным, надо сказать), то в Oxenfree, где игрок управляет перемещениями и диалогами группы подростков вдоль линейного основного сюжета, меняется групповая динамика — к концу игры кто-то из её многочисленного ансамбля героев может рассориться, кто-то — подружиться, а кто-то — закончить старые отношения или начать новые.

Задание

- Определите, как в вашем проекте зритель/игрок будет выбирать участь героя.
- Придумайте «зону перехода» для своего проекта. Представьте, какой она могла бы быть в другой среде (например, если у вас веб-сериал, то что бы вы использовали в VR?)

Сюжетное ветвление

Как показывает наша практика, проектировать сюжетные линии в интерактивном проекте эффективнее после того, как вы определились с позицией зрителя и характером интерактива в истории. Главная сложность в выстраивании интерактивного сюжета — оптимизировать его под производственные ограничения, ведь очевидно, что простая прогрессия (один выбор порождает два, а те, в свою очередь, — ещё по два и т. д.), быстро перегрузит вашу историю, утомит зрителя и потребует довольно ошеломительного бюджета. Более того, в каком-то смысле зритель уже предвкушает именно такое традиционное ветвление, и, чтобы удивить его, имеет смысл сломать привычную структуру.

Здесь мы рассмотрим основные типы ветвления интерактивных сюжетов, чтобы вы могли выбрать подходящий для своего проекта или же выстроить собственную структуру на основе существующей.

Сбор чекпойнтов на пути к нескольким концовкам

В истории одна точка входа, несколько возможных концовок — и множество, если не бесконечное число, вариантов прохождения истории между ними. Любители игр, скорее всего, узнали структуру RPG, того же Fallout. Вряд ли этот вариант подойдёт для кино, где нарратив отдельных фрагментов-чекпойнтов фиксирован и их невозможно подстроить под уже пройденный героем путь (в играх, как мы помним, персонажи в новой локации могут знать, что вы общались с теми или иными ключевыми NPC, или же просто реагировать на накопленную вами карму). Теоретически это возможно в нарративном VR, созданном на игровом движке, — такие проекты, собственно, и находятся на грани иммерсивного кино и компьютерной игры. В интерактивном иммерсивном театре, где актёр или ведущий может в моменте скорректировать сюжет и «доиграть» его на зрителя, это реализуется ещё изящнее. Уже упоминавшаяся «Ложь» Ontroerend Goed — финансовая игра с ведущим и различными концовками, а «твоя_игра» в принципе устроена так, что все актёры-ведущие проводят единственного зрителя между поворотными точками-станциями, пользуясь не совсем сценарием, а заранее подготовленными скриптами — актриса Екатерина Шиббаева, участвующая в российской адаптации «твоей_игры», делится, что к каждой из сцен существует набор ситуаций с предписаниями: что делать, если зритель замолчит, что делать, если зритель начнёт раздеваться (бывает и такое!) и т. д. Екатерина замечает, что Александр Девриндт и его команда действительно предусмотрели все воображимые варианты развития событий, поскольку российская адаптация шоу проходит

значительно позже основной версии и русскоязычная документация к шоу использует накопленный опыт. В результате каждый участник «твоей_игры» проживает единственный в своём роде, неповторимый опыт. Русская команда шоу рассказывает, что зрители, раз за разом возвращающиеся в «твою_игру», на выходе делятся, что с каждым новым «прохождением» получают всё новые грани опыта.

Единый путь с небольшими отклонениями, разные концовки

Хороший пример — серия игр Deus Ex, где герой проходит один и тот же путь, с небольшими отличиями, но делает это он разными способами в зависимости от того, какие качества персонажа решит прокачивать игрок. В любом случае в финале герой оказывается перед выбором из одного и того же набора концовок. Преимущество такого варианта в том, что он даёт возможность перепройти игру, получив удовольствие от переживания увлекательной истории разными способами. Более того, так вы даёте игроку ощущение контроля, позволяя проходить историю так, как ему комфортно: те, кто любит напор, могут выбрать более агрессивную стезю, а тихушники — сыграть в режиме ниндзя.

Легко можно представить себе, как подобная структура работает и в интерактивном кино: к примеру, в начале вы даёте зрителю возможность выбрать героя, от лица которого он будет принимать решения. В этом случае эффективнее всего сработают полярные кандидатуры, когда антагонист и протагонист меняются местами в разных прохождениях истории и зритель может взглянуть на неё под совсем другим углом. Безусловно, это потребует большего внимания к драматургии, ведь каждый такой персонаж должен быть одинаково глубоко проработан в сценарии — по сути, вы создаёте то, что Линда Аронсон в своей книге «Сценарий XXI века» называет tandem narrative (параллельный нарратив): несколько параллельных равноценных историй,

«Сценарий XXI века» — Linda Aronson, *The 21st Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films* (Silman-James Press, 2011).

«21 грамм» (21 Grams), реж. Алехандро Гонсалес Иньярриту (2003, США).

сплетающихся в макросюжет. Вспомните, например, фильм «21 грамм», построенный именно на этом приёме. Преимущество этого метода для интерактивного кино касается и производства, ведь некоторые эпизоды при известной сценарной ловкости можно использовать в линиях разных персонажей, не снимая для каждой из них отдельную версию.

Одна-две схожие концовки, различающиеся отношением к ним

Тот случай, когда процесс важнее результата. Этот метод требует значительно меньше ресурсов в производстве, поскольку ответвлений не так много, но ложится существенным бременем на сценариста, ведь его задача — сделать так, чтобы путь к финалу оказался достаточно эмоционально насыщенным и зритель не испытал бы разочарования, обнаружив, что разные выборы в итоге не так много меняют. Правильнее здесь было бы употребить слово «сценарист» во множественном числе: несмотря на то, что средний хронометраж интерактивного веб-сериала приближается к полному метру, осилить его в одиночку — занятие весьма трудное и неблагодарное. Наш опыт подсказывает, что три автора, один-два из которых достаточно опытные, а третий может быть начинающим плюс хороший редактор — ключ к тому, что вы напишете увлекательную и, что важно, хорошо проработанную в нюансах историю и при этом не запутаетесь в ветвях интерактивного повествования.

Примеров этого метода может быть много, ведь он располагает к креативности в проектировании геймфлоу и построении сюжетных линий, а значит, подходы могут быть самыми разными. Приведём здесь в пример «#Всё-Сложно», «Эффект Кесслера», Firewatch и «Мозаику». Начнём с последнего. Это детективная история, существующая как в виде интерактивного приложения, так

Интервью с Эдом Соломоном — см.: Jackie Strause, "How 'Mosaic' Turned a 500-Page App Script Into a TV Series Starring Sharon Stone", *The Hollywood Reporter*, January 19, 2018, <http://bit.ly/WMpart2-2>.

и в формате линейного мини-сериала. Говоря о разнице между сюжетами первого и второго, сценарист Эд Соломон подчёркивает, что они существуют как два отдельных мира: в мире интерактивной версии, разумеется, есть материал, которого не содержится в линейной версии, но и последняя рассказывает зрителю чуть другую историю. Это особенно важно для нас в части концовок. Как и положено детективу, она одна — мы узнаём, кто убил Оливию Лейк. Однако есть разница между линейным и интерактивным форматами: в интерактиве финал вполне однозначный, а в телеверсии авторы склонились к более открытому варианту. Почему нас это интересует? Потому что в той структуре интерактива, которую мы здесь рассматриваем, финал должен вознаградить зрителя за все усилия, приложенные к выбору, поэтому неоднозначная развязка детективной истории в «Мозаике» грозила вызвать фрустрацию у аудитории.

Теперь рассмотрим сам процесс. В «Мозаике» мы выбираем, от лица кого из персонажей следовать за сюжетом и, соответственно, распутывать детективную интригу. Выбор в этом проекте не является вопросом жизни и смерти, однако авторы стремились сделать так, чтобы каждый возможный путь стал полноценной историей, пусть даже и не все ответвления ведут к финалу. «Люди часто спрашивают, в каком порядке лучше смотреть сериал, — говорит сценарист Эд Соломон. — Лично я говорю: в любом, но главное, пройдите выбранный путь до конца, а не перепрыгивайте из одной линии в другую, поскольку у всех них разная структура». Из этого вытекает требование к сценарию: если вы используете приём разных точек зрения, приводящих к одной-двум концовкам, каждого из этих персонажей вы должны прописать так, как если бы он или она были главным героем своего собственного фильма. В «Мозаике» вы можете посмотреть историю Гаррета, запойного алкоголика, который обнаруживает, что связан с преступлением сильнее, чем думал, а можете — историю Петры, чей брат отбывает срок в тюрьме по ложному обвинению в убийстве Оливии Лейк. Совершенно разные характеры открывают

«Подозрительные лица» (The Usual Suspects), реж. Брайан Сингер (1995, США, Германия).

богатейший драматический потенциал для сценариста и, как следствие, для зрителя. Помните шокирующее откровение в финале «Подозрительных лиц», где мы наконец-то смотрим на историю глазами «Болтуна» Кинта, он же Кайзер Созе, и понимаем, насколько иначе всё обстояло с другой стороны? Похожим образом вы можете использовать этот приём для создания эмоционально контрастной интерактивной истории.

Во «#ВсёСложно», как мы уже упомянули в разделе, касающемся участи героя, финал один, небольшое разветвление основной сюжетной линии (история любви Кати и Руслана) происходит только однажды — в эпизоде с предложением. Сериал можно пройти, переживая, будут ли герои вместе, и это уже будет достаточно непростая история, ведь мы знаем, что у Кати ВИЧ. Но можно, если вы плохо осведомлены о ВИЧ или вам мешают стереотипы, погрузиться в предысторию Кати, через призму которой все выборы, что она делает в своей жизни, воспринимаются уже совсем иначе, а эмоциональная связь зрителя с ней становится глубже и прочнее. Мы сознательно выбрали одну концовку, потому что снимали образовательный проект и нам важно было показать, что люди с положительным ВИЧ-статусом могут вести совершенно обычную жизнь, почти ничем не отличающуюся от жизни остальных, и что всё будет хорошо. Какой ценой даётся это «хорошо», зритель узнаёт из версии с Катиной предысторией.

Интерактив «Эффекта Кесслера» ветвится совсем немного: по сути, зрителю, играющему за одного из персонажей, предоставляют три варианта выбора, которые ведут к соответствующим концовкам. Мало ли это для получасовой истории? Нет, если речь идёт о VR. В этой среде даже линейное повествование уже достаточно нагружает зрителя и сенсорно, и когнитивно, поэтому излишнее ветвление не требуется. Захватывающее приключение-переживание в фантастической обстановке самоценно, и зритель не будет фрустрирован небольшим разбросом финалов.

И наконец, в Firewatch тоже есть детективный сюжет, развязка у которого одна, как и финал истории главного героя, Генри. Однако, выбирая разные варианты в радиодialogах с невидимой напарницей героя Делайлой, игрок получает возможность прожить истории с разной эмоциональной окраской и внутренней мотивацией героя. В самом начале истории у жены Генри обнаруживается прогрессирующая ранняя деменция, и от того, сохранит ли он эмоциональную связь с ней или же постарается отгородиться от проблемы и дистанцируется, будет зависеть его мотивация и в разговорах с Делайлой: вырастут ли их отношения в дружбу или превратятся во флирт, отягощённый чувством вины? В спокойном ритме Firewatch может показаться, что различия между выборами для героя слишком тонкие, но в этом и есть специфика аттракциона данной игры, приближённой к реалистичной кинодраме, — ведь мы получаем удовольствие не только от катания на американских горках, но и от неспешной прогулки вдоль реки, с которой и стоит сравнивать Firewatch.

Дополнительный приём, который особенно эффективно работает в подобном компактном нарративе, не перегружая его, — материалы, раскрывающие историю вширь, как карточки или предыстории персонажей, которые не влияют на сюжет, но позволяют зрителю удовлетворить своё любопытство и вникнуть в детали. Они могут быть встроены в фильм, как карточки во «#ВсёСложно» или небольшие тупиковые ответвления в «Мозаике». Вы можете сделать их и трансмедийными, отсылающими зрителя на внешние платформы. В последнем случае и сценаристу, и дизайнеру интерактива придётся озаботиться тем, чтобы не потерять зрителя и не выключить его из просмотра.

Много выборов, много концовок

Структура, легко воплощающаяся в играх, и труднее всего в фильмах, в первую очередь из-за производственных

FMV-игра — компьютерная или видеоигра, в которой используется технология full motion video.

ограничений. В качестве примеров рассмотрим два самых заметных проекта, «Ночную игру» и «Брандашмыга».

Сами авторы именуют «Ночную игру» то фильмом, то FMV-игрой. Мы всё же отнесём его к первой категории, тем более что он даже прокатывался в кинотеатрах. У фильма — семь концовок и 180 точек выбора по ходу сюжета. Как мы уже писали выше, создавая такое количество вариантов и почти не давая зрителю времени обдумать выбор, авторы, по всей видимости, стремились подвинуть аудиторию проходить историю снова и снова, однако вырыли себе яму, лишив зрителя возможности установить прочную эмоциональную связь с сюжетом и героем.

Однако в «Брандашмыге» используется похожий приём — время, чтобы сделать выбор, ограничено, и каждый раз перед зрителем сужается полоска-таймер — но как интерактивное кино сработал он гораздо лучше, чем «Ночная игра». Прежде всего, множественные выборы работают на тему фильма, а она — отсутствие контроля и иллюзия выбора. То, что мы в третьем акте утомляемся от бесконечных комбинаций вариантов и предложений вернуться назад и всё переиграть, чтобы понять, как же оно было «на самом деле», — эффект, спроектированный авторами фильма. Часть концовок «Брандашмыга» — это тупики, как, например, когда герой выбирает делать игру в Tuckersoft, а основных, качественно разных концовок пять. В отличие от «Ночной игры» этот фильм не надо пройти до конца и лишь потом подумать, хочешь ли ты посмотреть другой вариант развития событий, — «Брандашмыг» замкнут на себе во множестве точек и перебрасывает зрителя по сюжету уже сразу после экспозиции. Это, если сделать поправку на вышеупомянутую навязанную усталость от принятия решений, даёт зрителю настоящее удовлетворение от интерактива, органично вплетая различные ветки в условно одно прохождение, которое может длиться от получаса до полутора часов. Проектируя интерактив подобного рода, не стремитесь создавать слишком много

основных веток — как показывает опыт «Брандашмыга», интересную и увлекательную структуру лучше создавать за счёт небольших ветвлений вдоль трёх–пяти основных линий, позволяя зрителю в том числе время от времени переигрывать свои решения и возвращаться на шаг–другой назад.

Задание

- Выберите тип ветвления, подходящий для вашего проекта, и нарисуйте приблизительную схему.
- Подумайте, сработали бы в вашем проекте другие типы, а если нет, то почему?

Виды интерактивного повествования

Мы выделяем три основных вида повествования в интерактивных средах. Проще всего понять различия между ними, обратив внимание на различия в «авторстве» повествования.

Скриптованный, или эксплицитный нарратив

Автор — вы. Все возможные события, варианты действий и реакции на них, как других персонажей, так и окружающего мира, прописаны вами заранее. В первую очередь это относится к фильмам и нарративному VR, как интерактивным, так и нет, но точно так же работает и во множестве сюжетных игр. Здесь мы, разумеется, не имеем в виду такие действия–реакции, как «пнуть камень — он отлетел», речь именно об осмысленных действиях,двигающих сюжет.



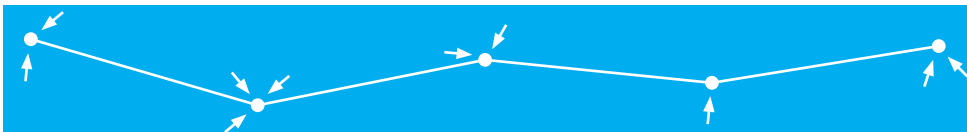
Скриптованный (в данном случае — ветвящийся) **нарратив**

Этот подход даёт вам как авторам максимальный контроль над путём зрителя/игрока по истории, но также и требует от вас хорошенько продумать, как в мизансцене, что выходит на первый план, что на второй, что остаётся на фоне. Восприятие в скриптованном нарративе ближе к пассивному, как в кино, а значит, вы управляете вниманием зрителя. Об этом особенно стоит помнить при разработке VR-проектов, где сам эффект погружения в новый, неизвестный мир до известной степени ошеломляет зрителя/игрока, а значит, нужно позаботиться, чтобы линия вашего сюжета аккуратно подхватила его с самого начала.

Реактивный нарратив

Вы автор, но игрок способен генерировать уникальные реакции мира на свои действия. Реактивный нарратив колеблется между скриптованным и эмерджентным (о котором чуть ниже), и мы бы определили его как разновидность скриптованного нарратива, в которой есть место для импровизации. Лучшие её примеры — иммерсивный театр и MMORPG: у вас есть сюжет, но он не опирается на персонажа игрока. Если иммерсивная постановка в принципе предполагает возможность взаимодействия зрителя и актёра, то у актёра обычно имеется набор предписаний с основными вариантами развития событий (более частный и подробный пример мы приводили, упоминая «твою_игру»). Или возьмём компьютерную игру, в сюжете которой город атакует дракон и кто-то должен с ним сразиться, но игрок не обязан оказываться тем самым героем-драконоборцем, которому по пророчеству суждено спасти сограждан. Ведь

MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) — массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра.



Реактивный нарратив. Стрелочками обозначены внешние факторы

если ключевой персонаж, без которого сюжет невозможен, один, то в случае его гибели игра закончится, чего в онлайн-игре быть не может. Поэтому игрокам даётся возможность выбирать, идти в бой с драконом или, например, предоставить сделать это кому-то другому, а самому вступить в его команду. В последнем случае вы вступаете в интеракцию с другим игроком и нарратив реагирует на это, подвигая других игроков, в свою очередь, помочь вам, чтобы получить свою выгоду. Например, в *League of Legends* игроки, которые помогают двигать сюжет дальше, вознаграждаются любопытными поворотами, возникающими благодаря их действиям.

League of Legends,
студия Riot Games
(2009, США).

К реактивному нарративу можно отнести и игры с рудиментарным сюжетом, где главную роль играет не он, а случайные события, в которые игрока приводят его действия. Так устроен, к примеру, зомби-хоррор *State of Decay*: основную сюжетную линию о спасении из зомби-апокалипсиса дополняют элементы симулятора, такие как строительство баз и укреплений, торговля с другими выжившими, рекрутирование новых участников команды и т. д.

State of Decay, студия
Undead Labs (2013,
США).

Квазиреактивный нарратив возможен и в интерактивном кино: например, по ходу фильма вы собираете данные о действиях зрителя и уже на лету, исходя из паттерна его решений, в ответ на них предлагаете ему решения, недоступные зрителям с отличными от него паттернами. Это довольно сложная конструкция, в которой вам придётся создать эпизоды-модули с большими комбинаторными возможностями. Лучше всего в этом качестве выступают вставные истории и флешбэки, однако стоит помнить, что они всё равно должны быть связаны с основной сюжетной линией, а не выступать такими необязательными приятными бонусами.

Эмерджентный нарратив

Игрок — автор в мире, придуманном вами. Термин, образованный от английского to emerge — появляться, показываться, всплывать. Это повествование без прописанного сюжета, которое возникает органически, в ходе игры, исключительно благодаря действиям игрока (или игроков в мультиплеере) в мире с чётко прописанными правилами и высокой детализацией. Minecraft, Counter-Strike, симуляторы, в том числе такие как The Sims, — всё это примеры эмерджентного нарратива. В «режиссёрском кресле» — сам игрок, а вы как геймдизайнер должны построить для него декорацию и придумать законы, по которым работает созданный вами мир. В многопользовательских играх вроде Counter-Strike нарратив генерируют сами игроки, в том числе в околоигровых чатах, а в «песочницах», таких как The Sims или Minecraft, он проявляется из выборов игрока (каких персонажей он создаст, как будет их поддерживать, какие способы выживания выберет), а также из взаимодействия его персонажей друг с другом и внешним миром. Финала в этих играх нет, и завершение любой «арки» здесь лишь одно из промежуточных достижений на бесконечном пути, призванное поощрить игрока действовать дальше.

Counter-Strike, студия Valve Corporation (2000, США).

Кэмпбелловский путь героя
см.: «Тысячеликий герой», Кэмпбелл Дж. (СПб.: Питер, 2018).

Путь, он же кэмпбелловский путь героя, как подчёркивает Юлия Идлис, присутствует даже в несюжетных играх, пусть и в самом примитивном виде: есть некая действующая инстанция, у неё есть некая цель, и она на пути к цели действует и преодолевает нарастающие трудности. Под это определение подпадают даже «Тетрис» и пасьянс «Косынка». Отличие сюжетных и несюжетных



Эмерджентный нарратив зачастую цикличен (смена дня и ночи в Minecraft, смена времён года, погоды и т.д.)

игр в детализации этого пути. В эмерджентном нарративе вы проектируете препятствия, с которыми сталкивается герой, обстоятельства, в которых это происходит, и правила игры — но не действия игрока. По словам Идлис, важно, чтобы в мире игры присутствовал внутренний конфликт, из которого и будет рождаться драма, и драма эта могла бы рождаться бесконечно. Придумать это основное сюжетное обстоятельство необходимо сразу, как только у вас возникает идея сделать игру, — это позволит вам понять, какие «фичи» вы сможете использовать в игре и как долго её развивать.

Есть мнение, что эмерджентный нарратив сильнее захватывает игрока, поскольку всё, что происходит, — результат исключительно его собственных действий, а следовательно, даже примитивная история, которую он рассказывает, оказывается гораздо более личной и создаёт у играющего иллюзию собственной важности.

Элементы нарратива

Игры и VR с высокой степенью интерактивности обычно тяготеют к одному конкретному виду нарратива, но этот нарратив никогда не бывает чистым. Исследовательница и геймдизайнер Силия Пирс в своей статье «Об игровой теории игры» предлагает более подробную модель элементов нарратива — возможно, вы найдёте её удобной для более детального проектирования взаимодействия внутри вашего интерактивного повествования:

- **эмпирический** нарратив рождается из основного конфликта внутри игры;
- **перформативный** нарратив наблюдают зрители, следящие за игрой;
- **дополняющий** нарратив возникает из различной информации, интерпретаций, предыстории героев и мира и т. п.;

К конкретному виду нарратива

В играх вид и способ нарратива, помноженный на игровую механику, обычно называют жанром.

«Об игровой теории игры» — см.: Celia Pearce, "Towards a Game Theory of Game", *Electronic Book Review*. August 7, 2004, <http://bit.ly/WMPpart2-5>.

- **описательный** нарратив возникает при анекдотическом пересказе событий игры кому-то ещё;
- **метаистория** — нарративная «надстройка», которая задаёт контекст или основу для основного конфликта игры;
- **сюжетная система** — свод правил или набор нарративных частей, которые позволяют игроку создавать свой нарративный контент; сюжетные системы могут существовать независимо от метаистории или в соединении с ней.

Задание

- К какому виду интерактивного повествования относится ваш проект?
- Можете ли вы заимствовать элементы из других видов?
- Определите, какие элементы нарратива из модели Силии Пирс определяют ваш проект.

Способы интерактивного повествования

Пассивный и активный интерактив, интерактив как основа повествования

Статья Дули Мёрфи — см.: Dooley Murphy, “VR Storytelling: A Tale of Two Strategies”, *discovr.design*, January 19, 2019, <http://bit.ly/WMpart2-6>.

Дули Мёрфи, исследователь кафедры медиа, когнитивных наук и коммуникации Копенгагенского университета, предлагает два способа проектирования взаимодействия в виртуальной реальности — эти же способы сравнительно легко транслируются в интерактивный иммерсивный театр:

- пассивное (побочное) взаимодействие,
- активное (практическое) взаимодействие.

Пассивное взаимодействие серьёзным образом не влияет на сюжет — примером такого взаимодействия будет «Ворон: Легенда», где у зрителя может создаться ощущение, что от его взаимодействия что-то зависит, но сюжет будет прекрасно двигаться и без участия зрителя. Повороты головы, которые возможны в VR, таким образом, работают

не как инструмент интерактива, а скорее как приём монтажа — можно представить, что пассивное взаимодействие наследует свою палитру у хорошо известного инструментария кинематографа, что, безусловно, помогает автору рассказать свою историю, а в некоторых случаях существенно сокращает производственные затраты, но не является единственным возможным способом взаимодействия для VR как среды.

Accounting+,
студия Crows Crows
Crows (2018).

Убедительный пример активного взаимодействия — Accounting+. Такое взаимодействие не чинит препятствия на пути у пользователя, а, скорее, приглашает его к действию, проводит его. В каждом из эпизодов Accounting+ есть понятный объект (очки виртуальной реальности, нож, склянка с кислотой), с которым можно по-разному взаимодействовать, но который в конечном счёте движет историю вперёд. Мёрфи отмечает, что интерактив, который создан в Accounting+, по большому счёту линеен, потому что есть только один «правильный» способ использования каждого объекта, который двигает историю вперёд. Однако, поскольку мир Accounting+ корректно отрабатывает все другие реалистичные способы использования этого предмета — его можно выкинуть, кинуть в кого-либо, поднять или применить каким-либо нелепым и смешным способом, — у зрителя создаётся ощущение, что мир очень интерактивен и что сюжет нелинеен. Это — хороший дизайн.

Возможности, указатели и обратная связь

За подсказками по поводу того, как может быть спроектировано активное взаимодействие, Мёрфи обращается к опыту соседней индустрии проектирования взаимодействия (UX/UI design), а именно — к фундаментальному труду Дональда Нормана «Дизайн привычных вещей». Этот труд хорошо знаком одному из авторов книги, потому что в «прошлой жизни», до кино и VR, Антон был дизайнером пользовательского взаимодействия.

«Дизайн привычных вещей», Норман Д.
(М.: Манн, Иванов
и Фербер, 2018).

Для того чтобы спроектировать понятное и удобное взаимодействие, Норман предлагает наполнить *проектируемое пространство* дополнительным знанием, используя следующий инструментарий:

- возможности,
- указатели,
- обратная связь.

«Возможности» определяют репертуар действий, которые вы можете совершить по отношению к данному объекту. Например, стул, или табуретка, или любой другой объект, *похожий* на предмет для сидения на нём, намекает на *возможность* взять и сесть. Но не только — если стул не выглядит тяжёлым, его можно поднять, поставить, передвинуть, даже кинуть. Всё это — *возможности*, которые объект позволяет сделать с собой.

Иногда знакомый объект, дающий очевидные возможности — например, дверь, — требует дополнительного *указателя*. Это может быть табличка: «Не влезай — убьёт», «Комната отдыха» или просто «Ж». В упоминавшемся Accounting+ указателями работают и выкрики полубезумного населения мира истории («Не кидай, не кидай кирпич в окно!» — понятно же, что нужно кинуть), и прямые указатели («Резать здесь»).

На каждое действие поступает немедленная *обратная связь* — например, если в реальном мире вы бросаете мяч в закрытое окно и стекло разбивается, давая обратную связь, то в VR это нужно программировать, а в иммерсивной постановке — описывать как правило возможного поведения внутри мира.

Использование инструментария проектировщиков взаимодействия в интерактивных средах может показаться неожиданной или даже парадоксальной идеей, но, поскольку и иммерсивный интерактивный театр, и VR функционально

приближены к нашей повседневной жизни, в этих средах будет работать всё, что хорошо работает в жизни: приёмы и инструменты, взятые из архитектуры, промышленного дизайна и т. д.

Интерактив и роль зрителя/игрока в повествовании

Если соединить активное/пассивное взаимодействие и роль в повествовании, может получиться ещё один удобный способ смотреть на интерактив и агентность (схему мы подсмотрели у журналиста, пишущего о технологиях и кино, Девона Долана и его коллеги) — обратите внимание, что этот способ смотреть на интерактив и роль зрителя похож на приводившийся ранее более подробный список точек зрения зрителя, но позволяет посмотреть на вопрос под другим углом.

Подробнее об этой схеме см.: Devon & Michael, "Redefining the Axiom of Story: The VR and 360 Video Complex", *Medium*, August 20, 2015, <http://bit.ly/WMpart2-7>.

СУЩЕСТВОВАНИЕ

		СУЩЕСТВОВАНИЕ	
		НАБЛЮДАТЕЛЬ	УЧАСТНИК
ВЛИЯНИЕ	АКТИВНОСТЬ	Активный наблюдатель «#ВсёСложно» «Мозаика»	Активный участник «твоя_игра» Accounting+
	ПАССИВНОСТЬ	Пассивный наблюдатель традиционное кино традиционный театр	Пассивный участник «Ворон: Легенда» «Хардкор»

Вот несколько особенностей каждого из вариантов.

- **Активный наблюдатель:** вы смотрите на историю «бесплотным духом», но можете на неё влиять, а автор работает с вами приёмами кино (монтаж, кадрирование, субтитры, закадровый голос) — это, например, интерактивное кино.

- Пассивный наблюдатель: вы смотрите линейную историю и не можете на неё влиять никак, кроме управления просмотром — паузы и перемотки; автор имеет полный контроль над материалом — традиционные среды вроде кино и театра.
- Активный участник: вы воплощены в виде героя или иной движущей силы истории, вы можете влиять на историю, мир истории реагирует на вас и может изменяться; автор в заданных рамках обеспечивает подвижность и «реактивность» истории — это, например, компьютерные игры.
- Пассивный участник: вы воплощены в виде героя или другой силы как молчаливый наблюдатель, история не взаимодействует с вами и не поддаётся изменению — это большинство иммерсивных театральных постановок с точки зрения зрителя, которому разрешают телесно перемещаться внутри постановки, но запрещают взаимодействовать с актёрами.

Задание

- Подумайте, как используются в вашем проекте пассивный и активный интерактив.
- Как вы помогаете зрителю/игроку сориентироваться в интерактивных возможностях вашей истории?
- Определите, где на схеме выше находится зритель/игрок в вашем проекте.

Диалоги в интерактиве

Прежде всего и в кино, и в играх работает золотое правило: *show, don't tell* (показывайте, а не говорите). По возможности заменяйте диалоги действиями — это не только сделает вашу историю более динамичной и зрелищной, но и упростит вам «сшивание» фрагментов в интерактиве. Диалог на интерактивной развилке всегда должен строиться с учётом всех возможных ответов и реакций, а это существенно усложняет вашу задачу как сценариста. Постарайтесь сделать ответную часть, ту, которая следует за выбором зрителя, как можно менее предсказуемой. Например, в эпизоде

«#ВсёСложно», где мама пытается дать маленькой Кате таблетки, если зритель выбирает «уговорить Катю», мама не просто убеждает девочку принять лекарство добрым тоном. Она придумывает микросценку с участием игрушки, воспроизводя некий игровой ритуал, известный ей и дочери. Это, во-первых, делает историю интереснее, а во-вторых, лучше раскрывает зрителю их взаимоотношения, что поможет ему в дальнейших решениях.

Юлия Идлис советует прописывать диалоги в скриптованном нарративе, будь то фильм или игра, так, чтобы в каждом из них была центральная вещь, ради которой этот диалог и написан. Она же и служит развилкой в диалоге, где игрок должен осмыслить, что ему сказали, и здесь важно бережно подвести его к развилке, не утомив избыточными предшествующими выборами. В длинных диалогах стоит ограничиться максимум тремя развилками.

Из наблюдений, своих и коллег, мы сделали вывод, что чем больше агентности игрока в вашей истории, тем больше вам нужно стараться угадывать реплики, которые он произнёс бы сам в процессе игры. Идлис подтверждает эту теорию и приводит пример такого диалога: игрок возмущён, что чужую работу приняли за его, и восклицает: «Да это не моё, чувак!» — после чего персонаж на экране произносит ту же самую реплику, доставляя радость и игроку, и сценаристу, наблюдающему за плейтестом. Собственно, тестирование и фокус-группы помогают, помимо чуткого опытного сценариста, добиться подобного эффекта в играх. В кино, где сказанное на экране изменить уже нельзя, если это не закадровый голос, вам помогут читки с актёрами. Позвольте им в рамках вашего замысла переработать диалоги так, чтобы они звучали живо и органично. Во «#ВсёСложно» мы сверяли диалоги и с прототипами персонажей: понимая, что в школьном эпизоде нам в силу возрастной дистанции легко сфальшивить, мы позвали школьников почитать с нами сценарий и спросили, говорят они так или нет. В идеальном интерактиве зритель не должен ощутить

стыка между моментом решения и его последствиями, поэтому диалоги должны работать так, будто паузы для выбора между ними нет.

Гораздо сложнее ситуация с диалогами в реактивном и эмерджентном нарративе. Мы вынесли подробный разбор компьютерных игр за скобки этой книги (по крайней мере в первом издании), поскольку литература по игровому нарративному дизайну в индустрии существует. Но если хотя бы контурно очерчивать проблему, то подходить к созданию диалогов в реактивном и эмерджентном нарративе нужно со стороны конечного условия в игре — это, скорее всего, эксплицитные положительные варианты концовок (отрицательная концовка — это «короче вы умерли»). Например, в упоминавшемся RimWorld вы можете улететь с планеты, в «[Цивилизации](#)» — победить остальных или первым достичь Альфы Центавра, в эмерджентных командных шутерах, очевидно, ваша команда должна победить в том типе игры, в который вы играете (захватить флаг врага, вырезать всех игроков противника и т. д.). Тогда можно представить, что между исходным состоянием игры и её желаемым конечным состоянием (или одним из них) выстраивается вектор нарратива (narrative agenda) — или, если угодно, «метасюжет» — некий заскриптованный желательный сюжетный путь, обёрнутый вокруг всех остальных нарративных возможностей произведения. Если рассматривать пример с Альфой Центавра из «Цивилизации», то вектором нарратива будет вполне конкретный научный путь, который придётся пройти первым из других цивилизаций на игровой карте. Соответственным образом можно предположить реактивную систему диалогов, которая опирается на дерево состояний игры (здесь существуют разные подходы), но при этом подталкивается вектором нарратива и реагирует прежде всего на «центральные вещи», упоминавшиеся выше, — то есть на предполагаемые вами как автором основные поворотные точки внутри вектора нарратива.

«Цивилизации»

(Sid Meier's Civilization), студия MPS Labs (1991, США).

Поворотные точки внутри вектора нарратива

Продолжить более глубокое изучение этой темы можно, например, с плейлиста Narrative Talks на gdcvault.com или на зеркале с видеоконференции GDC в YouTube.

Задание

Напишите короткий — не более страницы в формате сценарной записи — диалог, подводящий к интерактивному ветвлению. Используйте сцену из своей истории или же попробуйте превратить в интерактив диалог из любимого фильма.

Управление временем

Мы уже коснулись этого приёма, описывая ветвление сюжета в «Брандашмыге». Зайдя в тупиковую ветку, зритель получает возможность вернуться на несколько шагов назад и пересмотреть своё решение. Перед тем как действие возобновится, в фильме показывают очень короткую динамичную нарезку событий, произошедших с самого начала, после чего зритель оказывается в сцене, предшествующей выбору, который только что завёл его в тупик. Этот приём удобен, чтобы показать зрителю все возможные результаты выбора (при условии, что они достаточно разнообразны и увлекательны), но не обременить себя и историю бесконечным ветвлением. Такие прыжки во времени также позволяют зрителю накопить нужные эмоции и лучше понять мотивацию героя, подтолкнуть провести персонажа по некоему «идеальному» пути. В случае «Брандашмыга» такого пути может и не существовать вовсе, а в проектах с образовательной составляющей или жанрах, подразумевающих хеппи-энд, как, например, «#ВсёСложно», инструмент управления временем может оказаться весьма полезен.

Life is Strange,
студия Dontnod
Entertainment
(2015, Франция).

Целиком на этом приёме построены игры [Life is Strange](#) — подростковой драмы, где главная героиня, девушка по имени Макс, получает способность путешествовать обратно во времени и влиять на события с помощью «эффекта бабочки». Каждое решение в игре можно изменить, отмотав время назад. Возможности перемещения во времени в игре ограничены. Вы не можете пройти половину и вернуться назад, чтобы всё исправить, однако большинство решений

имеют как кратко-, так и долгосрочные последствия, конфликтующие между собой и не всегда очевидные. Выбор, который выглядит хорошим в обозримом будущем, может обернуться негативными последствиями через несколько эпизодов игры.

Интервью с режиссерами игры Life is Strange — см.: Andrew Webster, "How adventure game Life is Strange blends time travel and teen drama", *The Verge*, May 19, 2015, <http://bit.ly/WMpart2-8>.

Самое важное здесь для нас как сценаристов и проектировщиков интерактива то, что, как и в «Брандашмыге», механика *Life is Strange* и стала её темой: «Мы хотели исследовать механику выбора и последствий в узнаваемой обстановке, где персонажи были бы прочно связаны с реальностью, — рассказывают режиссёры игры Мишель Кош и Рауль Барбе в интервью The Verge. — Макс была придумана буквально, чтобы органично дополнить механизм временной перемотки».

Послесловие к разделу

Интерактивные среды тяготеют к высокотехнологичности. В меньшей степени это касается театра и кино, в большей — виртуальной (а также дополненной и расширенной) реальности и игр. Эта технологичность может показаться проблемной или надуманной, однако здесь стоит вспомнить мировой опыт кинематографа — с каждым годом кино становится всё более высокотехнологичной средой, но это не вызывает серьёзных вопросов у обывателя, поскольку кино как среда существует больше сотни лет. Иммерсивный театр, интерактивное кино и VR — сравнительно молодые среды, возникшие во многом благодаря технологическому прогрессу, и убрать технологию из уравнения невозможно.

Режиссёр и продюсер интерактивного театра Даниил Пиктурный считает технологические ограничения необходимыми: «Время режиссёров-демиургов ушло. Если режиссёр [работающий в новых средах] не погрузился в технологии, ничего не получится». Такая точка зрения может показаться

парадоксальной, но именно по этому принципу работает и современная игровая индустрия, и интерактивный VR, который чисто технологически является её подвидом. Театр опирается на наличие актёров, пьесы и сцены (пусть даже пьеса может быть набором указаний, а сцена — условно-стью), для кино нужны камера, актёры, декорации, сценарий и команда, таким же образом и новые интерактивные среды требуют технологических ограничителей, которые, по словам Даниила, зачастую являются ключом к яркому и эффектному решению творческой задачи.

Вопросы к размышлению

- Какие основные интерактивные среды рассматриваются в этой книге и в чём ключевые отличия каждой из них?
- Что такое агентность и как она соотносится с эмпатией и сложностью в интерактивном проекте?
- Какой тип интерактива обладает наименьшей когнитивной нагрузкой, а какой — максимальной?

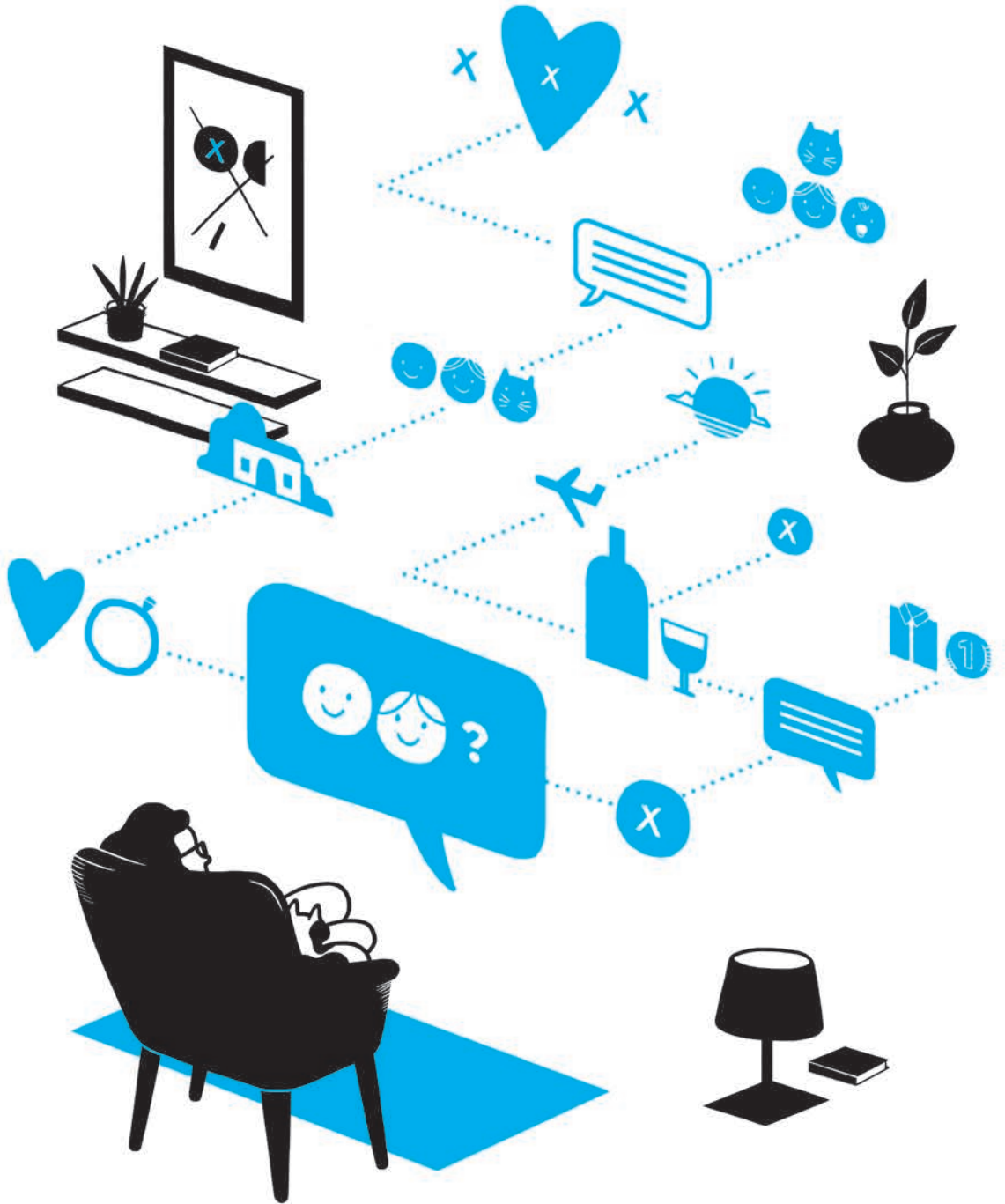
Задания

Соберите «бриф на производство» своего проекта:

- какую интерактивную среду он использует;
- какой тип интерактивного повествования вы применяете;
- с какой точки зрения воспринимает историю зритель и как он взаимодействует с персонажами и миром;
- как работает интерактивная механика применительно к трансформации героя, как внешней, так и внутренней;
- подумайте, есть ли в вашей истории оригинальные инструменты или ходы, раскрывающие дополнительные возможности интерактива (как, например, управление временем в *Life is Strange*);
- возьмите схему ветвления, которую вы рисовали выше, и проработайте её детальнее; пропишите ключевые выборы и возможные концовки.

Раздел третий

Интерактивное КИНО



Обзор видов интерактивного кино

Проект Kinoautomat

Подробнее о нем см. на <http://bit.ly/WMpart3-1>.

Интерактивное кино появилось задолго до того, как цифровые медиа стали массовыми. Первым интерактивным фильмом считается чешский проект Kinoautomat, созданный в 1967 г. режиссёром Радузом Чинчерой для павильона Чехословакии на Всемирной выставке в Монреале. Его механика тем не менее была практически такой же, как и у интерактивного кино 2010-х гг.

Сам 45-минутный фильм назывался «Человек и его дом» (Clovek a jeho dum), и по ходу действия его герой пан Новак сталкивался с рядом моральных дилемм. В первой же сцене у пана Новака горит квартира. Дальнейший сюжет через серию флешбэков раскрывает, как герой оказался в этой ситуации: всё начинается с того, что в дверь пана Новака звонит полуголая хорошенькая соседка в полотенце с просьбой помочь — она случайно захлопнула дверь своей квартиры. Что выбрать герою: впустить соседку или отказать ей, ведь вот-вот вернётся жена, у которой к тому же сегодня день рождения...

Девять раз по ходу фильма показ останавливался, выходил модератор и предлагал зрителям сделать выбор за героя с помощью специально разработанной системы голосования: они нажимали красные или зелёные кнопки, и по результатам выбора киномеханик включал нужный фрагмент фильма. Результаты голосования показывались красными и зелёными отметками на окантовке экрана, и зрители сразу могли видеть, к чему склоняется большинство.

Любопытно, что, как и в нетфликсовском «Брандашмыге», интерактивность Kinoautomat иронизирует сама над собой и идеей демократического выбора. Финал — пожар — заранее известен и неизменен, как бы ни голосовали зрители в ходе фильма. Проект оказался своего рода экспериментом по изучению группового поведения и показал, что зрители

всегда выбирали более «остросюжетный» вариант развития событий, независимо от его моральной окраски. Видимо, по этой причине, несмотря на невероятную популярность проекта, в 1972 г. власти социалистической Чехословакии запретили показы за «политическую неблагонадёжность».

После Kinoautomat интерактивных проектов появилось немало. Остановимся на тех из них, что безусловно относятся к медиуму кино и отличаются интересными механиками интерактива.

«День-Д» (D-dag), реж. Сёрен Краг-Якобсен, Кристиан Левринг, Томас Винтерберг, Ларс фон Триер (2000, Дания).

Фильм «День-Д» снимали четыре режиссёра: Сёрен Краг-Якобсен, Кристиан Левринг, Томас Винтерберг, Ларс фон Триер. У фильма была единая сюжетная линия — ограбление банка в новогоднюю ночь. Каждый из режиссёров с собственной съёмочной группой отвечал за одного из героев и снимал, по сути, собственный фильм длиной 70 минут. Съёмки проходили с 23:05 31 декабря 1999 г. до 00:15 1 января 2000 г., четверо режиссёров управляли актёрами по рации из «бункера». 1 января семь датских каналов одновременно запустили все четыре фильма в эфир, а инструментом интерактива для зрителя стал телевизионный пульт, с помощью которого можно было переключаться между каналами, «монтируя» свою собственную уникальную версию фильма.

NBO Imagine, студия NBO (2009, США).

Приём «монтажа зрителем» часто встречается в интерактивном кино. В 2009 г. в рамках рекламной кампании канала НВО был представлен проект NBO Imagine. На огромные кубы, установленные на улице, проецировалось два короткометражных триллера — The Heist и The Affair. Каждая грань куба рассказывала отдельный сюжет, а вместе они складывались в единую историю. В отличие от «Дня-Д», в этом проекте, двигаясь вокруг кубов, зрители не просто складывали в своей голове версию фильма — они могли как раскрывать загадки, так и запутываться в детективном сюжете ещё больше. На сайте проекта можно было найти 41 дополнительный материал, ведущий к разгадке: видео, новости, изображения и аудио. Индикатор прогресса показывал зрителю, насколько тот

продвинулся к финалу. Когда последняя часть головоломки была найдена, можно было посмотреть максимально полную версию истории, уже в обычном, линейном формате.

The Moment,
реж. Ричард
Рэмчёрн (2018,
Великобритания).

Совсем иначе работает этот же приём в фантастической короткометражке The Moment. В своих предыдущих экспериментах с интерактивом режиссёр Ричард Рэмчёрн использовал моргание как сигнал для монтажной склейки. В *The Moment* он отказался от этого приёма — фильм, как декларирует автор, управляется «сознанием зрителя»: недорогая ЭЭГ-гарнитура NeuroSky MindWave считывает электрическую активность мозга зрителя на частоте, которую принято связывать с уровнем внимания. Стоит активности понизиться — а происходит это в среднем каждые шесть секунд — специально разработанный софт меняет сцены, музыку и анимацию в фильме, переключаясь между двумя из трёх основных сюжетных линий. По утверждению автора, таким образом можно «создать» 101 триллион версий фильма. Как показали записанные версии, в большинстве случаев отличия весьма незначительны, но в варианте одного зрителя могут присутствовать и дополнительные сцены, и диалоги, не вошедшие в версию другого. Для 27-минутного короткого метра Рэмчёрну пришлось отснять в три раза больше материала и записать в шесть раз больше аудио, чем для обычного кино. Он также экспериментировал с коллективным просмотром, пробуя замерять среднюю величину реакций или максимальное количество морганий. Самым эффективным методом, по словам режиссёра, оказалось сотрудничество небольшой группы зрителей, каждый из которых отвечал за свою часть фильма — саундтрек, монтаж или графику.

Похожий по духу приём использован и в «Мозаике», вышедшей как приложение для смартфона. После того, как зрителю показали завязку истории — убийство детской писательницы в исполнении Шэрон Стоун, — ему предлагалось выбрать линию персонажа, за которым он будет следить в течение фильма. По ходу сюжета появляются и новые

ответвления, а кроме того, как во многих компьютерных играх с детективным сюжетом, зрителю доступна переписка героев и полицейские рапорты. Максимальный хронометраж проекта составляет около семи с половиной часов. Интерактив «Мозаики» органично работает с жанром, однако влиять на сюжет не позволяет, и все доступные линии приводят к одной и той же развязке. Зритель может лишь решить, чьей версии он доверяет больше, и смотреть на историю глазами этого героя.

«Одуроченный» (Steekspel), реж. Пол Верховен (2012, Нидерланды).

Интервью с создателями фильма — см.: Jordan Mintzer, “Tricked (Steekspel): Rome Review”, *The Hollywood Reporter*, November 12, 2012, <http://bit.ly/WMpart3-3>.

Интервью с режиссером Полем Верховеном — см.: «Five Questions with Tricked Director Paul Verhoeven», *Filmmaker*, November 12, 2012, <http://bit.ly/WMpart3-2>.

Ещё одно заметное направление — кино, задействующее интерактив в процессе создания. Первым значительным примером можно считать «Одуроченного» режиссёра Пола Верховена. Сами создатели называли «Одуроченного» «первым user-generated-фильмом». Автор сценария Ким ван Коутен написала пятиминутную открывающую сцену, в которой были заявлены восемь основных персонажей, после чего этот фрагмент сценария опубликовали в интернете, предложив потенциальным зрителям дописать его самим. 52-минутный фильм снимали по сегментам: после выхода очередной части зрители-соавторы присылали свои версии развития событий. Всего в ответ пришло около 700 сценариев общим числом больше 3000 страниц от почти 400 авторов. Верховен лично отбирал работы и контролировал редактуру. В финальный отбор вошло 50 сценариев. По словам режиссёра, сложнее всего пришлось актёрам, которые не знали, куда приведёт очередной поворот истории.

На этом же приёме основан интерактив в любительском российском «Сериале 26» (2013) и немецком веб-сериале *Up, Up* (2018). Снимается пилот, после чего зрителям предлагается выбрать дальнейшее развитие сюжета, проголосовав в соцсети. Выбранный вариант снимается, и в конце аудитории дают очередные варианты. И если в *Up, Up*, истории о миллениалах-стартаперах, на выбор даётся два-три варианта, то создатели треш-триллера «26» решили не ограничивать зрителей ни в чём: выбирать можно было и в чём причина неприятностей героев, и кто сыграет одного из них,

и чем его убьют, и в каком городе развернётся следующий эпизод. Риск такого подхода состоит в том, чтобы не разочаровать зрителей: с одной стороны, развитие событий должно пойти по выбранному ими руслу, с другой — всё ещё удивлять неожиданными поворотами. Есть и определённые технические сложности, ведь снять выбранный фрагмент или целый эпизод нужно достаточно быстро, пока зрители не утратили интерес и энтузиазм участвовать в интерактиве. Кроме того, такого рода интерактив, по сути, одноразовый, ведь, как только сериал доснят, выбирать больше не из чего — существует только одна версия, созданная с вовлечением аудитории.

«Пять минут»
(Five Minutes), реж.
Максимилиан Ниманн
(2014, Германия).

**Интервью
с Максимилианом
Ниманном** — см.: Rob
Munday, "Five Minutes",
опубликовано
1 декабря 2014 г.,
<http://bit.ly/WMpart3-4>.

Немного особняком стоит короткометражный фильм «Пять минут», брендированный Casio. Это, как называют его сами создатели, гибрид компьютерной игры и кино — перед просмотром даже предлагают выбрать уровень сложности. В «Пяти минутах» судьба героя зависит от зрителя, но последнему не приходится принимать решения за персонажей: чтобы помочь герою не превратиться в зомби, в нужные моменты зритель должен быстро рисовать геометрические фигуры по подсказкам на экране. От того, успеет ли игрок, зависит, вернутся ли к герою воспоминания и сможет ли он продержаться пять минут, чтобы остаться человеком. По словам сценариста и режиссёра Максимилиана Ниманна, в его фильме зрителя объединяет с персонажем не моральная дилемма, а стремительно истекающее время, нарастающий темп и ощущение нависшей угрозы. Фактически «Пять минут» вовлекает зрителя скорее на физиологическом уровне, сажая его на высокоскоростной аттракцион, где не требуется рефлексия или повышенная эмпатия.

«Кот в сапогах»
(Puss in Boots: Trapped
in an Epic Tale),
реж. Рой Бурдин,
Джонни Кастучиано
(2017, США).

В 2017 г. к экспериментам с интерактивом подключился крупнейший игрок — Netflix. Первым интерактивным проектом стал мультфильм про Кота в сапогах, работающий по принципу книги «Выбери себе приключение», почти не известных в русскоязычном пространстве, но хорошо знакомых американскому читателю. Герою мультфильма предстоит пройти

ряд испытаний, и маленький зритель выбирает с помощью телевизионного пульта или на планшете, какое из двух приключений произойдёт с Котом в сапогах сейчас. Через определённый промежуток времени, если решение не было принято, система делала случайный выбор сама. Приключения были не слишком связаны друг с другом, и, как правило, выбор зрителя определял только последовательность, в которой они происходили. Концовок было две, к одной из них вёл более короткий путь, ко второй — более длинный, причём небольшой хронометраж мультфильма позволял пройти и посмотреть обе версии за один раз, не утомившись. «Дети разговаривают с экраном, — заявила директор продуктовых инноваций Netflix [Карла Энгельбрехт Фишер](#) в интервью изданию [The Verge](#). — Они касаются экрана, они думают, что всё интерактивно». За «Котом в сапогах» последовал другой интерактивный мультфильм, [Buddy Thunderstruck](#), где развязок было уже четыре. Его разработчики назвали схему интерактива «жемчужной ниткой»: на основной сюжет были нанизаны шесть точек выбора, которые в седьмой раз ветвились на концовки.

Интервью с Карлом Энгельбрехтом Фишером — см.: Casey Newton, "Netflix's interactive shows arrive to put you in charge of the story", *The Verge*, June 20, 2017, <http://bit.ly/WMpart3-5>.

Buddy Thunderstruck, сериал (2017, США).

Несколько особняком стоит интерактив в кино формата screenlife, придуманного Тимуром Бекмамбетовым. Прежде всего, это новый способ рассказывать киноистории, который может существовать как самостоятельно — первый фильм в этом формате, [«Убрать из друзей»](#), показывал зрителю только экраны героев, — так и органично встраиваясь в «традиционное» кино или сериалы, открывая новые возможности киноязыка.

«Убрать из друзей» (Unfriended), реж. Леван Габриадзе (2015, США, Россия).

Screenlife — идеальный инструмент для интерактивного сторителлинга. Так, в фильме [«Личные данные»](#) интерактивным является интерфейс компьютера, на экране которого и разворачивается действие. Наблюдая за общением героев в Skype или чатах, можно подвигать окошки, заглянуть в папки или на рабочий стол персонажа, чтобы больше узнать о нём. А теперь представьте, что на основании этих знаний вы должны будете сделать выбор, решающий

«Личные данные» (Profile), реж. Тимур Бекмамбетов (2018, США, Великобритания, Россия, Кипр).

судьбу героя. Кроме того, screenlife позволяет создавать интерфейсы для интерактивного кино: ведь мы, как и герои современных историй, общаемся с помощью цифровых устройств, а значит, во многих случаях нет необходимости придумывать оригинальный интерфейс — зритель может влиять на сюжет с помощью привычных ему инструментов, нажимая те же кнопки, что и в жизни.

И наконец, тип интерактива, который хорошо знаком всем, кто играет в компьютерные игры, и который представляет для нас наибольший интерес: в ходе фильма герой сталкивается с выбором, который за него должен сделать зритель. В 2016 г. вышел «первый в мире интерактивный кинофильм», как заявляли на сайте его авторы, — триллер «Ночная игра». Как и «Мозаика» годом позже, «Ночную игру» выпустили в формате приложения для смартфонов, Apple TV и Nintendo Switch. Около 180 раз на протяжении полнометражного фильма зрителю предлагались минимум два варианта выбора за главного героя, а развязок было предусмотрено семь. Характер выбора мог быть самым разным, от сложных моральных дилемм до возможности победить или посмотреть в ту или иную сторону, зачастую с неочевидными последствиями. Фильм не давал пауз на раздумья, решение нужно было принимать сразу, в реальном времени, что вызвало негативную реакцию некоторых критиков: за считанные секунды сложно выработать эмоциональную связь с героем и прочувствовать, чем грозит ему очередная перипетия. Полнометражный формат, по заявлениям критиков, сыграл не на пользу фильму: если концовка зрителя не устраивала, ему пришлось бы потратить ещё пару часов на альтернативное прохождение. Впрочем, изящное решение этой проблемы было найдено в «Брандашмыге», который мы рассмотрим чуть ниже. Любопытно, что в пресс-релизе «Ночную игру» называют уже не фильмом, а cinematic FMV adventure game — игрой, сделанной на базе видео, и в этом случае заявлять о новаторстве проекта нелегитимно, поскольку игр FMV и до него было создано немало, начиная с [Astron Belt](#). «Ночная игра» существовала

и в кинотеатральной версии, прокатывавшейся в том числе и в России. Зрители устанавливали на свои смартфоны приложение CtrlMovie и выбирали в нём понравившийся вариант. Результаты передавались по Wi-Fi на сервер для моментального подсчёта, и дальше события развивались так, как проголосовало большинство в зале.

В январе 2018 г. вышел «#ВсёСложно» — игровой интерактивный веб-сериал, режиссёрами и сценаристами которого выступили авторы этой книги. Проект был создан вместе с порталом Takiedela.ru и направлен на дестигматизацию ВИЧ-положительных людей среди молодёжной аудитории. Подробный разбор вы найдёте в конце раздела, а здесь мы остановимся лишь на основном принципе интерактива, задействованном в сериале: как и в Kinoautomat, во «#ВсёСложно» зритель делает выбор за героиню или её близких, когда те сталкиваются с моральными дилеммами. Каждый вариант развития событий основан на знаниях о ВИЧ: можно ли пить из одного стакана? Можно ли ВИЧ-положительным детям ходить в обычный детсад? Зрителю, ответившему неверно, показывали не только соответствующий альтернативный эпизод, но и обучающие карточки о ВИЧ. Концовку в сериале сознательно сделали одну, поскольку нашей задачей было показать, как люди с положительным ВИЧ-статусом могут вести обычную жизнь практически без ограничений: влюбляться, заводить семью и детей.

Максимальный хронометраж «#ВсёСложно» составил около 40 минут, при этом средняя глубина просмотра достигала 19 минут — этот фактор стал для нас одним из подтверждений гипотезы, что моральная дилемма в интерактиве повышает эмпатию зрителя и, как следствие, его вовлечённость в просмотр.

Следующим примером такого интерактива стал «Брандашмыг», выпущенный Netflix в антологии «Чёрное зеркало». История строится вокруг компьютерной игры, которую главный герой разрабатывает по мотивам вымышленной

книги «Брандашмыг», созданной в вышеупомянутом формате «Выбери себе приключение». Здесь зритель также принимает решения за главного героя — как правило, выбор приходится делать между морально полярными вариантами, хотя есть и ничего не значащие альтернативы вроде «какие хлопья съесть на завтрак». В «Брандашмыге» интерактив выходит на метауровень, ломая четвёртую стену между зрителем и героем, и последний, погружаясь в параноидальный мир книги, с которой работает, начинает подозревать, что им управляют. В одной из пяти развязок у зрителя есть возможность подыграть и признаться: да, ты персонаж из фильма и я смотрю тебя по Netflix, — после чего герой обнаруживает, что находится на съёмочной площадке. Пройти фильм можно десятками разных способов: если зритель быстро приходит к неудачной для героя развязке, тот заявляет, что хочет попробовать всё сначала. После быстрой перемотки открывающих сцен зритель получает шанс сделать другой выбор — и так на протяжении всего фильма. Большинство вариантов приводят героя к одному и тому же неминуемому исходу, пусть и в разной форме, обыгрывая общую тему сериала «Чёрное зеркало»: на самом деле мы не контролируем ситуацию, выбор — лишь видимость.

В этой книге мы не будем рассматривать интерактив, никак не вовлекающий зрителя в ход истории, а служащий скорее инструментом просмотра. Из заметных примеров его использования — уже упомянутые веб-сериалы *Undocumented: Bidune Kaid*, где зритель может выбрать, в каком порядке смотреть истории трёх главных героев, и *Life Underground*, в котором истории пассажиров метро по всему миру можно подбирать по теме или местоположению.

Резюмируя, отметим, что формат только начал активно развиваться и основные технологические прорывы у нас ещё впереди. Новые виды интерактива, как драматургического, так и технического характера, ещё будут появляться — не исключено, что уже на момент чтения этой книги вы сможете дополнить наш список новыми примерами.

Вопросы к размышлению

- Какие ещё примеры интерактивного кино вы знаете?
- Как они работают?
- Можно ли их соотнести с приведёнными выше или это новые направления?
- Близок ли какой-либо из перечисленных форматов вашему собственному проекту?

Точка зрения и выбор зрителя

Эта глава поможет вам разработать структуру своего интерактивного фильма как с драматургической, сценарной, так и с технологической, геймдизайнерской точки зрения. Вы также изучите инструментарий, расширяющий проект за пределы собственно кино: обучающие элементы, транс-медийные дополнительные материалы.

Интерактивные кино- и сериальные проекты можно условно разграничить по нескольким признакам:

- зритель наблюдает за происходящим, выбирая точку зрения (зритель переключается между камерами);
- зритель принимает решение, в какую сторону повернёт сюжет;
- сюжет линеен или имеет незначительное ветвление, мало затрагивающее драматургию повествования;
- сюжет имеет существенное ветвление, различные концовки, и драматургия истории может радикально поменяться.

Давайте разберём, как архитектура интерактива влияет на его проектирование и драматургию, производство и последующее взаимодействие произведения со зрителем.

Драматургический инструментарий интерактивного кино

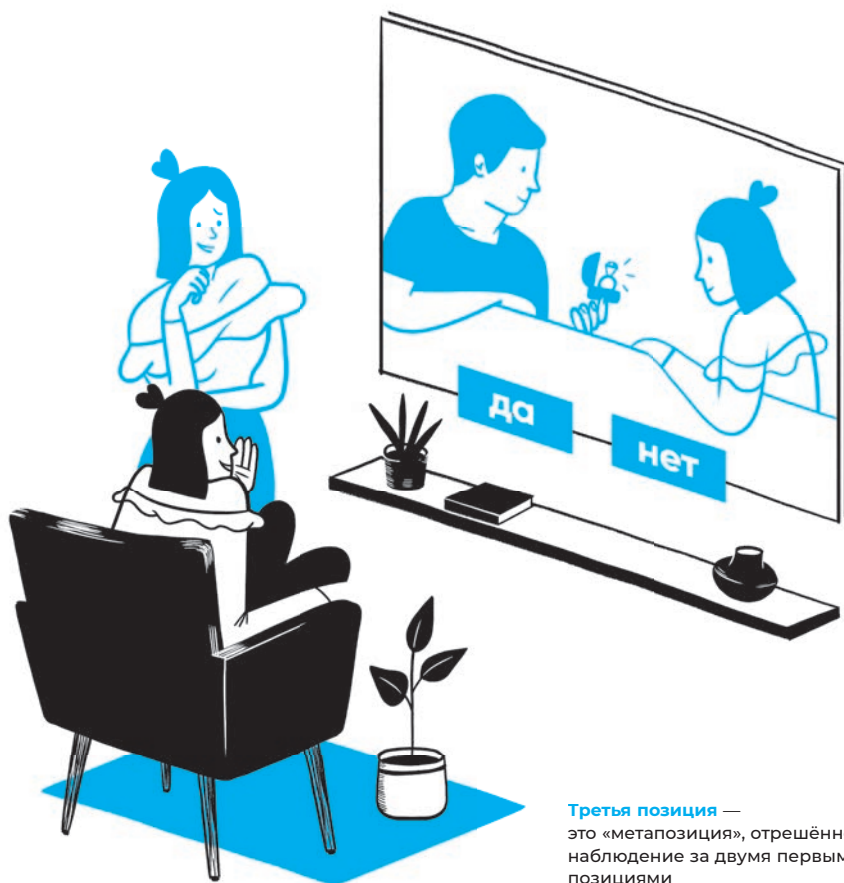
Метапозиция



Первая позиция — это человек
в своём теле (жизнь/VR)



Вторая позиция — это человек
глазами / на месте другого человека



Третья позиция — это «метапозиция», отрешённое наблюдение за двумя первыми позициями

Как и все другие линейные среды (театр, литература), кино работает со зрителем эмпатически, во «второй позиции» — зритель эмоционально подключается к героям повествования и проживает историю вместе с ними. Как только вы вводите в линейную среду интерактивность, возможность нелинейного развития повествования при участии зрителя, зритель превращается в игрока и переключается из «второй позиции» в «метапозицию», состояние спокойного, холодного, интеллектуального наблюдения, необходимого для принятия решений в интерактиве.

Такая рокировка может произойти и внутри линейного повествования — например, когда вы смотрите «умный» детектив, то в определённые моменты можете «отключаться» от героев, принимая интеллектуальную игру, на которую, скорее всего, рассчитывал автор. В любом случае, если вы предлагаете зрителю совершить осознанный выбор, вы автоматически делаете его из соучастника наблюдателем. Невозможно быть одновременно и соучастником, и наблюдателем — как автору, вам придётся продумать, в какие именно моменты и в каких ситуациях вы будете переключать зрителя/игрока из одного состояния в другое.

Если мы вернёмся к диаграмме интерактивности проекта из второго раздела (см. с. 43), то увидим, что интерактивное кино в существующем виде занимает срединное положение между активным восприятием (агентность), в котором игрок управляет ситуацией, и пассивным восприятием (эмпатия), в котором зритель сопереживает происходящему.

Основной плюс введения интерактивности в кино — перевод зрителя в активную позицию, в которой зритель превращается в игрока и становится соучастником, практически соавтором действия. В этот момент ломается пресловутая четвёртая стена и зритель переходит внутрь нарратива, повышается его вовлечённость в происходящее.

Особенно хорошо интерактив работает с людьми, выросшими уже в эпоху компьютерных игр (30–40 лет и младше), — это уже не зрители, а игроки, они привыкли к активному взаимодействию с экраном.

Риск, на который вы идёте, переводя зрителя из пассивной позиции в активную, состоит в том, что вы можете сделать переход из пассивного состояния в активное в «неправильном» месте — зритель «отключится» от повествования в некомфортный момент и, возможно, не «подключится» к нему обратно. Как избежать этого риска?

- Прежде чем предложить зрителю сделать самый первый выбор, убедитесь, что вы достаточно проэкспонировали вашу историю и успели «сроднить» зрителя с её героями. Он им уже сопереживает. Разложите вашу историю линейно и проверьте, чтобы первый интерактив возник на границе первого и второго актов. Первый акт лучше не трогать. Например, во «#ВсёСложно» мы сначала заявили героиню и героя, затем показали, что они влюблены друг в друга, разлучили их, показали «тайну» героини и только потом дали управление зрителю — в этот момент, если первый акт сработал и зритель эмоционально подключился к повествованию, он готов перейти к активному смотрению и сделать первый выбор.
- Определите точки в истории, в которых вы вводите интерактив.
- Убедитесь, что эти точки не случаются слишком редко или слишком часто — в первом случае зритель может заскучать, во втором — устать от постоянной необходимости что-то выбирать. Эмпирическим путём мы установили, что в интерактивном кино, которое по темпоритму совпадает с обычным кино- и телесмотрением (то есть речь не о коротком рекламном ролике), хорошо работают небольшие последовательности длиной несколько (3–7) минут, что примерно совпадает с одной поворотной точкой обычного линейного сценария.

Как определить, в какой точке истории вводить интерактив, а главное, как его построить? Для этого пригодится поляризатор дискурса, основной драматургический инструмент интерактивного кино.

Поляризатор дискурса

Термин «поляризация дискурса» мы увидели у сценариста и педагога Александра Молчанова и на практике доработали для использования в интерактивных историях. Это небольшое упражнение позволяет чётко определить сюжетный

поворот, вокруг которого будет построен интерактив эпизода или сцены, чтобы максимально заострить выбор для зрителя и эмоционально, и повествовательно. Как он работает? Проще всего проиллюстрировать это примером из «#ВсёСложно».

Романтическая сцена: Руслан, парень главной героини Кати, ведёт её на крышу здания Наркомфина, чтобы сделать ей предложение. Поворотная точка в этой сцене напрашивается сама собой: это момент, когда Руслан достаёт обручальное кольцо и протягивает его Кате, спрашивая, станет ли Катя его женой. Зрителю предлагается ответить за Катю «да» или «нет», и последствия этого выбора довольно очевидны: или герои будут вместе, или они расстанутся.

Но у сцены есть «отягчающие обстоятельства» — к этому моменту зрители уже знают, что у Кати ВИЧ, а у Руслана — нет. Кроме того, зрители знают, что Катя так и не рассказала Руслану о своём статусе — этот факт мы показываем в разговоре Кати с мамой в начале эпизода про предложение. Зрителю становится понятно, что выбор Кати не так уж прост: сейчас ей нужно и открыться Руслану, и вернуть ему его же вопрос — а готов ли он быть с ней вместе в новых обстоятельствах?

В момент, когда Руслан протягивает Кате кольцо, кадр останавливается и зрителю даётся выбор: «да» или «нет», быть свадьбе или не быть. Поскольку последствия такого выбора для зрителя очевидны, в этой паузе у зрителя в голове ментально выстраивается мысленная картина двух возможных концовок. Это и есть момент поляризации дискурса, когда зритель начинает проигрывать в голове несколько радикально разных концовок одной и той же ситуации. В традиционном линейном кино в этот момент камера обычно продолжает длинный план или укрупняется на лица героев, чтобы показать проявления их внутреннего состояния, — благодаря этому у зрителя появляется небольшая передышка, чтобы прокрутить всю ситуацию у себя в голове ещё раз с разных сторон, взвесить все за и против.

В интерактивном кино ситуация заостряется ещё больше, потому что выбор перекладывается на зрителя: теперь он несёт ответственность за судьбу героя. Если зритель подключился к герою, в такой ситуации он сопереживает происходящему гораздо ярче и глубже, зная, что за каждым вариантом ответа стоит своя правда — такой выбор не может быть случаен, он всегда обоснован сюжетом, предысторией и характером героя.

В каких случаях поляризация работает лучше всего? Вот несколько критериев, которые помогут определить поворотную точку в истории и наполнить её смыслом:

- выбор должен быть очевиден для зрителя;
- выбор должен быть морально-этически окрашен;
- предыстория или предыдущие события должны давать смысловую основу для такого выбора;
- варианты выбора должны вести к максимально полярированным последствиям;
- ставка для героя должна быть максимальна;
- последствия выбора должны быть более-менее очевидны.

Обсудим каждый из критериев.

Когда выбор очевиден, ситуация становится ясно читаемой и понятной. Например, типичный неочевидный выбор в интерактивном сценарии — между двумя равнозначными объектами, не дающими ключа к дальнейшему развитию сюжета. «Выбрать левую или правую дверь?» — за дверьми может скрываться всё что угодно, и зрителю остаётся только гадать, к каким последствиям приведёт выбор двери. В этом смысле былинный пример с «налево пойдёшь — коня потеряешь» работает куда яснее и лучше, особенно если из сюжета следует, что конь у героя особенный и незаменимый, как, впрочем, и его голова.

Морально-этическая окраска выбора даёт происходящему глубину и, как правило, задаётся обстоятельствами

предыдущих событий. Например, если мы следим за историей спортсмена, то сам по себе выбор — участвовать ему в чемпионате мира или Олимпийских играх или нет — ничтожен. «Конечно, участвовать!» — скажет всякий рассудительный зритель. Теперь давайте добавим «отягчающих обстоятельств». Что если герой принимал допинг? Выбор становится интереснее: мы спрашиваем зрителя, нравственно ли участие в соревнованиях, если ты принимаешь допинг. Хорошо, а что, если допинг подмешал тренер нашего спортсмена, мечтающий о победе, — тайком от самого спортсмена? А что, если мы знаем, что есть ненулевой шанс, что из-за допинг-теста спортсмена могут с позором дисквалифицировать? Наконец, что если наш спортсмен уже не юн и это — возможно, его последняя Олимпиада? Теперь выбор, соглашаться или нет, оказывается эмоционально окрашен, и здесь задача драматурга — дать зрителю максимальный простор для переживаний за героя, совершая морально-этический выбор и основываясь на обстоятельствах, которые задают объём всей ситуации.

Полярность последствий хорошо проверяет, достаточно ли эмоциональной амплитуды у всей сцены или эпизода — интересно следить за тем, как герой выбирает между жизнью и смертью, между «пан» и «пропал», и не слишком интересно, если диапазон снижен до выбора между брендами хлопьев, которыми герой позавтракает. То же касается и ставки героя: «ставка — смерть», физическая или эмоциональная, задаёт напряжение всей сцене, поскольку, если выбор зрителя не ведёт к радикально разным и серьёзным последствиям для героя, история перестает эмоционально вовлекать в себя зрителя. Стоит также помнить о таком явлении, как усталость принятия решений: если необходимость делать выбор возникает слишком часто — а очевидно, что эмоционально заряженные ситуации не могут встречаться каждые пару минут, — зритель физически утомляется и может утратить интерес.

Wolfenstein: The New Order, студия MachineGames (2014, США).

Сама по себе высокая ставка, ведущая к ситуации острого выбора, не является залогом интересного и интригующего развития истории. Поучительным антипримером здесь является одна из ключевых сцен в начале игры Wolfenstein: The New Order, где зрителю, играющему за Уильяма «Биджея» Бласковица в альтернативном 1946-м, где Вторая мировая ещё не закончилась, предлагается «выбор Софи»: герой вместе с собратьями по оружию Вайаттом и Фергюсом попадает в плен к нацистскому негодю Черепу, который вынуждает героя выбирать между напарниками. Один из них будет казнён, второй останется жить. Оба персонажа к этому моменту уже провели какое-то время со зрителем, оба ему стали симпатичны, но совершенно непонятно, по какому критерию, кроме личной симпатии, делать этот неприятный выбор, а главное, как он повлияет на дальнейший сюжет. Обстоятельства ситуации усугубляются тем, что в случае нашего прохождения герою Фергюсу было отдано больше действий и больше реплик, мы как зрители провели с ним больше времени и наш выбор был сразу окрашен в пользу Фергюса. При последующем прохождении игры выяснилось, что этот выбор действительно влияет на некоторые несущественные дальнейшие обстоятельства сюжета и игровые задачи, но не меняет игру радикально. Такое дизайнерское решение, безусловно, интригует, но кажется в известной степени надуманным, поскольку вынуждает зрителя делать выбор в ситуации острого недостатка информации о предыстории и последствиях выбора.

Последствия зрительского выбора — ещё одна важная составляющая острой интерактивной ситуации, и здесь дилеммы формата «будет ли герой жить или может погибнуть», как ни странно, по накалу страстей могут даже уступать каким-то менее страшным, но более очевидным последствиям. Происходит это потому, что почти любой сюжет, основанный на «пути героя», практически гарантирует зрителю, что до самого конца истории герой не погибнет, и опытный зритель уже знает, что все угрожающие жизни героя ситуации так или иначе разрешатся в пользу жизни. Совсем

другое дело, когда ситуация рискует навсегда и радикально изменить жизнь героя. Например, если вернуться к сцене с кольцом и предложением во «#ВсёСложно», то понятно, что Катя в момент выбора может навсегда лишиться важных для неё отношений. В её конкретной личной ситуации (ВИЧ-статус) подобный выбор намекает на то, что для Кати сама возможность отношений имеет куда большую ценность, чем для человека без статуса ВИЧ.

Последний момент, который стоит учитывать при моделировании полярного выбора в интерактивной ситуации, — однозначность выбора. Это желательное, но необязательное условие. Если ситуация меняет участь одного персонажа, её легче смоделировать — впрочем, возможны и ситуации, когда один зрительский выбор одновременно меняет участь нескольких героев. Например, в наших проектных черновиках описывается следующая история: у девушки, которая работает в службе такси, садится телефон, и она мокнет под дождём. Мимо проезжает такси, принадлежащее её службе, в нём сидит молодой человек, он просит водителя притормозить и предлагает девушке подвезти её до метро по пути. Девушка соглашается, садится в такси, заходит разговор, оба героя нравятся друг другу, но стесняются об этом сказать или обменяться контактами. Наконец, молодой человек выходит первым, говоря, что поездка будет оплачена его картой и девушка может доехать этим же заказом домой. Доехав до дома и выходя из машины, девушка обнаруживает на заднем сиденье шарф молодого человека. Вернуть шарф — отличный повод и сделать добрый поступок, и продолжить общение. Но таксист поступает по инструкции и не даёт героине контактной информации молодого человека. В этом месте мы спрашиваем зрителя, этично ли будет девушке на следующий день прийти на работу и посмотреть в базе данных (девушка, напомним, работает менеджером в этой самой службе такси) личные данные молодого человека? Это, безусловно, является должностным преступлением и нарушением ряда законов РФ, но такой поступок может быть этически

оправдан, ведь «ну мы действительно понравились друг другу!». Любовь или профессиональная этика? Подобные бытовые ситуации при известной сценарно-постановочной сноровке дают автору широкое поле для экспериментов.

Задание

Придумайте ситуацию, отвечающую всем перечисленным критериям поляризации, запишите её, опишите момент зрительского выбора и все возможные варианты развития событий.

Сюжет — совокупность последовательно развивающихся событий, составляющих основное содержание художественного произведения.

Фабула — сюжетная схема событий, поступков героев и т. п. в художественном произведении.

Сюжетное ветвление

Варианты развития сюжета внутри интерактивного кино можно разложить на спектр:

- единая фабула («Мозаика», Undocumented: Bidune Kaid);
- единая фабула с изменениями в процессе («#ВсёСложно»);
- разные фабулы («Ночная игра», «Брандашмыг»).

Ветвление сюжета в интерактивном проекте ограничивается количеством контента, который необходимо создать для адекватной отработки всех вариантов развития

A. Единая фабула / множество точек зрения — зритель «переключает камеру»



B. Единая фабула с небольшими изменениями в процессе



B. Разные фабулы



Сюжетное ветвление

событий. Особенно чувствительным это количество становится в интерактивном кино. Например, если вы снимаете четырёхминутный эпизод, в середине которого даёте зрителю сделать выбор между двумя разными концовками, эти концовки (в сумме — шесть минут экранного времени) запросто могут добавить проекту целую съёмочную смену.

При этом никакого особенного подвига в том, чтобы сделать большое количество концовок, нет. Ваша задача — вовлечь зрителя в каждый отдельный момент повествования, поставить его перед острым вопросом и дать ему два полярных решения с радикально разными последствиями («пан или пропал»). Здесь хорошим примером снова окажется «#ВсёСложно», где зрителю раз в несколько минут предлагается сделать понятный радикальный выбор, а «сломать» историю практически невозможно. Антипримером будет «Брандашмыг», полуторачасовое прохождение которого собирается из примерно пяти часов контента, и при этом далеко не все выборы очевидны и не все концовки драматургически удовлетворительны. Давайте разберёмся, как технически обходиться со структурой начал и концовок в интерактивном фрагменте.

Множественные начала и концовки эпизодов

Поскольку любой логично устроенный сценарий имеет фрактальную форму, структура любого законченного фрагмента сценария трёхчастна.

В зависимости от того, на каком отрезке работает ваш интерактив, и будет происходить дробление повествования на интерактивные части. Это может быть:

- сцена («Пять минут») — скорее характерно для более коротких и динамичных проектов;
- эпизод («#ВсёСложно»);
- вся история («Брандашмыг»).



Фрактальная форма сценария: три акта, каждый из актов имеет свои собственные начало, середину и конец, каждый из этих отрезков разбивается на сцены, сцены тоже имеют завязку, кульминацию и развязку и т.д.

Даже если вы решили, что поворотные точки в вашей истории будут происходить в одном масштабе — допустим, внутри эпизода, — отрезки в зависимости от ситуации могут быть меньше или крупнее. Например, выбор внутри отдельного эпизода или даже сцены может поменять целую ветку. Допустим, вы делаете детектив или триллер, в отдельной сцене которого решается, жить или умереть определённому персонажу. Если этот персонаж в сцене будет убит, то дальше придётся придумывать альтернативные версии отдельных сцен, эпизодов, а то и частей фильма. Именно так устроен «Брандашмыг».

Поворотная точка внутри фрагмента повествования стоит или в середине фрагмента («мидпойнт»), или во второй части фрагмента (граница второго и третьего акта) — в идеале в точке кульминации сцены или эпизода. Концовки, возникающие в поворотной точке, могут влиять на содержание других эпизодов. Либо они могут влиять не на сам сюжет, а на эмоциональное восприятие его зрителем и оценку происходящего героем. В этом случае начало каждого нового эпизода не отражает развязки прошлого. Однако в главный поворотный момент всей истории эта информация и эмоциональный фон накапливаются и влияют на развязку всей истории. Простой пример: вы — детектив в компьютерной игре-квесте — например в *Detroit: Become Human*. В одной из сцен вы изучаете улики и после этого выходите на балкон для переговоров с преступником, который захватил в заложники ребёнка. Исход дела во многом зависит от того, что мы (и, соответственно, детектив) знаем о положении дел,

Detroit: Become Human, студия Quantic Dream (2018, Франция).

которое мы можем по-разному восстановить по собранным уликам.

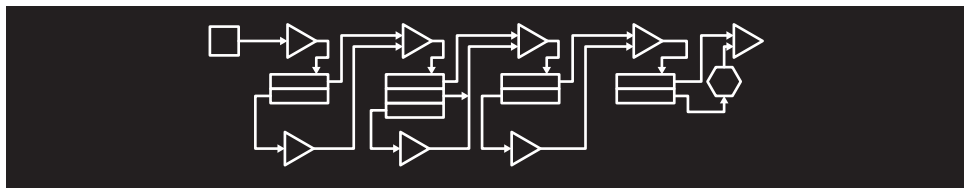
В кино пример такой механики смыслового «накопления» — «#ВсёСложно», который сначала предъявляет зрителю набор эпизодов из жизни девушки Кати, а потом просит решить, что же с Катей будет дальше, — сцена, где Руслан делает Кате предложение, а та соглашается или нет, является кульминацией всего фильма. Именно после этой сцены мы попробовали «подхватить» одну из концовок альтернативным началом, и это единственное место во всей истории, в котором финал одного эпизода влияет на начало следующего. В случае, если Катя отказывается от предложения Руслана, зритель видит эпизод из одинокой жизни Кати, где она созванивается в Skype со зрительницей своего блога, — но дальше мы снова сводим сюжет в линию, потому что Руслан возвращается к Кате.

Все эти ветвящиеся сюжетные перипетии непросто представить в чётком виде. Но игровая индустрия успешно решает эту же проблему десятилетиями, поэтому основной инструмент проектирования интерактивной истории — сюжетная диаграмма, или то, что называется *gameflow*.

Gameflow

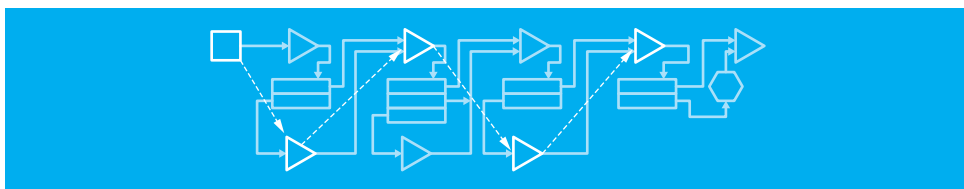
Gameflow представляет собой адекватную запись всех возможных вариантов развития событий в виде блок-схемы или диаграммы. Насколько адекватную? Настолько, чтобы она была безусловно понятна всем участникам процесса, непосредственно отвечающим за интерактив и сюжетное ветвление: сценаристу, режиссёру, оператору, геймдизайнеру, программисту и т. д.

Сюжетная диаграмма может быть проще или подробнее — лишь бы она работала.



Упрощённый gameflow «#ВсёСложно»

Чтобы нам как авторам было проще, мы вытянули в верхнюю линию основной сюжет — романтические взаимоотношения главных героев истории, а в нижнюю — «альтернативные» эпизоды, в которые попадает зритель, если своим выбором «нарушает» романтику одного из верхних эпизодов.



Упрощённый gameflow «#ВсёСложно» с наложенными поверх «Эмоциональными качелями»

Таким образом возникают эмоциональные «качели» — залог любого хорошо работающего с эмоциями зрителя контрастного сценария.

Gameflow «#ВсёСложно» сделан в довольно простом и доступном инструменте draw.io, диаграмма «Брандашмыга» — в Twine (twinery.org), устоявшемся в игровой индустрии инструменте для создания сюжетного и диалогового ветвления в играх.

Чарли Брукер
в 404-м эпизоде
подкаста
Scriptnotes — см.:
Scriptnotes Ep. 404:
“The One with Charlie
Brooker”, Transcript,
June 11, 2019, <http://bit.ly/WMPart3-6>.

Вот как комментирует работу над «Брандашмыгом» [Чарли Брукер в 404-м эпизоде подкаста Scriptnotes](#): «Мне посоветовали Twine, я посмотрел его и подумал — нет, у меня нет

времени разбираться с этим. Но в конечном счёте я вернулся к Twine, потому что работает он как программа для создания блок-схем: создаёте ячейку, вписываете в неё что-то, и она у вас автоматически соединяется с кучей других вещей. И постепенно я втянулся, такое планирование оказалось интересной штукой».

Сценарный секвенсор Causality
 Подробнее об этом инструменте можно узнать на <http://bit.ly/WMPart3-7>.

Сейчас быстро развивается новый мощный визуальный инструмент, сценарный секвенсор Causality — полноценное интерактивное ветвление в нём ещё только планируется, но уже сейчас можно использовать его систему дорожек Lanes для того, чтобы выстраивать альтернативные варианты развития событий в виде карточек на разных «дорожках».

Основной вопрос, который возникает при проектировании и самой истории, и gameflow, состоит в том, насколько сложным стоит делать сценарий. Ответ прост, он укладывается в понятный проверочный принцип: убедитесь, что все варианты ветвлений можно «сшить» в один линейный сценарный документ, чтобы его можно было безошибочно использовать внутри съёмочной группы.

Проверить ветвление вашей драматургии тоже легко — пройдите по каждому варианту и убедитесь: что бы зритель/игрок ни делал, он при любом варианте развития событий получает связную, контрастную, яркую историю. В любой непонятной ситуации убирайте все сюжетные ветки, которые вам кажутся сомнительными, запутанными или лишними. Так победите.

Трансмедийный инструментарий интерактивного кино

Разрабатывать вашу интерактивную историю можно не только в стороны, при помощи сюжетного ветвления, но и вглубь, используя трансмедийные средства.

Трансмедийный сторителлинг — это способ, при котором история или «экспириенс» рассказывается на нескольких разных платформах и в разных форматах с использованием цифровых технологий. Трансмедиа не следует путать с кросс-платформенными публикациями, например, кино- или книжных франшиз — в отличие от них, все части трансмедийного проекта звучат в унисон и составляют единое смысловое целое.

«Чемоданы Тульса Люпера» (The Tulse Luper Suitcases), реж. Питер Гринуэй (2003–2004, Нидерланды, Великобритания).

«Плоть и песок» (Carne y Arena), реж. Алехандро Гонсалес Иньярриту (2017, США).

«Дау», реж. Илья Хржановский (2019, Россия, Германия, Франция).

В неинтерактиве примерами такого проекта могут служить «Чемоданы Тульса Люпера» Питера Гринуэя, который задумывался как четыре полнометражных фильма (один игровой и три документальных «источника»), телесериала из 16 эпизодов, 92 DVD, а также сайтов, CD-ROM и книг; «Плоть и песок» Алехандро Гонсалеса Иньярриту, соединивший VR и иммерсивный театр; и, конечно же, «Дау» Хржановского, включающий в себя на момент премьеры в Париже в 2019 г. 13 полнометражных фильмов, несколько сериалов, а также интерактивные перформансы, инсталляции, концерты и сериалы.

Мы сами попробовали это сделать в проекте «#ВсёСложно» при помощи информационных карточек. После того, как зритель выбрал дальнейшее развитие событий, он не только смотрит концовку, но и получает карточку, которая оценивает, насколько «правильно» он поступил в той или иной ситуации. Создавая «#ВсёСложно», мы делали развлекательную историю, в которой вся образовательная часть аккуратно распространялась вглубь: по каждой из карточек можно перейти дальше и выяснить обстоятельства той или иной ситуации, в которой оказывается героиня с ВИЧ-статусом, потому что далеко не все зрители знают про подробности и обстоятельства жизни ВИЧ-положительного человека.

Оценочность, возникающая во «#ВсёСложно», — рискованный момент, потому что оценка — враг иммерсии. Оценка может моментально отключить зрителя от героев и перевести

его в дискомфортную метапозицию, в которой он будет вынужден активно защищаться, подчёркивает психотерапевт Татьяна Салахиева-Талал: «Вы оцениваете меня — значит, я буду оценивать вас». Важно, что молодая аудитория проекта, для которой он и создавался, хорошо и легко приняла эту оценку, потому что сама находится в ситуации постоянного оценивания извне (школа, вуз, начало рабочей карьеры). Кроме того, эта аудитория привычна к ситуациям в компьютерных играх, когда герой попадает в острое неприятное положение, требующее активного вмешательства. При проектировании образовательного интерактивного проекта важно не перейти тонкую грань, за которой повествовательный проект превращается в назидание.

И сами карточки, и «гуляние» по ним по своему устройству и психологическому воздействию на зрителя сродни «Википедии»: заглянув в статью, допустим, о каком-нибудь населённом пункте, вы обнаруживаете себя через час читающим об особенностях жизни синих китов, пройдя через несколько других ассоциативно связанных тем. Нам кажется, что привязанные к контексту «карточки» и другие материалы, возникающие сразу внутри повествования, — будущее образовательных проектов в визуальных средах.

Особенности постановки и съёмки интерактивного проекта

Когда сценарий интерактивного фильма или сериала написан и проверен, можно переходить к его постановке. Проверочное правило о том, что интерактивный сценарий должен быть «сшит» в линейный документ, подсказывает, что если у вас есть линейный сценарий, то его можно так же линейно снять.

Первая трудность, которая возникнет, — группировка сцен при создании календарно-постановочного плана съёмок.

Если все альтернативные концовки каждого интерактивного фрагмента проходят в одной и той же локации, ситуация упрощается, но так бывает не всегда. К примеру, если вы показываете, что ваши герои живут вместе в одной квартире, но затем могут расстаться и в одной из концовок герой уезжает, чтобы жить отдельно, у вас добавится и новый объект в съёмочном плане, и отдельный съёмочный этап — новая квартира героя.

Вторая трудность связана с тем, что даже сами концовки бывает легче снять «вперемешку». Во «#ВсёСложно» это хорошо видно на эпизоде в школе, в котором все три разные концовки по движению выглядят очень похоже: героиня выходит из класса, её догоняет одноклассник, затем они разговаривают в разных вариантах и расходятся. Понятно, что проще сначала снять все «выходы из класса», затем «догоняние», затем взаимодействие и т. д. — здесь будет уместным дополнительно «расшить» ваши концовки на съёмочные разрезки, тщательно пронумеровать их, проверить монтажность раскадровок и уже потом двигаться по экономному плану с минимумом перестановок.

По словам Ирины Старшенбаум, сыгравшей главную роль во «#ВсёСложно», с точки зрения актёрской работы интерактивное кино не сильно отличается от обычного, но в нём присутствует момент со-действия зрителя и персонажа, от которого актёр может получить большое удовольствие. Кроме того, отмечает актриса, можно даже не бояться утрировать эмоциональную окраску разных концовок, разводя их по противоположным полюсам.

Актёры не обязаны понимать всех нюансов ваших сюжетных ветвлений — напротив, это отвлекает их от органичного существования внутри кадра. Оптимально, если вы разбиваете ваш интерактивный сценарий на отдельные сцены, потому что внутри каждой сцены хороший актёр, зная своего героя и обстоятельства, может адекватно сыграть начало, конфликт с его кульминацией, а затем развязку.

Если вы пытаетесь сэкономить на перестановках и снимаете концовки эпизода вперемешку, как в примере выше, убедитесь, что перед каждым «мотором» вы кратко прогнали с актёрами весь эпизод целиком, чтобы они чётко понимали, сцену из какого именно эпизода они сейчас играют. Как показал наш свежий опыт на съёмках интерактивного сериала «КТО_ТЫ», к каждой альтернативной сцене стоит кратко подписать «вход» в неё: в каких отношениях герои подошли к этому моменту, чего каждый из них сейчас хочет, — и такой же «выход»: куда они движутся дальше в этой ветке.

Это же касается и раскадровок: радикально разные концовки требуют разной камеры, по уже упомянутому примеру со школьным эпизодом из «#ВсёСложно» видно, как мы в определённые моменты конкретной концовки меняем угол съёмки или укрупняем, чего требуют обстоятельства сцены. Убедитесь на раскадровке, что все ваши отрезки монтируются на стыках.

Если у вас небольшое производство и скрипт-супервайзера, следящего за нарушениями логики съёмки (continuity), обычно нет, обязательно заведите его во время съёмки интерактивного проекта, чтобы избежать ошибок с монтажностью материала.

Отдельный вопрос — как нумеровать отрезки сценария, соответствующие частям ветвящейся истории. На «КТО_ТЫ» мы выработали следующую систему: «линейный номер сцены / номер эпизода.номер интерактива.номер концовки». Например, «193 / 4.2В».

Работает это следующим образом: 193 — «линейный» номер сцены в сценарии, чтобы все те коллеги, кому необязательно вникать в сценарий, имели понятную нумерацию. Цифра 4 означает, что идёт четвёртый эпизод, 2 — что это второе разветвление в эпизоде, а В — код варианта выбора в нём (как очевидно, второй). Мы вставляли коды прямо в слаглайн

сцены, чтобы наверняка связать их с ней, и в результате привычная любому сценаристу формула «НАТ. — ВХОД В КОФЕЙНЮ — ДЕНЬ» у нас выглядела как «4.1А НАТ. — ВХОД В КОФЕЙНЮ — ДЕНЬ».

Кроме нумерации стоит использовать «заметки» / “notes”, чтобы разметить «обстоятельства входа» в этот отрезок (то, что с героем случилось ранее). В худшем случае это можно сделать сразу в слаглайне сцены после указания времени суток: ИНТ. — КОСМИЧЕСКАЯ БЕНЗОКОЛОНКА — ДЕНЬ — ЕСЛИ МЭРИ СБЕЖАЛА С ШЕЛЛИ В ЭПИЗОДЕ 2.

Когда вы читаете эти строки, в новых бета-версиях Causality появляются инструменты для проектирования взаимоотношений героев. Кроме того, интерактивный инструментарий появился в популярном студийном пакете Celtx — он позволяет структурировать интерактивный сценарий и экспортировать его в форматах JSON и CSV, подходящих для практически любой платформы разработки.

Для того чтобы адекватно вывести зрителя из пассивного наблюдения в активное участие, необходимо при помощи монтажных приёмов и интерфейса дать ему понять, что сейчас необходимо сделать выбор. В течение нескольких секунд (конкретное время зависит от темпоритма вашего проекта) зрителю необходимо перестать показывать сюжетно значимые вещи, необходимо «замереть», заморозить время и предложить варианты выбора. «Брандашмыг» это делает бесшовно смонтированными отрезками с таймером, отсчитывающим время, оставшееся на выбор. Во «#ВсёСложно» карточка может полностью остановить повествование, поэтому мы придумали «петли», которые обычно используются в музыке: повествование замирает, поверх картинки появляется интерфейс выбора дальнейшего развития событий. В зависимости от конкретного эпизода съёмочно-монтажное решение такой «петли» всякий раз было разным — важно, что оно было заранее оговорено и проверено съёмочной группой на монтажность.

Интерфейс выбора варианта развития событий может быть практически любым, если он отвечает конвенциям устройства, на котором производится выбор. Например, «#ВсёСложно» оптимизировался под просмотр с мобильных телефонов, поэтому мы при выборе ориентировались на сенсорный ввод и крупные, понятные элементы. Правило простое: чем проще, тем лучше — постарайтесь минимальными средствами отвлечь зрителя от истории и так же просто и понятно вернуть его обратно. Идеально, если всё взаимодействие в каждом варианте выбора сюжетной ветки можно свести к одному конкретному действию — например, когда зритель касается кнопки, выбирающей, куда повернёт сюжет, или же не касается её вовсе, и тогда сюжет самостоятельно движется дальше без участия зрителя.

Задание

Придумайте одну сцену с разными концовками, начертите ей *gameflow* и раскрасьте её, а затем снимите на смартфон с актёрами или статистами и смонтируйте несколько вариантов. Проверьте результат на монтажность — видны ошибки?

Кейс: игровой интерактивный веб-сериал «#ВсёСложно»

Этот фильм наша студия Lateral Summer создала для портала *Takiedela.ru*. С 2016 г. «Такие Дела» развивают большой мультимедийный проект, посвящённый ВИЧ-положительным людям и различным сторонам их жизни. В его рамках вышло уже несколько успешных документальных мультимедийных материалов, адресованных основной аудитории портала — взрослым. В процессе исследования для них фонд Светланы Изамбаевой, помогающий детям с ВИЧ-статусом, передал «Таким Дела» 30 интервью подростков, родившихся с ВИЧ. Изучив их, команда «Таких Дел» поняла: необходим проект, который расскажет о ВИЧ молодёжи.

Вся информация, доступная на тот момент, сводилась в целом к двум полюсам: сухие брошюры, написанные медицинским языком, или же городские легенды о «заражённых СПИДом иглах в кинотеатрах». Первым порывом было снять документальный фильм на тему «ВИЧ и дети», но от этой идеи пришлось сразу отказаться, ведь для этого пришлось бы показать в кадре лица юных героев, а значит, навлечь на них серьёзные проблемы. И тогда стало очевидно: это должно быть не документальное, а игровое кино.

От брифа к истории

«Такие Дела» обозначили нам задачу: заговорить с 16–25-летними о ВИЧ на их языке, в том формате, который увлечёт юную аудиторию, выросшую со смартфоном в руках, и поможет ей понять, что люди с положительным ВИЧ-статусом ведут практически такую же жизнь, как они сами, их не надо бояться, более того — если узнать их поближе, с ними, скорее всего, захочется подружиться. Обдумывая бриф, мы прежде всего очертили для себя портрет нашей целевой аудитории:

- Дефицит внимания: в условиях «экономики внимания» побеждает не тот, кто сможет его привлечь, а тот, кто сумеет удержать. Зрителя, особенно молодого, постоянно окружают стимулы отвлечься: вот он открывает ваше кино, но через несколько секунд в соседнем окошке ему предлагают посмотреть на смешного котика. Да, теперь вы соревнуетесь не с продуктами конкурентов, а с котятами или гифками друзей в чатах.
- Многопоточность восприятия: логично вытекает из предыдущего пункта. Смотреть кино и одновременно общаться в чате на лежащем рядом смартфоне — обычное дело для молодёжи.
- Затруднённая социализация: как уже говорилось в главе об особенностях поколения, значительная часть живого общения заменилась общением через цифровые

устройства. С одной стороны, это облегчает коммуникацию и первичный контакт (в том же Tinder, к примеру, не нужно придумывать, как завязать разговор, — достаточно просто свайпнуть вправо), с другой — общение зачастую так и остаётся в рамках экрана, не переходя в реальность.

- Сниженная роль секса: когда приложения для знакомств и бесплатное порно всегда под рукой, а контакты в реальной жизни вызывают тревожность, секс больше не sells.
- Отказ от ценностей предыдущих поколений: когда миллениалов обвиняют в том, что они разрушают экономику, отказываясь покупать автомобили (или бриллианты, или брать ипотеку), это происходит, с одной стороны, потому, что само потребление меняется (зачем покупать автомобиль и взваливать на себя бремя его обслуживания, если есть каршеринг?), с другой — потому что из-за экономических кризисов те элементы, на которых строилась картина материальных ценностей для старшего поколения, молодым просто недоступны. Это меняет образ жизни, а значит, и духовные ценности родителей во многом теряют свою релевантность для детей.
- Отказ от рекламы: прямая реклама, особенно в традиционных медиа, которые молодёжь не потребляет, перестаёт работать. В интернете они блокируют её или же просто подсознательно отфильтровывают как визуальный мусор. Это заметно по растущему интересу рекламодателей к брендированному контенту, который не продаёт продукт напрямую, но работает на повышение любви к бренду, осознание общих с ним ценностей.

Что же работает на такую аудиторию? Ролевые модели. Достаточно взглянуть на популярность Instagram-инфлюенсеров и YouTube-блогеров, и становится очевидно, что они отвечают именно на этот запрос: показать, как поступать в той или иной ситуации, как одеваться, каким спортом заниматься, какую одежду носить, в какие игры играть и как заниматься саморазвитием. При избытке информации

самый простой способ — следовать живому примеру, который всегда перед глазами и, главное, с которым можно взаимодействовать.

Выбор жанра и структуры

Первый черновик сценария, который принесли нам «Такие Дела», написал Валерий Панюшкин. Это была линейная история девочки Кати, родившейся с ВИЧ, от детского сада до старших классов школы, написанная на основе тех самых интервью ВИЧ-положительных подростков. В истории были все ключевые моменты, с которыми сталкиваются прототипы: вот ещё совсем маленькая девочка должна приучиться регулярно принимать антиретровирусную терапию; вот она, ещё не зная о статусе, сталкивается со страхами взрослых; вот она узнаёт о своём статусе, срывается с терапии, рискует подвергнуться школьной травле, ищет границы откровенности с лучшими друзьями, переживает из-за сексуальных отношений с бойфрендом.

Первое, что мы поняли, — наш проект должен быть развлекательным, а значит, лучше всего подойдёт жанр романтической комедии с элементами драмы. Каждую проблему, связанную с ВИЧ-статусом, мы должны обыграть в ситуации, знакомой любому подростку, независимо от того, ВИЧ-положительный он или отрицательный. «Самый главный для меня эксперимент — это изменение точки зрения на саму проблему ВИЧ: из плоскости медицины и социальных проблем мы выносим разговор о ВИЧ в сферу межличностных отношений. Это история про доверие, дружбу, любовь. Это общечеловеческие проблемы, и тут ВИЧ можно заменить на любое другое “отличие”: инвалидность, ориентацию, национальность» — так описала наш подход в интервью [The Digital Reporter](#) продюсер отдела спец-проектов «Таких Дел» и шоураннер «#ВсёСложно» Галина Мосалова.

Интервью с Галиной Мосаловой
см.: Токмашева М.
«Все сложно».
В России сняли фильм-игру — про ВИЧ // [The Digital Reporter](#),
2 февраля 2018 г.,
<http://bit.ly/WMpart3-8>.

Темой «#ВсёСложно» стало доверие. Основной сюжетной линией мы выбрали классический троп «девочка встречается мальчика, но у неё есть тайна» — историю любви героини, девушки Кати, родившейся с ВИЧ, и Руслана, парня из консервативной татарской семьи. Достаточно ли этого, чтобы увлечь нашу целевую аудиторию? Мы поняли, что, если хотим действительно и развлечь, и обучить зрителя, чтобы знания, полученные при просмотре, приобрели для него эмоциональную окраску, а значит, запомнились, просто сериала-ромкома будет недостаточно. Так мы пришли к решению: наш фильм будет интерактивным.

Референсы

Прежде чем писать следующий драфт сценария, мы изучили референсы. Отличным кейсом оказался норвежский молодёжный веб-сериал «Стыд». Он рассказывал о жизни обычных подростков и проблемах, с которыми они сталкиваются: сложные отношения, школьная травля, открытие собственной сексуальности и каминг-аут, проблемы пищевого поведения, психические расстройства, насилие, поиск своей идентичности. «Стыд» давал своей аудитории те самые ролевые модели, имитируя поведение инфлюенсеров в соцсетях: у главных героев были свои аккаунты в Instagram и блоги, а серии выходили ровно в тот момент, когда происходили события: если действие начиналось в 14:00, школьники бросали уроки и приклеивались к своим смартфонам. В числе других референсов был сериал «13 причин почему», посвящённый суициду и школьной травле, а также многочисленные YouTube-блоги. Нам хотелось уловить паттерны поведения ролевых моделей из соцсетей и поймать интонацию: да, у героини есть проблемы, но она такая классная и интересная, что с ней хочется подружиться. Ну а то, что у Кати ВИЧ... У кого-то ВИЧ, а у кого-то — хомячок.

«13 причин почему»
(13 Reasons Why),
сериал (2017–..., США).

Разработка gameflow

В основе нашей работы была блок-схема, предложенная «Таковыми Делами»: в неё входили семь переломных моментов, через которые проходит практически любой человек, взрослея. Коллеги из «Таких дел» наложили на схему соответствующую каждому событию ВИЧ-проблематику, чтобы интерактив в нём можно было связать с обучающими карточками.

Теперь нам нужно было соединить эту схему с увлекательным сюжетом и драматургией. Мы поняли, что делать ветвящийся нарратив на манер «Ночной игры» будет слишком сложно и дорого в производстве. Более того, мы сознательно хотели ограничить степень свободы зрителя, чтобы повысить ценность каждого выбора и избавить от пресловутой усталости принятия решений. Нужен был компактный способ решить нашу задачу, сохранив непредсказуемость и увлекательность сюжета. Мы перемешивали блоки, смотрели, какие из них лучше сработают и где, а потом распределяли их по местам.

В результате вырисовалась следующая структура:

- Всего в фильме 35 эпизодов, но изначально зрителю доступны только 12.
- Есть основная («верхняя») сюжетная линия, которая происходит в наши дни на протяжении примерно года плюс эпилог ещё год спустя.
- В каждом из основных эпизодов зритель делает моральный выбор, решая судьбу героини. Все вопросы связаны с ВИЧ и развивают тему доверия. Дать Руслану отпить из Катинного стакана или нет, создав неловкий момент между ними? Поцеловаться или испугаться за любимого человека? Открыться ему, рассказав о своём статусе, или же отвергнуть предложение руки и сердца?
- Верный ответ продвигает зрителя дальше по основному сюжету.

- Если ответ неверный, зрителю показываются карточки, раскрывающие истинную картину и разоблачающие стереотипы, связанные с ВИЧ. После карточек зритель видит эпизод-флешбэк из жизни Кати, из которого становится понятнее её предыстория и то, как сложился её характер.
- В каждом эпизоде-флешбэке также присутствует интерактив: заставить маленькую Катю пить таблетки или попробовать уговорить по-доброму? Может ли Катя выступить в защиту ВИЧ-положительных людей перед всем классом, рискуя навлечь на себя травлю, или ей лучше промолчать? В зависимости от выбора зрителю показывают разные концовки эпизода: хорошую или печальную — и только после этого зритель переходит к следующему эпизоду основной сюжетной линии.
- Чтобы наглядно показать, как важен выбор зрителя, мы разработали «Счастьеметр» — цветную шкалу, которая после каждого интерактивного момента отражает уровень счастья героини. Если шкала достигает нуля, значит, зритель либо ничего не знает о ВИЧ, либо он троллит и специально выбирает неверные ответы — в любом из случаев ему предлагается изучить матчасть, перезагрузиться и пройти историю заново.

Концовка у фильма одна. «Это осознанное решение, потому что любые негативные варианты дополнительно стигматизируют отношение к ВИЧ в обществе. Бороться со стигмой можно только мифологизацией, конструированием новой реальности вокруг. Мы нарочно романтизируем историю Кати — только так можно сформировать новое отношение к проблеме» — так комментирует наше решение Сергей Карпов, креативный продюсер проекта, в интервью «Сделано.медиа».

Если всмотреться в приведённый выше в этом разделе gameflow фильма, то видно, как интерактив прорабатывает «эмоциональные качели» сюжета, которые работают в интерактивном кино так же, как и в обычном.

Интервью с Сергеем Карповым см.: Интерактивный фильм «Всё сложно» // Сделано.медиа, <http://bit.ly/WMpart3-9> (проверено 30 апреля 2019 г.).

На этапе схемы у нас был готов краткий посерийник в таблице:

- о чём серия,
- завязка,
- основной сюжет,
- развязка,
- в чём состоит интерактив.

Работа с документальной основой

Чтобы написать сценарий, нам нужна была реальная фактура, и мы, изучив интервью подростков из фонда Изамбаевой, связывались с прототипами героев и проводили с ними скайп-сессии, собирая интонации и основы диалогов, а потом читали черновики сценария с теми ребятами, истории которых легли в основу персонажей. В отличие от обычного игрового кино, во «#ВсёСложно» авторы-режиссеры уходят на второй план, не внедряя в фильм своё личное высказывание по поводу происходящего. Будучи, насколько нам это сейчас известно, ВИЧ-отрицательными людьми, мы знали, что не имеем права говорить за наших героев и их прототипов. Наша творческая задача — правдиво и увлекательно рассказать о них. Мы не приступали к съёмкам, пока все вместе не вычитали самую финальную версию сценария. Когда ребята сказали: «Эта история — про нас, снимайте ее» — мы запустили производство.

Звёзды как ролевые модели

Мы сразу поняли, что сниматься в фильме должны звёзды — как в главных ролях, так и в эпизодах. Это нужно было и для того, чтобы создать максимальный резонанс вокруг благотворительного проекта, и чтобы наделить наши ролевые

«Притяжение», реж.
Федор Бондарчук
(2017, Россия).

модели знакомыми и уже любимыми лицами. И конечно, имена Чулпан Хаматовой, Алёны Бабенко (в нашем фильме они впервые снялись вместе в кино) или Дениса Шведова помогают быстрее найти общий язык с потенциальными спонсорами. Что касается главных героев, то, на наше счастье, в начале 2017 г. вышел фильм «Притяжение», подаривший нам идеальную молодую экранную пару в лице Иры Старшенбаум и Риналя Мухаметова, которые согласились сыграть главные роли. Благодаря им наши Катя и Руслан уже были в каком-то смысле знакомы зрителю. Более того, когда мы приступили к чткам сценария, оказалось, что у Риналя талант к комедийным диалогам — так он стал соавтором сценария.

Вместе с Риналем мы переписали образ Руслана, превратив его из серьёзного татарского парня, олицетворяющего традиционное мужское начало, в героя с чувством юмора и лёгким отношением к жизни. «На первый взгляд Руслан покажется зрителям несерьёзным человеком, но это не так. В нём как раз есть это мужское начало, под которым я понимаю спокойствие, умение принимать решения, адекватность ситуации. Мне кажется, это в нём от меня: я несерьёзный человек, но на самом деле это не совсем так, просто я не могу серьёзно смотреть на жизнь. Ведь у жизни не существует правил, остаётся только верить в хорошее, и в этом-то её прелесть», — рассказывает Риналь в интервью «Кинопоиску». Шутка, что мы снимаем «ВИЧ-комедию», перестала быть шуткой: юмор помогает зрителю сильнее проникнуться эмпатией к героям, а значит, повышает эмоциональный накал в момент интерактива.

Интервью с Риналем Мухаметовым
см.: Сулая Д. «У нас ВИЧ-комедия»: Как снимается интерактивный сериал «Все сложно» // КиноПоиск, 12 августа 2017 г., <http://bit.ly/WMPart3-10>.

Сборка интерактива

В процессе препродакшена мы работали рука об руку с программистами «Таких Дел»: снимали для них тесты, правили сценарий, если понимали, что он не укладывается

в механику фильма. Для пауз, когда зритель делает выбор за героиню, мы придумали loops, «петли» — кусочки зацикленного видео, почти такие же, как в компьютерных играх, когда персонаж ждёт твоей реакции, или в музыкальных редакторах, где петли используются для того, чтобы бесшовно размножить ритм-секцию.

Отдельной сложностью стали начала и концовки эпизодов, ведь нам необходимо было гладко «сшить» между собой все вариации сюжета. Так наша Катя стала видеоблогершей, и вставки из её блога появляются несколько раз по ходу фильма. Ещё один гибкий инструмент монтажа эпизодов между собой — закадровый голос героини. Часть его была прописана в сценарии сразу, часть появилась уже после съёмки. Если применить его неправильно, голос за кадром может перегрузить зрителя избыточной информацией, но если вы уже всё сняли и поняли, что где-то её как раз не хватает, — это самый простой способ залатать дыры в экспозиции и добавить ещё один эмоциональный слой истории.

Съёмки

У нас было десять смен, некоторые из них неполные. Пару раз приходилось переписывать эпизоды прямо накануне съёмки из-за того, что слетала локация (мораль: если вам требуется разрешение властей на съёмку вашего объекта, запросите его минимум за месяц, а лучше за два-три). Выработка проекта была сопоставима с российским телесериалом средней руки, но в этих условиях мы стремились снять настоящее кино, захватывающее и тонкое.

Отдельной сложностью было не запутаться, какая концовка к какому сюжету относится. Это было прописано во всех съёмочных документах, включая раскадровки. Мы даже не пытались объяснить актёрам всю эту механику, чтобы

не сбить их с толку. Они говорили: «Вы объясните мне эмоцию, с которой я стартую и к какой прихожу в сцене, — и я всё сыграю». Так и получилось.

Постпродакшен

В постпроизводстве «#ВсёСложно» не отличалось от обычного кино. Правда, композитору Наде Грицкевич («Наадя») понадобилось придумать специальные музыкальные фрагменты-петли для зацикленных моментов под интерактив — но, поскольку изготовление «петель» — это совершенно повседневная задача для современного электронного композитора, «сшились» мы сравнительно легко.

Пока мы монтировали, доозвучивали, писали саундтрек и сводили звук, делали цветокоррекцию, дизайнеры «Таких Дел» придумывали фирменный стиль проекта, а программисты дорабатывали игровую механику и разрабатывали сайт. Их главной задачей было адаптировать проект под смартфоны, поскольку большинство молодёжи и подростков смотрит видео именно с них. Чтобы не перегрузить основной экран элементами интерфейса, было решено задействовать смахивания в стороны и вверх-вниз. Финальное видео, нарезанное требуемым образом, было загружено на Vimeo, а оттуда через CDN показывалось на сайте, использующем Javascript-движок.

За неделю до онлайн-премьеры «Такие Дела» решили провести премьеру для друзей, партнёров проекта и СМИ. Площадкой премьеры стал Центр документального кино на Zubovском бульваре в Москве, в котором есть симпатичный уютный зал для кинопоказов. Встал вопрос: как адекватно показать интерактивный фильм на большом экране? Проводя тесты, шоураннер быстро выяснила, что интерфейс проекта и курсор мыши очень странно выглядят в кино, и мы приняли совместное решение смонтировать

фильм в неинтерактивное полотно длиной примерно 45 минут. Мы договорились, в каких сценах выберем какую концовку, «сшили» линейный фильм, подготовили его DCP-копию и показали на премьере. Благожелательные отзывы зрителей показали, что интерактивная история при просмотре и должна сама собой «сшиться» в драматургически цельное высказывание, что и произошло в нашем случае.

2 февраля 2018 г. состоялась официальная премьера «#ВсёСложно» в интернете.

Вопросы к размышлению

- Сформулируйте, что такое метапозиция, в чём её преимущества и риски. Какая аудитория ощущает себя в ней комфортнее?
- Как устроен полярный дискурс? Приведите пример.
- В чём особенность работы с актёрами в интерактивном кино?
- Подумайте, какие ещё могут быть способы соединить между собой ветвления истории, кроме закадрового голоса или вставок из видеоблога, как во «#ВсёСложно»?

Задание

- Распишите вашу историю в виде линейного, неинтерактивного сюжета. Проверьте, работает ли она в таком формате?
- Нарисуйте gameflow своего проекта, расчертите на нём «эмоциональные качели» героя.
- Напишите подробный синопсис проекта, со всеми вариантами ветвлений и концовок, проверьте его на схеме. Если всё складывается — переходите к написанию сценария.

Раздел четвертый

Виртуальная реальность



История вопроса

История VR фокусируется в основном на технологической эволюции: шлемы становятся легче, требуют меньше ресурсов, пиксели уменьшаются. Отчасти это происходит из-за отсутствия и лексикона, и теоретической базы, касающейся именно VR-сторителлинга, и, наконец, культурологического дискурса, способных точно описать эту среду, — на момент появления этой книги первые шаги уже сделаны, и следует ожидать, что с выходом более доступных и нетребовательных к ресурсам шлемов в 2019–2020-м разовьются и эти практики. Нам же кажется, что пока коммерчески ориентированные создатели VR ищут «приложение-убийцу», некую игру-опыт, эдакий тетрис или Doom, который, по их мнению, должен вывести VR из стартовой убыточности в повседневность и прибыльный мейнстрим, самой индустрии очень не хватает своего Эйзенштейна.

Современное VR-оборудование добирается до нашего кроманьонского ума охотника-собирателя, вызывая парадоксально близкий к реальности букет переживаний. Сидящий в кинозале зритель лишь в самые острые, мастерски срежиссированные моменты, совпадающие с собственным личным опытом, на считанные мгновения полностью теряет окружающий контекст (темнота, дыхание и шорохи соседей, ощущение телесного присутствия в кресле) и «проваливается» в картинку. В остальное время мы находимся за один уровень абстракции до кинополотна. Сенсорная депривация, создаваемая шлемом VR, моментально включает в нас того же самого охотника-собирателя, который испытывает примерно ту же гамму переживаний, что и человек, оказавшийся в условно безопасном, но неизвестном месте: «Где я?»

От сенсорной депривации — вернее, сенсорной локализации, когда зрение и звук ловко подменяются синтетическим изображением, — до сенсорной перегрузки буквально один

шаг. Этим пользуются многочисленные авторы «тяп-ляп-хорроров», которые в 2017-м буквально забили все магазины приложений для виртуальной реальности: трехмерные объекты, с воплем прыгающие из темноты на зрителя, который находится внутри виртуальной реальности, моментально пробивают кроманьонский опыт куда-то еще ниже: срывает рептильный мозг — и зритель моментально отпрыгивает. Виртуальная реальность снимает большинство барьеров и абстракций между зрителем и воспринимаемой им средой.

Описанный эффект присутствия убирает одну из основных проблем современного «плоского» визуального опыта, будь то кино, игры или различные виды визуальных инсталляций: необходимость в каждый момент «перекрикивать» предыдущий визуальный опыт зрителя и постоянно развлекать его, перегружая яркими мельтешащими картинками. В VR зритель может с огромным интересом несколько минут подряд разглядывать небольшое помещение с ограниченным набором объектов — и опыт, и поведение здесь очень похожи на музейное разглядывание, с той лишь разницей, что в VR не возбраняется «брать в руки» и «трогать» всё, что заинтересовало. Таким неочевидным образом виртуальная реальность впервые за несколько десятилетий эволюции человеческого визуального опыта становится поводом не просто посетовать на все ускоряющийся «аттракционный террор», напротив — увидеть действенную «тихую» альтернативу голливудским блокбастерам и играм категории AAA. Если провести параллель, то можно сказать, что в VR прекрасно работает скупая выразительная палитра независимого кинематографа, а любые попытки «усилить» происходящее несут в себе риск моментально, буквально за секунды укачать зрителя.

Игры категории AAA (triple-A) — неформальный термин, обозначающий класс высокобюджетных компьютерных игр.

С обновляющейся практикой VR, которая далеко не исчерпывается симуляциями нашего привычного опыта, механизмы локализации и фокусировки зрительского внимания требуют дальнейшего изучения. Как сориентировать зрителя/

игрока, который оказался в XXII в. в теле антропоморфного андроида на космической станции где-то в кольцах Сатурна (VR-игра Lone Echo или тот же «Эффект Кесслера»)? На подобные вопросы постепенно появляются ответы, но они из сфер, близких скорее к повседневному человеческому опыту, нежели к искусству: это когнитивная психология, психоакустика, проектирование пользовательского опыта (user experience) и т. д.

Вопрос, который чаще всего адресуют VR в ходе её эволюции: «Это больше кино или игра?» У среды на этот вопрос нет чёткого ответа, у её теоретиков тоже, и даже юристы спорят о том, как защищать подобный объект интеллектуальной собственности. Верно нечто среднее. Если оставить чисто прикладные нужды, которые быстро и успешно осваиваются различными видами бизнеса — а он может быть каким угодно: от впечатляюще реализованного трехмерного моделирования до порнографии, которая в VR переживает робкий, но довольно стремительный ренессанс, — предлагаемый массовому пользователю опыт находится где-то на условной шкале между «интерактивной игрой» и «линейным нарративом» (с самыми различными вариациями). Среди крупнейших потребителей VR-шлемов — корпорации вроде Walmart, которые используют их для обучения сотрудников. Существуют VR-приложения, помогающие бороться со страхом публичных выступлений. С технологией активно экспериментируют в попытках адаптировать аутистов: если в обычной жизни у такого человека в фокусе внимания примерно всё, что его окружает, то с помощью VR его можно поместить в пространство, близкое к сенсорной депривации, тренируя его способность обращать внимание только на то, что имеет значение.

Из-за уже заданной сенсорной перегрузки и отсутствия монтажа в его кинематографическом понимании компьютерные игры практически никогда не срабатывают в VR при помощи прямого переноса — этот несколько парадоксальный факт далеко не всегда очевиден обывателю; игры для

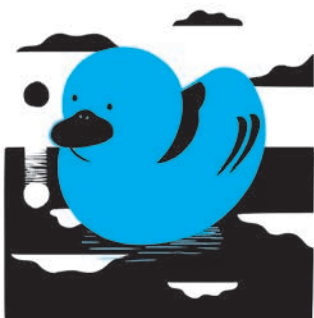
Miyubi, реж.
Феликс Ладженесс
(2017, Канада).

виртуальной реальности приходится перепридумывать практически с нуля. То же самое касается и кинематографа: как и говорилось выше, гарантированно работает только очень неторопливое «инди-кино от первого лица», как, например, 40-минутный эпизодический VR-фильм Miyubi — неспешный, изобретательно сделанное мокью-ментари, снятое от лица вымышленного японского робота, похожего на R2-D2 из «Звёздных войн», который попадает в американскую семью в 1982 г. Любой яркий киноаттракцион от первого лица вроде «Хардкора» в VR моментально укачает зрителя — как минимум поэтому кинематограф в VR требует осмысления. С так называемым cinematic VR связаны большие ожидания и самой VR-индустрии, и кинематографа; практически все крупные кинофестивали обзавелись своими VR-секциями, которые собирают самые значимые работы за отчётный период, но очевидно, что именно эта часть среды ждёт пионеров.

**«Первому игроку
приготовиться»**
(Ready Player One),
реж. Стивен Спилберг
(2018, США).

Сейчас виртуальная реальность находится в том историческом промежутке, когда первые пользователи уже успели разобраться с технологией, настроили свои производственные и исследовательские циклы, формально приняли VR как новый вид искусства и как новое направление игровой индустрии. Кажется, до массового принятия VR остаётся всего один шаг. В этом смысле провидческим выглядит спилберговский фильм «Первому игроку приготовиться» по одноимённому подростковому бестселлеру Эрнеста Клайна 2011 г. Книга написана до появления первых доступных VR-устройств, но она предвосхитила мир будущего, в котором большую часть времени герои проводят в портативной (если не сказать «мобильной») виртуальной реальности.

Краткий обзор расширенной реальности



VR, виртуальная реальность — пользователь видит полностью синтетическое изображение, воссоздающее картинку мира



AR, дополненная реальность — пользователь видит реальный мир, поверх которого устройство «дорисовывает» синтетическую картинку



MR, смешанная реальность — устройство распознаёт реальный мир и интегрирует в него синтетическую картинку

AR, VR, MR

Среда достаточно новая, и это не способствует чёткости терминологии. Уважаемые теоретики и исследователи время от времени вкидывают новые термины в смысловое поле и без того перегруженное маркетингом, торговыми марками и названиями продуктов и технологий, которые сейчас переживают бурный рост, развитие и видоизменение. Мы исходим из следующих достаточно простых практических определений (см. поясняющую иллюстрацию выше):

- Расширенная реальность (XR, extended reality) — собирательный термин для всех технологий, которые помогают человеку увидеть изображение, которого нет в реальном мире, — причём увидеть не на плоском экране, а при помощи специального устройства (очков, шлема), которое создаёт иллюзию присутствия отображаемых объектов в реальной жизни.

- Виртуальная реальность (VR, virtual reality) — изображение, полностью замещающее картину реального мира и переносящее зрителя в другое пространство, «непрозрачные очки». Основные устройства: Oculus Rift (S), Go и Quest, HTC Vive (Pro) и Focus.
- Дополненная реальность (AR, augmented reality) — изображение реального мира дополняется синтетическим изображением. Самый простой пример AR — фильтры и стикеры Snapchat и Instagram, а также «дополненные» персонажи из игр Pokémon Go и Harry Potter: Wizards Unite. Технологии для работы с AR есть во всех современных устройствах на iOS и Android (ARKit и ARCore соответственно). Основные устройства: Magic Leap One, Microsoft HoloLens.
- Смешанная реальность (MR, mixed reality) — изображение реального мира смешивается с изображением виртуального мира, или наоборот. Чем же MR отличается от AR? Границы между AR и MR довольно сильно размыты, в том числе и маркетингом устройств Windows MR, поэтому Magic Leap One и Microsoft HoloLens часто записывают в MR, а устройства Windows MR многие считают устройствами дополненной реальности, каковыми они не являются. Для простоты условимся, что в случае с AR мы имеем дело с разными степенями дополненности — от простых решений на iOS и Android до достаточно сложной дополненности у Magic Leap и HoloLens.

Почему VR?

В этом разделе мы фокусируемся на технологиях и приёмах виртуальной реальности — тому есть несколько причин.

- Первые потребительские устройства VR (Oculus Rift и HTC Vive) на момент написания этой книжки существуют уже три года, продались миллионами экземпляров и организовали вокруг себя экосистему из платформ (Oculus Store,

Viveport, VR-раздел Steam, PlayStation Store) и приложений для пользователей и бизнеса: игры, фильмы 360°, симуляторы, интерактивные нарративные опыты, образовательные курсы и т. п. Если не считать нескольких нишевых случаев использования AR в смартфонах (уже упоминавшиеся стикеры), устройства AR не пользуются подобной популярностью и не могут похвастаться развитой экосистемой.

- Если проводить параллели между пользовательским опытом в параллельных средах, то VR сейчас больше похожа на кинотеатральное зрелище (зритель зашёл в тёмный зал, провёл время наедине с экраном в изоляции от внешнего мира, вернулся из зала в реальный мир), тогда как AR предполагает сверхкороткое утилитарное взаимодействие длиной несколько секунд, зачастую смешанное с каким-то бытовым контекстом (зритель поднёс телефон к зеркалу, включил фильтр, приделывающий собачьи уши, применил его к фото, опубликовал фото в соцсети, закрыл приложение), — понятно, что VR располагает к более нарративным проектам.
- В 2018 г. VR-проекты пережили «нарративизацию» (это видно, например, по проектам, представлявшимся на VR Island Венецианского кинофестиваля и других смотрах VR) — многие авторы наконец-то разобрались с технологией и приёмами драматургии и постановки VR и занялись собственно нарративным контентом.
- VR и AR используют похожие технологические стеки: игровые движки Unreal Engine и Unity.

Резюме: то, как зритель потребляет виртуальную реальность, больше располагает к долгому взаимодействию с нарративным контентом. Однако, поскольку инструменты разработки приложений для VR и AR похожи, вы можете использовать знания из этого раздела и для создания нарративных AR-проектов. В качестве отличного примера такого проекта можно вспомнить выдающийся и в нарративном, и в визуальном смысле футуристический детектив Fragments для Microsoft HoloLens, который в буквальном

«Особое мнение»
(Minority Report), реж.
Стивен Спилберг
(2002, США).

смысле даёт игроку/зрителю возможность пользоваться жестовым интерфейсом, который похож на интерфейс PreCrime из спилберговского «Особого мнения».

Вопросы этики среды

Тим Риттманн, программный директор VR NOW Con, замечает, что авторы, работающие в новых средах, которые проходят через романтический этап стремительного роста, зачастую упускают дискуссию об этике среды — а когда вспоминают о ней, становится слишком поздно. Прошлый технологический виток дал нам смартфоны, психологические, социологические и культурологические последствия появления которых мы подробно обсуждаем в первом разделе этой книги — обсуждаем потому, что они во многом формируют повестку нынешнего технологического витка, в котором возникают технологии расширенной реальности.

В учебнике нет места для развёрнутой дискуссии по поводу этичности расширенной реальности, да и для такой полемики лучше подходят социальные сети и другие дискуссионные площадки. Отметим, что виртуальная реальность с её невероятной *убедительностью* («я там был как будто по-настоящему!») может оказаться не только передовым способом получения нового опыта, но и ловким приёмом искажения реальности — особенно опасно это в случае документальных и журналистских проектов. Спрашивайте себя, *что и как* вы показываете зрителю, к каким эмоциям его подключаете, с какими ощущениями и мыслями оставляете на выходе. Проверьте, не превратились ли характерные для этой среды визуальные преувеличения в *искажение* правды. Возможные риски — увлечение вау-эффектом, дизайном игровой и интерактивной составляющей, апелляцией к эмоциям, которые становятся превыше документальности. Например, в *I saw the future* сильный акцент на технологическую проработку затмевает и искажает «реальность»,

I saw the future,
реж. Франсуа Вотье
(2017, Франция).

**1943 Berlin
Blitz**, BBC (2018,
Великобритания).

о которой повествует этот документальный VR-проект. Приступая к работе над документальным проектом, стоит прежде всего вооружиться журналистской логикой и этикой, а уже затем приступать к проектированию — даже если получившееся в результате не будет считаться «чистой» журналистикой, как, например, [1943 Berlin Blitz](#) производства BBC, где вы слышите реальную аудиозапись времён войны, сидя на борту виртуального бомбардировщика «ланкастер», такого же, как тот, в котором в 1943 г. летел журналист, сделавший запись.

Обзор видов VR

VR или 360°?

Самую большую путаницу у потребителей вызывает различие «чистого» VR и видео, снятого камерами 360° — или любым набором камер с меньшим углом обзора, изображение с которых впоследствии «сшивается» в панорамную картинку. Разберём отличия.

Видео 360°:

- снимается цифровыми камерами со специальной оптикой, которая даёт панорамную картинку (сразу или при помощи «сшивания» на этапе постобработки);
- монтируется похожим на обычное видео образом;
- не требует специализированного оборудования для просмотра — подойдёт смартфон, выпущенный в последние 4–5 лет, и недорогой оптический адаптер типа Google Cardboard, позволяющий просматривать стереоизображение;
- даёт зрителю три степени свободы (можно крутить головой в разные стороны, но нельзя перемещаться внутри картинки).

У последнего пункта есть оговорка — новое поколение пленоптических камер (light-field camera), которые разрабатываются, например, Google, даёт возможность снимать видео с шестью степенями свободы (внутри картинки можно до известной степени перемещаться). Желающие могут ознакомиться с таким видео в проекте [Welcome to Light Fields](#), доступном, например, в Steam, но эта технология является экспериментальной и дорогостоящей, и доступ к ней ограничен. В остальном видео 360° активно используется и в документалистике, и в журналистике, и в порноиндустрии, но не является интерактивным, по крайней мере в прямом смысле этого слова, поэтому в учебнике по интерактивному сторителлингу мы не будем

Welcome to Light Fields, студия Google (2018, США).

«Создании историй для виртуальной реальности» — см.: Melissa Bosworth, Lakshmi Sarah, *Crafting Stories for Virtual Reality* (Routledge, 2018).

его рассматривать — если вас интересует эта тема, можно начать с неплохой подборки кейсов в [«Создании историй для виртуальной реальности»](#).

Нас же интересует «полноценная» виртуальная реальность:

- создаётся внутри игровых движков — за редким исключением вроде Lone Echo, это Unreal Engine и Unity, широко использующиеся в игровой индустрии для создания «традиционных» игр;
- требует специализированного оборудования, снабжённого оптической насадкой, графическим процессором, позволяющим выполнять приложение в реальном времени с большим количеством кадров;
- в большинстве случаев позволяет отслеживать положение головы и рук пользователя в пространстве;
- даёт шесть степеней свободы — вращение головы в разные стороны, а также перемещение — они позволяют сделать интеракцию с историей и миром максимально приближенной к реальности;
- в большинстве случаев использует контроллеры для двух рук пользователя, которые тоже отслеживаются по шести степеням свободы;
- позволяет разнообразный интерактив;
- позволяет выводить иммерсивное аудио, локализованное в виртуальном пространстве.

Технологии воспроизведения виртуальной реальности

Основное устройство, необходимое для VR, — шлем или очки. Это устройство с двумя экранами (по одному на каждый глаз), перед которыми установлены линзы, создающие эффект «изображения вокруг». Как правило, шлем снабжён встроенными наушниками для передачи звука и системой позиционирования в пространстве. Недорогие шлемы вроде

Устоявшееся англоязычное название VR-шлема (очков) — headset, в профессиональной терминологии — HMD (head-mounted display) — наголовный экран.

Гиростабилизатор

Англоязычное название гиростабилизатора — IMU (inertial measurement unit).

Внешние трекары

Англоязычное название направленных наружу камер VR-шлема (очков) — inside-out tracking.

Oculus Go имеют три степени свободы (3 DOF), то есть отслеживают только поворот головы; более серьёзные устройства, например Oculus Rift и HTC Vive, имеют шесть степеней свободы (6 DOF) и отслеживают ещё и перемещение пользователя внутри определённого пространства. Повороты головы обычно отслеживаются гиростабилизаторами, встроенными в шлем, позиционному отслеживанию помогают как внешние трекары (например, Constellation у Oculus Rift), так и направленные наружу камеры, установленные в сам шлем и определяющие его положение относительно стен помещения (Oculus Rift S и Oculus Quest).

На момент написания книги сложилось понимание, что новые поколения устройств VR будут полагаться именно на самостоятельное позиционирование — это позволит убрать **провода** и увеличить зрителю свободу перемещения. На этом этапе технологического прогресса провода нужны, чтобы передать в шлем изображение большой детальности и разрешения, в реальном времени создаваемое на мощном компьютере с современной видеокартой. Причём передаваться оно должно в реальном времени, с частотой не меньше 75 Гц, то есть не менее 75 раз в секунду, и без задержек и отставания, чтобы не вызвать у пользователя эффект головокружения. Шлемы VR, работающие без проводов, используют маломощные мобильные процессоры и батареи и позволяют выводить куда менее детальную картинку более низкого разрешения. В индустрии есть и компромиссные варианты вроде передачи изображения от компьютера к шлему по радиоканалу, но это дорогие решения, по стоимости сопоставимые со шлемами начального уровня, потому что пропускной способности и скорости отклика бытовых устройств Wi-Fi для передачи такого сигнала недостаточно. На момент написания книги индустрия идёт двумя параллельными путями: проводные устройства первого поколения продолжают улучшаться и сохраняют провода, предлагая пользователю максимальное качество изображения (Valve Index), беспроводные устройства (Vive Focus, Oculus Quest) только начинают появляться на рынке



Шлем HTC Vive с двумя 6DOF-контроллерами. Положение шлема и контроллеров отслеживают две кубические камеры на штативах

Беспроводной Oculus Go с одним 3DOF-контроллером

Контроллеры на ногах

Проводной Oculus Rift S — он тоже подключен к PC, у него тоже два 6DOF-контроллера. Камеры тоже внутри



Беспроводной Oculus Quest с двумя 6DOF-контроллерами. Спереди в шлеме есть камеры, которые отслеживают положение



Беговая дорожка



и обещают пользователю максимальную свободу передвижения в пространстве.

Большинство систем VR, кроме устройств начального уровня, снабжаются парными **контроллерами** под каждую из рук пользователя. Как правило, эти контроллеры имеют шесть степеней свободы и дают зрителю возможность достаточно убедительно взаимодействовать с виртуальной реальностью при помощи рук — контроллеры имеют **систему обратной связи (haptics)**, которая в устройствах первого поколения реализована с помощью реалистичной вибрации.

LBVR — location-based virtual reality.

Отдельно стоит отметить **VR с привязкой к пространству (LBVR)** — в основном это многочисленные «арены» и аттракционы, предполагающие промышленное использование: геометрия реального помещения соответствует геометрии, которая запрограммирована в VR-приложении, что даёт авторам возможность «виртуализировать» окружающее пространство — сейчас этим пользуются авторы многочисленных стрелялок и бродилок, и в VR мигрируют многочисленные «квесты» (escape rooms), раньше полагавшиеся на дорогостоящие реалистичные декорации. В случае LBVR зачастую используются **дополнительные контроллеры, надеваемые на ноги**, — в базовой конфигурации, описанной выше, ноги никак не отслеживаются, что путает игроков во время командных игр, потому что никак не отслеживаемые ноги людей, участвующих в VR-опыте, зачастую отображаются нереалистично и мешают погружению зрителя. Кроме того, используются специализированные контроллеры с отдачей, имитирующие **оружие, жилеты («бронезилеты») с обратной связью и беговые дорожки**, которые позволяют быстро перемещаться без укачивания. Системы позиционирования в LBVR зачастую имеют дело с огромными пространствами, поэтому или используют гибридный вариант позиционирования, или полагаются на профессиональные камеры и трекары (Vicon, Xsense и др.) — системы вроде Vicon могут использоваться как для

отслеживания в реальном времени, так и для записи движения тела для создания анимации.

Следующий качественный рывок VR получит с помощью устройств, отслеживающих глаза, — сейчас технологическим лидером является компания Tobii, которая предлагает ряд решений, которые подключаются к существующему оборудованию, и лицензирует свою технологию для полноценной интеграции (HTC Vive Pro Eye). Отслеживание взгляда упрощает управление внутри VR, но главное технологическое улучшение, которое ожидает устройства виртуальной реальности в ближайшие годы, скорее всего, будет связано с foveated rendering — технологией просчёта картинка, которая использует особенности человеческого зрения: мы видим чёткую картинку в довольно небольшой зоне, поэтому, если отслеживать взгляд, то можно просчитывать небольшую чёткую зону и «подкладывать» её под взгляд зрителя, а всё остальное считать и выводить очень условно. Такой подход позволит на порядок снизить нагрузку на просчёт картинка в VR — мобильные шлемы позволят выводить в десять раз более качественную картинку при сопоставимом расходе батареи, а проводные — выдавать гиперреалистичную картинку для промышленных целей.

Вопросы к размышлению

Опишите разницу между AR, VR, MR и видео 360°.

Задание

Предложите проект в одной из этих сред и объясните, какие уникальные особенности среды сделают её основой такого проекта.

Психологические особенности существования в виртуальной реальности

Иммерсия

Плоские экраны на какое-то время дают ощущение «заныривания» в другой контекст, но оно практически моментально прекращается с выключением экрана: (кино)зрительский опыт не вполне коррелирует с прямым опытом и впечатлениями, полученными в реальной жизни. В виртуальной реальности практически сразу возникает эффект переноса, при этом сам опыт может быть и фотореалистичным, и сколь угодно абстрактным. Эффект телесного присутствия моментально закрепляет его как что-то действительно происходившее с нами: «Я там был!» В первую очередь этому способствует изоляция от внешних воздействий: вы в шлеме и наушниках, руки заняты контроллерами. Есть и обратная сторона монеты: в VR, каким он существует сегодня, практически невозможно воспроизвести тот самый «массовый психоз», который накрывает зрителей в кинозале, когда синхронное коллективное переживание усиливает эффект от фильма. Впрочем, это лишь вопрос времени и развития технологий. Мы уже упоминали проекты *Make Noise*, *VR_I* или *Eclipse*, рассчитанные на групповое участие («просмотр» применительно к VR звучит слишком пассивно). Первый из них, где несколько человек в шлемах не взаимодействуют, но одновременно издают звуки или выкрикивают имена важных для них женщин, как нам кажется, ближе всего к одновременному переживанию в кинозале.

Думать об иммерсии зрителя в VR стоит уже на самом раннем этапе работы над сценарием. Эрик Дарнелл из студии *Baobab*, которая первой в нарративном VR сделала зрителя персонажем — это было в их проекте *Invasion!*, — говорит, что, как только он понимает, что идея нравится ему на уровне синопсиса, он записывает её в сценарном формате и сразу вставляет в историю зрителя как персонажа

Invasion!, студия
Baobab Studios
(2016, США).

и продумывает его действия — ещё до появления каких-либо дизайн-документов по интерактиву.

Иммерсия влияет и на монтаж истории. Тот же фрагмент полёта под музыку в «Вороне: Легенде» в обычном кино, скорее всего, был бы зарезан до начала и конца. Но в VR подобные «пролёты» из заполняющих частей истории становятся значимыми, ведь зритель не просто просматривает, а переживает их, зачастую становясь их участником.

Приостановка неверия

Как уже говорилось выше, виртуальная реальность апеллирует в первую очередь к нашему рептильному мозгу, из-за чего крайне сложно противопоставить её убедительности интеллектуальные аргументы. Вы можете сказать себе «Это всего лишь набор пикселей, а не куб у меня на пути», но ваш организм всё равно будет считать иначе и постарается обогнуть или перепрыгнуть препятствие, чтобы не налететь на бегу. Это та же часть мозга, которая велит вам пригнуться, когда при просмотре 3D-фильма на вас с экрана летит копьё. Соответственно, в VR довольно легко быть убедительным, используя минимум выразительных средств, однако это не рецепт увлекательной и захватывающей истории.

Условность детализации и условность геометрии

Этот пункт вытекает из предыдущего. Из игр и кино мы привыкли: больше пикселей, выше разрешение — значит лучше. VR пока что не может позволить себе сверхвысокую детализацию, но в ней и нет необходимости: «рептильному мозгу» всё равно, спотыкаться о куб, собранный из грубых полигонов, или же о кружевную резьбу. Даже

Dispatch, реж. Эдвард Роублс, студия Here Be Dragons (2017, США).

самые условные объекты для него точно так же реальны, и этим можно пользоваться не только, чтобы сэкономить ресурсы, но и как творческим приёмом. В пример приведём VR-сериал Dispatch, где основное действие разворачивается в звуке — это история оператора службы 911, — а сами сюжеты показаны в виде стилизованных цветных контуров на чёрном фоне, но это лишь усиливает их эмоциональное воздействие.

Темпоритм

Темп вашего VR-повествования напрямую связан с уровнем его детализации и вашим умением фокусировать внимание зрителя. Принцип блокбастера «больше взрывов, машин, роботов, быстрее — значит лучше» в VR не работает. Оказавшись в новом для него виртуальном пространстве — пусть даже вы показываете нечто простое, скажем жилую комнату, зритель пытается рассмотреть его целиком, и любая, даже незначительная, деталь своей реальностью тянет одеяло внимания на себя. Быстрая смена планов только собьёт зрителя с толку и причинит ему дискомфорт. Авторы убедились в этом на личном опыте, работая над «Эффектом Кесслера»: как показали тесты, привычный напряжённый темпоритм фантастического блокбастера лишает зрителя удовольствия пожить в мире истории, особенно если этот мир радикально не похож на реальный. Впрочем, это не значит, что вы не можете экспериментировать в поисках идеального баланса насыщенности картинки (возможно, тут правильнее сказать «сцены») и темпоритма.

Тактильность, телесность и размерность

VR — это ещё не полная передача объектов из реального мира, поскольку она не способна воссоздать их физические

Fresh Out, реж. Сэм Уи, Фанчао Тао (2018, США, Китай).

4 Feet: Blind Date, реж. Мария Белен Пончио (2018, Аргентина).

BattleScar, реж. Нико Касавеккия, Мартин Алле (2018, Франция).

свойства и полностью воспроизвести взаимодействие (виртуальный стакан пока что нельзя по-настоящему держать в руке). Однако она позволяет задействовать всё тело целиком, менять его масштабы или форму. Для последнего достаточно переместить зрителя/игрока в тело кого-то (или чего-то), отличного от него самого. В анимационном проекте [Fresh Out](#) вы становитесь... морковью и переживаете весь её, с позволения сказать, экспириенс. Контроллеры позволяют не только занять руки, но и давать обратную связь вибрацией. Можно менять угол зрения и открывать зрителю, как видит мир, например, человек в инвалидном кресле (проект [4 Feet: Blind Date](#), снятый с точки зрения девушки в кресле). Как в кэрролловской «Алисе в Стране чудес», мы можем уменьшать и увеличивать и зрителя, если он участвует в процессе, и персонажей, на которых он смотрит. В VR_I зритель помещается в аватара сходных с ним параметров, после чего встречается с гигантскими танцорами, которые затем превращаются в собственные миниатюры. В [BattleScar](#) персонажи то воспринимаются равными зрителю по масштабу, то становятся крошечными, словно куклы в театре.

Укачивание

Одна из главных проблем современной VR вызвана дезориентацией организма в пространстве: согласно одной из теорий, он получает визуальные сигналы о том, что находится в движении, но вестибулярный аппарат этого не отмечает. Низкая частота кадров в шлеме также может спровоцировать укачивание: мозг обрабатывает информацию быстрее, чем она поступает, в результате чего мы начинаем «видеть» сбой в картинке. Ещё один фактор — время отклика: чтобы VR была неотличима от реальности, между, допустим, поворотом головы игрока и соответствующей сменой картинки в шлеме должно пройти не больше 15, а лучше 7 миллисекунд. Для сравнения: время отклика у шлема Oculus Rift

в идеальных условиях составляет 30–40 миллисекунд (без учёта времени, которое тратит на смену картинки собственно дисплей). Чем выше время отклика, тем выше риск укачивания.

Единой теории нет, но существует ряд вещей, которых стоит избегать, например кинематографичные проезды камеры и вообще любое принудительное перемещение точки зрения зрителя, не скоординированное с перемещением его тела. Если же без подобных перемещений не обойтись (например, вы показываете скоростной полёт в космосе, как это было сделано в «Эффекте Кесслера», или мчитесь на летающем мотоцикле над городом будущего, как в *The Last One Standing*), дайте зрителю статичную точку, за которую он может зацепиться взглядом. В *The Last One Standing*, например, мотоциклом управляет девушка, а мы «сидим» за ней и можем фиксировать взгляд на её спине. Сильнее всего укачивает угловое смещение, то есть «поворот» — в *Elite: Dangerous* (и разнообразных симуляторах вождения и полёта эффект укачивания компенсируется тем, что довольно большую часть обзора загораживают детали кабины транспортного средства — они и являются более-менее неподвижными точками референса для глаза. Очень хорошо это видно в *Aircar VR*, где кабина «летающего автомобиля» нарочито груба и перегораживает обзор, чтобы снизить укачивание.

Elite: Dangerous, студия Frontier Developments (2014, Великобритания).

Aircar VR, студия Giant Form Entertainment (2017, США).

Вот несколько работающих методик, снижающих укачивание:

- Избегайте (быстрого) углового смещения зрителя или его точки зрения; если зритель сам вращает головой — всё в порядке.
- Перемещайте пользователя телепортацией при помощи интерфейсного приёма «удочка» (отличный пример — в *Robo Recall*, более сложный, но тоже интересный — в *Budget Cuts*).

Budget Cuts, студия Neat Corporation (2017, Швеция).

- Если телепортация не подходит, а перемещать зрителя всё же нужно, попробуйте снижать скорость перемещения и на время перемещения искусственно «затемнять» периферийные части изображения виньеткой.
- Если вы перекроете часть обзора зрителя деталями его «шлема», кабины транспортного средства, в которой он сидит, или же иным образом зададите более-менее неподвижные части изображения, это тоже снизит укачивание.
- Снизьте количество деталей в кадре (в Elite: Dangerous почти всё действие происходит в пустоте космоса, поэтому резко перемещающиеся в поле зрения объекты по общей массе не так велики).
- Предложите пользователю делать руками движения, похожие на те, что мы совершаем во время бега, — мозг получает сигнал «кажется, моё тело куда-то бежит», и эффект укачивания снижается; учитывая, что кисти рук в VR почти всегда хорошо отслеживаются, такую механику можно жёстко запрограммировать внутри VR-опыта, чем пользуется всё возрастающее количество спортивных симуляторов.
- Учитывайте рекомендуемую для каждой VR-системы минимальную дистанцию для зрителя, ближе которой ничего находиться не должно. Её надо соблюдать особенно тщательно, в том числе позаботиться, чтобы частицы или элементы не подлетали близко к глазам.
- Дайте возможность в любой момент поставить ваш фильм или игру на паузу — это поможет и против сухости или напряжения глаз, ещё одного часто встречающегося побочного эффекта пребывания в шлеме.

Драматургические аспекты создания виртуальной реальности

Морин Фан из Vaobab подчёркивает: особенность VR в том, что зритель становится значимым для персонажей, а они, в свою очередь, приобретают особое значение для него. Для VR-истории важно, чтобы зритель понимал своё место в ней и симпатизировал персонажам — так он сильнее вовлечётся в повествование. Таким образом, говорит Фан, можно начать придумывать проект с осмысления, как лучше погрузить в историю зрителя, или же с идеи интерактива, который поможет и вовлечься, и по-настоящему сопереживать персонажам, — вокруг неё и строится история и её мир.

Выбор точки зрения

Варианты интерактива и агентности зрителя в VR определяются прежде всего тем, как авторы в прямом смысле этого слова *воплощают* зрителя.

- «Бесплотный дух» (например, Lucid) — вы находитесь в определённой точке пространства без телесного воплощения и, скорее всего, можете только вращать головой. Примерно так и работают фильмы 360°.
- Ваше тело воплощено в человекоподобный аватар (куклу в [Rec Room](#), робота-андроида в Lone Echo), вы можете самостоятельно управлять им, действия аватара до определённой степени влияют на окружение.
- Вы воплощены в аватаре, который зафиксирован в транспортном средстве (космический корабль в Elite: Dangerous, вагонетка «американских горок» в многочисленных симуляторах и т. д.), — в этом случае вы смотрите на происходящее глазами аватара, а управляете, скорее всего, транспортным средством.

Rec Room, студия
Against Gravity (2017,
США).

Brass Tactics,
студия Hidden Path
Entertainment (2017,
США).

- Вы смотрите на происходящее от третьего лица — это характерно для стратегических игр (например, Brass Tactics); такую точку зрения разработчики часто называют «боженька», потому что действительно кажется, что мы видим происходящее глазами божества, которое откуда-то сверху смотрит на грешную землю.
- Возможны многочисленные промежуточные варианты. Инструментом, который позволяет зрителю осознать своё место в пространстве истории, может стать зрительный контакт с другими персонажами, когда короткий обмен взглядами ломает «четвёртую стену».

Выбор конкретной точки зрения зависит только от того, какую именно историю вы рассказываете и что именно вы хотите показать зрителю. Например, в Lucid зрителю рассказывают довольно драматичную историю матери и дочери, поэтому там физическое воплощение зрителя не очень важно. VR-режиссёр Юджин Чунг очень любит режим «боженьки» для своих анимационных постановок, потому что ему важно пересадить зрителя в симпатичный кукольный мир своих историй. А Эрик Дарнелл из Baobab предпочитает ставить зрителя в центр истории: «Сторителлинг раскрывает характер персонажа, заставляет его реагировать на сложные обстоятельства. Когда герой истории — зритель, мы помещаем под давление обстоятельств его самого — чтобы раскрыть уже его собственный характер».

Юджин Чунг —
режиссёр
VR-проектов Arden's
Wake (2017) и Arden's
Wake: Tide's Fall (2018)
студии Penrose Studios
(США).

Размерность и монтажность

Понятие монтажа в VR следует трактовать гораздо шире, чем в кино. На плоском экране внимание аудитории в лучшем случае срежиссировано, в худшем отдано на откуп зрителю, которому приходится отыскивать глазами ключи к пониманию происходящего. Виртуальная реальность в её самом простом понимании уничтожает необходимость в монтажных склейках, да и в самом монтаже. Все воспринимается

через условные размеры собственного тела, из «глаз», от первого лица, и локализуется такое внимание точно так же, как в спортивных играх или в иммерсивном театре, — в основном при помощи заранее оговоренных маркеров (различного рода спортивные мячи, форма, прочая атрибутика) и звука.

Правило монтажа из кино, которое работает в VR, — после склейки (какой бы метод вы ни использовали) ключевое действие всегда должно находиться в фокусе внимания зрителя. Старайтесь предугадывать, куда зритель будет смотреть в конце плана, и добавляйте движение на периферии его поля зрения, чтобы направить внимание к следующему плану.

The Great C, студия
Secret Location (2018,
Канада, США).

Однако простой перенос кинематографических приёмов, как это было сделано, например, в [The Great C](#), обедняет VR-пространство и сюжет, создавая у зрителя ощущение, что от него закрывают часть повествования, излишне направляя его внимание. Из-за этого складывается впечатление, что фильм мог бы с таким же успехом существовать в «плоском» формате, а значит, авторы не полностью использовали возможности VR.

Впрочем, одним лишь «внутрикадровым» монтажом приёмы VR не ограничиваются, вопрос лишь в точном и эффективном их использовании. Это могут быть и традиционные затемнения, и популярный именно в VR способ перемещения и одновременно «монтаж» телепортом, когда склейку скрывает мгновенное перемещение на несколько метров. Можно, как в *BattleScar*, менять масштаб сцены относительно зрителя, что весьма напоминает отнюдь не крупные/общие планы в кино, а смену декораций в театре. В *Trail of Angels* пространство реагирует на то, куда направлен взгляд зрителя, и это тоже фактически разновидность «монтажа взглядом».

Агентность пользователя и его роль в повествовании

Основные типы агентности в интерактивных средах мы рассмотрели во втором разделе, поэтому здесь заострим внимание на нюансах, свойственных именно VR. В отличие даже от видео в 360°, VR своим ощущением телесного присутствия стимулирует у зрителя желание изучать мир и сюжет через действие, и агентность повышает эмоциональное воздействие истории. Перед автором, в свою очередь, стоит задача чётко обозначить зрителю последствия его действий, чтобы помочь ему преодолеть страх ошибки, — ведь мы как зрители привыкли к неинтерактивным средам, и в виртуальной реальности опасение сделать неправильный выбор возрастает.

Как отмечают создатели «Ворона: Легенды» из студии Baobab, виртуальная реальность даёт возможность зрителю стать важным для персонажей истории, и наоборот. Ключевую роль в этом играет агентность. В Baobab рассказывают, как они радикально переделали свой проект Invasion!, первый, в котором зритель оказывался в аватаре персонажа, когда он уже был почти готов, на стадии раскадровок и дизайн-документов, поскольку в тот момент появились контроллеры и у зрителя появилась возможность действительно взаимодействовать с героями. В «Вороне» они решили пойти ещё дальше и сделать зрителя всемогущей силой, которая может влиять на мир ничего не подозревающих героев. Как подсказки к действию в Baobab использовали и закадровый голос, и вибрацию, и подсветку «рук» зрителя.

Экспозиция в VR

Экспозиция, то есть заявление зрителю правил мира истории, основных действующих лиц и центрального конфликта, — важная часть драматургии в любой нарративной

среде. Кинематограф для этого использует давно отработанные приёмы, которые, впрочем, плохо работают или совсем не работают в VR, — в большинстве случаев это связано с тем, что зритель помещён в пространство 360° с неочевидными зонами внимания, а автору доступны далеко не все монтажные средства и «добросить» информации быстрым монтажом, укрупнением на деталях и другими ловкими приёмами из кино просто не получится.

Вот что работает в VR:

- Экспозиция через действие — хорошим примером здесь снова выступит Lone Echo, где зритель играет за робота-андроида Echo One на космической станции. Как за минимальное количество времени заявить футуристическую космическую станцию, правила перемещения в невесомости, взаимоотношения с главной героиней и многочисленные интерфейсы? Изобразить отказ части систем Echo One и дать зрителю сравнительно быстро пройти тренажёры, которые якобы тестируют функциональность андроида. Этим же приёмом — правда, в других целях — мы пользовались в работе над «Эффектом Кесслера», где зритель играет за робота Аврору, которая в начале истории обездвижена электромагнитной бурей (эта ключевая часть сюжета с далекоидущими последствиями). Инженер Грин, который чинит Аврору, просит её пошевелить рукой и совершить то или иное действие, постепенно обучая зрителя правилам взаимодействия, — заодно тот лучше узнаёт ворчливый характер Грина, его предысторию и предысторию мира.
- Экспозиция через детали окружения — в отличие от плоских компьютерных игр, скорость получения VR-опыта за редким исключением вроде экшен-шутеров гораздо ниже. Этим можно пользоваться, чтобы давать зрителю разглядеть многочисленные детали мира. Например, в «Эффекте Кесслера» мы развесили по стенам пропагандистские плакаты, дающие понять, в какой ситуации

Gone Home, студия
The Fullbright
Company (2013, США).

Grand Theft Auto V,
студия Rockstar Games
(2013, США).

оказались герои, в их комнатах и отдельных зонах космического корабля можно разглядеть их личные вещи. В плоских играх так же работают многочисленные квесты типа Gone Home или Life is Strange, но именно в VR детали мира экспонировать проще.

- Экспозиция через аудиоканал — как и в трёхмерных играх, можно отвернуться от источника звука (например, говорящего человека), продолжать воспринимать речь и в этот же момент делать что-то руками — ещё удачнее такая экспозиция работает, если даётся через имитацию переговоров по телефону или радиопереговоров. Этот способ используется и в Grand Theft Auto V, и в Firewatch, и в Lone Echo, и в «Эффекте Кесслера».

Для того чтобы экспонировать мир и героев было легче, нужно помогать зрителю фокусировать внимание внутри окружения 360°.

Фокус внимания зрителя

Основной способ фокусировки внимания в VR использует особенности человеческой психики. Как и в жизни, в виртуальной реальности мы лучше всего фокусируемся по звуку. Если в кино и театре звук используется прежде всего для иммерсии, поддержания логики повествования и углубления зрительских эмоций, то современные устройства VR позволяют построить реалистичную трёхмерную звуковую картину, существенно облегчающую прежде всего ориентацию в пространстве, поэтому аккуратная работа с психоакустикой — едва ли не самая важная часть дизайна VR-историй. Вот ещё несколько способов фокусировки внимания зрителя:

- Подсветка активных зон — её можно реализовывать как сценографией (размещать более яркие или цветные источники освещения рядом с зонами, которые могут

представлять максимальный интерес для зрителя), так и элементами интерфейса, маркерами, которые подсвечивают для зрителя желательное направление движения («следующая задача», «отметка на карте» — это вполне рабочий арсенал трёхмерных плоских игр, авторы которых решают ту же проблему).

- «Доворачивание» взгляда зрителя в нужное место после монтажной склейки через быстрое затемнение — во время монтажной склейки вы можете безнаказанно «повернуть» зрителя, чтобы он смотрел в нужное вам место после окончания склейки.
- Контакт через человекоподобных героев, их поворот головы, взгляд — как и в жизни, вы, скорее всего, отвлечётесь и обратите внимание на человека, который приблизился к вам, начал с вами разговаривать и ловить ваш взгляд. В Lone Echo капитан Оливия Роудс приближается и ловит ваш взгляд, когда хочет сообщить что-то важное.
- Точно так же: если в поле зрения зрителя появится другой человекоподобный персонаж, который в определённый момент повернётся и отреагирует или посмотрит на что-то за пределами поля зрения зрителя, зритель непроизвольно повернёт голову и посмотрит туда же — это автоматическая человеческая реакция, и ею тоже можно пользоваться.
- Вы можете нарушать личное пространство зрителя, как мы это сделали в начале «Эффекта Кесслера», когда Грин буквально дышит зрителю в лицо, — это, безусловно, сконцентрирует внимание на нарушителе.
- Интерактив, начинающийся «под взглядом», — авторы Trail of Angels рассказали нам, что не могли добиться, чтобы зритель замечал, как на небе начинается гроза, и тогда догадались просто дожидаться, пока зритель не повернёт голову в нужную сторону — таким образом они «ловят» взгляд и начинают грозу. В обычной жизни мы тоже привыкли оглядываться в незнакомом окружении, чтобы понять, не изменилось ли что-то, — этим можно пользоваться и в VR.

Закадровый голос

В VR этот инструмент выполняет всё те же функции, что и в кино. Более того, именно в этой среде он может быть весьма важен для направления внимания зрителя, ведь вы можете буквально сказать ему, куда смотреть. Так, проект BattleScar, по словам создателей, создан вокруг закадрового голоса героини, которая рассказывает свою историю, и визуальная составляющая дополняет его.

Однако особенности иммерсивной среды накладывают свои ограничения. В VR закадровый голос может и сбивать с толку — не видя говорящего, зритель начинает его искать. Если вам необходимо использовать голос за кадром, сделайте так, чтобы персонаж, которому он принадлежит, присутствовал в сцене. Если это невозможно, то постарайтесь сперва представить этого персонажа, чтобы зритель сопоставил голос с образом, а уже потом используйте его закадровый голос. И, как советуют авторы BattleScar, убедитесь, что закадровый голос в сцене действительно необходим; в противном случае уберите его и дайте зрителю самому прочувствовать пространство и события, в которых он находится.

Вопросы к размышлению

- Как будет меняться агентность зрителя в зависимости от выбранной точки?
- Как вы будете фокусировать внимание зрителя в зависимости от выбранной точки?

Задание

- Придумайте короткую VR-историю, которую можно реализовать в компактной локации (или двух-трёх).
- Попробуйте найти способы рассказать эту историю с трёх разных точек зрения.

Постановка в VR

Подробная сценарно-постановочная часть сложного VR-проекта с захватом движения, лиц, интерактивом, ветвящимся сюжетом и использованием контроллеров дана в кейсе проекта «Эффект Кесслера». Остановимся на нескольких важных моментах, которые стоит продумать до того, как вы перейдёте к непосредственному производству вашего VR-проекта.

Положение и перемещение зрителя

Продумайте, как зритель будет перемещаться внутри проекта. Он будет сидеть? Стоять? Ходить внутри зоны, которая отслеживается трекерами? Насколько велика эта зона? Зритель сможет перемещаться при помощи «удочки» телепортации?

Fast Travel Games — шведская студия разработчики VR-игры Apex Construct (2018).

Batman: Arkham VR, компания Rocksteady Studios (2016, Великобритания).

В 2017 г. сразу несколько студий, например [Fast Travel Games](#), признали, что недооценили «сидячий VR»: выяснилось, что зрители любят сидеть во время действительно длинных сессий в игры, не требующие огромного количества движений и поворотов, — видимо, многие доходят до своих шлемов после рабочего дня или учёбы, когда стоять уже не так удобно. Так, в том же году «сидячая» [Batman: Arkham VR](#) вошла в пятёрку самых продаваемых игр для Playstation VR. Учитывайте подобные психофизиологические особенности в своём проекте.

Плюсы и минусы аттракционов

Нащупайте баланс между рассказыванием выразительной истории и собственно игрой. В VR одинаково хорошо работают и сильные истории, и игровые механики, но нам

кажется, что истории всё же берут верх — по крайней мере по сравнению с тем, что происходит в «плоских» играх.

В играх, особенно динамичных многопользовательских играх категории AAA, зрителя приходится развлекать. В VR зритель может развлечь сам себя, если дать ему хорошую историю и удобные способы взаимодействовать с ней. Этим можно воспользоваться, чтобы сэкономить время и силы на разработку проекта.

Обратное тоже верно: любой классно придуманный аттракцион в VR работает со зрителем в три раза мощнее, чем в «плоской» игре. Зомби будут страшнее, путешествия по заброшенной космической станции — загадочнее, а командные игры дадут реалистичное ощущение дружеского плеча.

Работайте со звуком

Зритель простит вам скупую или не очень реалистичную звуковую картину в короткометражке, телесериале или недорогом фильме, но в VR-проекте это будет смерти подобно. Экономьте на моделях и текстурах — глаза простят то, чего не простят уши.

Про звук в VR можно написать отдельную книгу, но работа с ним не так сложна, если заручиться поддержкой хорошего звукорежиссёра, работавшего с [HRTF](#), [Wwise](#) и другими увлекательными штуками, и помнить несколько ключевых вещей:

- Ориентируйтесь на плотность звука, приближенную к жизни, — ваша звуковая картина должна быть куда менее плотной, чем в кино, иначе вы утомите зрителя.
- Используйте звук для фокусировки зрительского внимания.

HRTF (head-related transfer function) — передаточная функция головы (процесс, посредством которого человек определяет местоположение источника звука).

- Делайте упор на диегетический звук — то, что видно в кадре.
- Даже самые тихие звуки в VR, поддерживающие атмосферу, вызовут куда больше эмоций, чем громкий и вычурный саунд-дизайн, — рассказывайте звуком свою историю, а не приукрашивайте картинку.

Рассказывайте эпизодами

Мы уже останавливались на эффекте эпизодичности в предыдущих разделах, здесь же ещё раз обратим ваше внимание, что VR на своём текущем витке развития — это не слишком комфортабельная и достаточно серьёзно нагружающая психику среда. Работайте с эпизодами, позволяйте зрителю делать паузы каждые 7–10 минут, а если ваше высказывание требует цельности, постарайтесь уложиться в 30–40 минут — дольше не выдержит практически никто.

Отличный референс того, как может быть устроена эпизодическая нарративная история в VR, — Accounting+. Короткие эпизоды длиной несколько минут, простая и понятная система взаимодействия в каждом из них — после каждого эпизода вы можете прерваться или же продолжить играть дальше.

Особенная работа с актёрами

Ирина Старшенбаум, исполнительница роли Берты в «Эффекте Кесслера», подчёркивает, что с точки зрения актёрской работы VR-постановка отличается и от театра, и от кино. Несмотря на захват мимики и жестов, актёр в такой роли в первую очередь работает голосом, хотя и вовсе не так, как в аудиокниге или радиоспектакле. «Это способ воздействия на зрителя именно голосом, — отмечает

Ирина. — Не переборщить здесь, но и не недоиграть — это важный момент. Ты существуешь не в комиксе, но и не в некоем ровном нуле. Нужно найти грань, которая зацепит зрителя».

Вопросы к размышлению

Является ли выбранная схема перемещения технически необходимой для проведения игрока между локациями или она может стать частью аттракциона и/или игровых механик?

Задание

- Продолжая VR-историю, выберите схему перемещения зрителя.
- Опишите звуковое решение такой истории.

Кейс: «Эффект Кесслера»

«Эффект Кесслера» — это первый проект молодой московской студии Impulse VR, выросшей из рекламного агентства. Коллеги решили соединить опыт быстрой и слаженной работы в рекламе с нашим опытом интерактивного кино и VR. К проекту уже был присоединён актёр Юрий Колокольников, была готова первая версия проектного питча, были примерно понятны герои, их биографии и то, что это фантастическая история, в конце которой, как это обычно водится в фантастике, придётся спасти Землю. Дело оставалось за малым: проработать героев, написать историю и диалоги, придумать точки, в которых происходит интерактив, найти остальных актёров, «отснять» их и «дорисовать оставшуюся часть совы», то есть, собственно, сделать всю остальную часть проекта в Unreal Engine 4.

Мы организовали небольшую сценарную группу и определили дальнейшие шаги работы над сценарием:

- проработать мир «Эффекта Кесслера», чтобы он был логически консистентным;
- проработать предыстории героев, чтобы они находились друг с другом в конфликте, как это обычно бывает в таких историях (референс: сериал [«Светлячок»](#) и «Звёздные войны»);
- расписать линию главного героя, за которого играет зритель, и придумать возможные точки взаимодействия зрителя и остальных героев;
- «провязать» линии всех героев от начала истории и до конца;
- придумать точки, в которых происходят сюжетные повороты, и прописать их в сценарии;
- придумать диалоги;
- прописать отметки, которые помогут геймдизайнерам сделать интерактив в каждой из сцен.

«Светлячок» (Firefly), сериал (2002–2003, США).

«Спасите котика!
И другие секреты
сценарного
мастерства»,
Снайдер Б. (М.: Манн,
Иванов и Фербер,
2018).

Для карточек мы обычно используем сценарную модель Narrative Throughline Скотта Майерса — это очищенная от лишнего система «битов», то есть поворотных точек, похожая на систему из «Спасите котика!» Снайдера. Нам кажется, что схема Майерса более современная, её большой плюс состоит в том, что она компактная и линию каждого персонажа можно разложить на карточки от начала и до конца истории и при этом не запутаться: Narrative Throughline помогает развернуть историю с точки зрения героя — именно так работают в Голливуде лучшие сценаристы последних десятилетий, — поскольку система использует всего 10 битов на событийную линию героя и 4 — на «личную линию».

Мы начали с бумажных карточек, потому что с ними удобнее работать в большой группе. Нам было важно учесть пожелания всех участников проекта: и продюсеров, и геймдизайнеров, и ведущих художников, поэтому мы «вращали» эти карточки до тех пор, пока герои Грина, Берты и Рея не разрослись до объёмных, интересных персонажей с тёмным прошлым, скрытыми конфликтами, общими ценностями и совершенно разными характерами. Безымянный робот, за которого играет зритель, сначала превратился в «АВР-002» («автономный военный робот»), а затем стал «Авророй» — мы договорились, что «Аврора» скорее женского пола, потому что в Lone Echo зритель играет за робота Echo One скорее мужского пола.

Дальше карточки переехали в сценарный секвенсор Causality студии Hollywood Camera Work — это недорогой и очень современный инструмент для визуальной сценарной работы. В Causality карточки «вращались» дальше, пока мы не вышли на интерактив и диалоги.

До кино Антон был дизайнером и проектировщиком пользовательского взаимодействия, поэтому интерактивные вставки в сценарии появились практически сразу. Выглядели они примерно так: В интерфейсе Авроры появляется

подсказка про систему перемещения. В ушах Авроры раздаётся тихий нейтральный женский голос «Двигательные функции восстановлены», одновременно с этим в интерфейсе появляется пиктограмма «Связь с ИИ корабля».

Работа над сюжетными перипетиями велась с учетом нескольких соображений, которые упоминались выше:

«Бёрдмэна» (Birdman),
реж. Алехандро
Гонсалес Иньярриту
(2014, США).

- мы понимали, что монтажных склеек должно быть как можно меньше, поэтому «Эффект Кесслера» должен напоминать одну длинную прогулку, чем-то похожую на «Бёрдмэна»;
- у нас будет не очень много времени и ресурсов на создание локаций, поэтому ограничились минимумом: подробный интерьер космического корабля, окрестности и внутренности Накопителя — по количеству интерьеров это скорее театральная постановка, нежели кино;
- «Эффект Кесслера» — пилотный проект сети VR-кино-театров, поэтому космическая часть должна быть максимально эффектной;
- в кадре всё время должно происходить действие, чтобы зритель не успел заскучать, — это отчасти идёт вразрез с созерцательностью большинства VR-проектов, но мы сознательно решили делать достаточно адреналиновый аттракцион и не прогадали — опросы показывают, что зрителям происходящее нравится.

Сценарий прошёл несколько этапов редакторских и продюсерских правок. Как только он был принят как финальный и «залочен», команда геймдизайнеров перенесла его на огромную доску в Trello, разобрав на примерно такие группы:

- все герои с подробными описаниями внешности;
- локации с их подробными описаниями и рисованными схемами типа «вид сверху»;

- трёхмерные эскизы космического корабля, грузовой части, стыковочного модуля и остальных объектов, которые нужно было продумать;
- все точки интерактива с подробными описаниями взаимодействия, его результатов и возможного интерфейсного отображения.

На самом деле мы начали разбирать проект чуть раньше, когда сценарий перестал вызывать большие вопросы у команды, потому что всем стало понятно, что серьёзных изменений в локациях уже не будет, но вот этот технологический «разбор» тоже нужно было зафиксировать и превратить в дизайн-документ. Дальше началась работа с актёрами.

В какой-то момент к проекту присоединилась Ирина Старшенбаум, у которой уже был опыт работы с интерактивом на нашем проекте «#ВсёСложно», — Ирина понимала, как подходить к сюжету с несколькими концовками. Для того чтобы не запутаться и не закопаться в производстве, мы придумали две поворотные точки в конце второго акта: в первой точке зритель выбирает, какое направление примет сюжет, «хорошее» или «плохое». Если «хорошее», то есть удастся спасти всех (обойдёмся без спойлеров), то вторая поворотная точка отменяется и мы смотрим довольно драматичный «хороший финал». Если же зритель выбирает «плохую», то через какое-то время ему предложат выбрать между спасением одних и спасением других — и можно будет сделать ещё один выбор. В конце выбранной «плохой» концовки зрителю предложат переиграть в хороший вариант, чтобы он ушёл довольным. Примерно в этот же момент к проекту присоединился актёр «Гоголь-центра» Никита Еленев — он уже играл в нескольких наших проектах и снимался вместе с Ириной, а сыгранная команда всегда снижает риски на съёмках, так что мы утвердили актёрский состав и начали готовиться к съёмкам.

Если, конечно, это можно назвать «съёмками»: процесс проходил в два этапа:

- запись «тел» с пластическими актёрами на «Союзмультфильме» (3 смены);
- запись лиц и голоса на студии CineLab (2 смены).
- «Тела» пишутся без звука, лица пишутся без тел, как уложить всё это хотя бы в примерный хронометраж? Нам пришлось:
- записать в студии черновые диалоги;
- прикинуть черновые модели всех локаций;
- пройти их «по ногам» и померять хронометраж движений;
- уложить всё это в аниматик;
- подготовить черновые модели и принести их на «Союзмультфильм».

Самое сложное в работе над записью движений — тот факт, что ты работаешь с пустотой. Коллеги из «Союзмультфильма» уложили черновые модели в проект и вывели их на мониторы, которые через равные промежутки установлены по периметру зала, оборудованного комплектом камер Vicom. На актёрах — костюмы с датчиками, в зале — пустота, в руках — распечатанный сценарий. Актёры смотрят в мониторы, мы подаём звуковые дубли аниматика с компьютера, ведущего запись движения, и дальше танцуем в пустоте. Иногда размеров небольшого зала не хватает, чтобы «уложить» в него движения всех трёх актёров, и тогда мы делаем «поворот с переносом» — один из актёров разворачивается в виртуальном пространстве и «переносится» в другую часть зала, поэтому в кадре двое могут разговаривать друг напротив друга, а в зале — стоять на расстоянии 10 метров с поворотом на 90°. Пластика компьютерных моделей требует чуть преувеличенных движений актёров — если вы внимательно посмотрите на то, как записаны переходные сцены в компьютерных играх категории AAA, то поймёте, о чём речь, — поэтому постоянно приходилось сверяться с внутренним камертоном и прикидывать, какие движения

нужно доиграть, а где актёры немного переигрывают. Всё это безумие требовало мощнейшего воображения, так что в конце съёмочной смены мы были выжаты, как лимоны в баре.

Чтобы вам было легче:

- составьте подробный аниматик;
- придумайте и зарисуйте всю хореографию;
- продумайте схемы всех локаций, в которых будут перемещаться герои;
- продумайте все точки взаимодействия актёров с виртуальным миром: что они трогают, с чем работают, на чём сидят и на что облакачиваются — всего этого не будет в кадре.

Второй блок записи, где мы захватывали мимику и записывали голос, проходил несколько легче — у нас уже была запись «тел» и актёрам было понятно, на что ориентироваться. Но это не значит, что было легко, потому что актёрам приходилось сидеть на руках в буквальном смысле этого слова, чтобы энергия игры не уходила в пластику тела — тела-то уже записаны! На голове закреплён шлем с торчащей в лицо инфракрасной камерой, по всему лицу наклеены датчики по системе FACS, голову нужно повернуть так, чтобы попадать в микрофон, который пишет звук, а глазами — смотреть на аниматик в мониторе. И снова — мы все смотрим сценарий и «ходим» внутри сцен, сидя на своих местах и практически не двигаясь телом, чтобы не мешать звуковым дублям и не сбивать запись мимики коллегам из студии CGF, которые занимались захватом лиц. И снова — нужно чуть переигрывать голосом, потому что мы имеем дело с синтетической фотореалистичной анимацией, которая всё же довольно далека от пластики человеческого лица.

Поможет, если вы:

- заранее пройдёте сценарий с актёрами;
- проговорите точки интерактива и объясните, как он устроен;
- вместе нащупаете чуть более энергичную и эмоциональную подачу, чем в современном кино, — конечно же, так, чтобы она не превращалась в любительский театр;
- обсудите, как убирать энергию из тела и переводить её в лицо, потому что записываемая мимика тоже должна быть ярче, чем в жизни.

На этом сценарно-постановочная часть проекта была закончена — конечно же, впереди были месяцы и месяцы напряжённого труда геймдизайнеров, художников, аниматоров, трёхмерщиков, композиторов, звукорежиссёров, менеджеров и продюсеров проекта — но эту часть мы оставим за скобками, поскольку в индустрии есть приличное количество подробных курсов и пособий по созданию проектов при помощи Unreal Engine и Unity.

Острое проживание недоступного опыта

Внимательный читатель наверняка заметил, что каждый раз, говоря о VR, мы употребляем то глагол «смотреть», то «чувствовать», то «играть», то «присутствовать». Этот разброд неслучаен — в русском языке пока ещё нет ёмкого термина наподобие английского *to experience*, который наиболее точно передавал бы происходящее с человеком в виртуальной реальности. Всё вышеизложенное подводит нас к мысли, что VR — это не игра в «виртуальной реальности» и не кино, а новый, многообразный инструмент сторителлинга со своими уникальными возможностями. «Наша миссия — вдохновить мир на мечты и пробудить

воображение, — говорит Морин Фан из Baobab Studios. — Как мы этого добиваемся? Помещая вас в миры, которые вы и представить себе не могли, знакомя вас с персонажами, в которых вы можете влюбиться, и давая вам возможность почувствовать, что вы важны для этой истории».

Мы верим, что самое интересное в ближайшем будущем произойдёт именно в сфере нарративного VR, созданного в первую очередь людьми из кинематографа и смежных областей — теми, кто умеет создавать короткие, чёткие и яркие истории, использующие возможности технологий, а не выпячивающие их. Это короткий метр в новой форме — буквально 10–20 минут, которые ты остро и без предыстории проживаешь, когда тебя буквально выбрасывают в новый мир, где первый рефлекс всегда одинаков: оглядеться и понять, куда ты попал и что происходит вокруг.

Опыт VR, если вдуматься, куда более естествен для *Homo sapiens*: интимен, телесен, максимально приближен к реальности и лишен промежуточных барьеров. Вектор роста технологий на ближайшее будущее понятен и оптимистичен — с выходом Oculus Quest и конкурентов аналитики предрекают долгожданное формирование VR-экосистемы. Для этого необходимо 10 миллионов пользователей, что вовсе не так много, как может показаться. Главная боль VR-индустрии сейчас и завтра — острая нехватка контента, и следующий скачок роста в этой сфере, мы не сомневаемся, произойдёт именно благодаря тем, кто рассказывает истории, — надеемся, среди них будут и те, кто держит в руках эту книгу.

Раздел пятый

Иммерсивный театр



Предисловие к разделу

Раздел про интерактивный иммерсивный театр — экспериментальный для нас в том смысле, что если за остальные разделы мы как авторы можем ручаться личным практическим опытом, то здесь мы шли отчасти наощупь. Нами двигал безусловный зрительский интерес к иммерсивному театру — в России иммерсивные шоу пользуются вниманием и любовью публики, а театральный продюсер Фёдор Елютин сумел построить на них работающий бизнес.

«Клетка с попугаями», реж. Максим Диденко (2017, Россия).

Тем не менее мы не полные профаны в вопросе — режиссёр иммерсивных постановок Максим Диденко, делавший в том числе и VR-проекты («Клетка с попугаями»), считает, что виртуальная реальность и иммерсивный театр — близнецы-братья, разлучённые технологией, и иммерсивный театр так или иначе будет сближаться, соединяться с технологиями дополненной и виртуальной реальности. Этому же мнения придерживаются и коллеги из студии Ваобаб, с которыми мы тоже разговаривали в работе над книгой: в Ваобаб попробовали «поженить» свой опыт в интерактивном VR с иммерсивным театром и в 2018 г. на фестивале Tribeca представили проект Jack — иммерсивную VR-адаптацию английской сказки «Джек и бобовый стебель». Руководитель Ваобаб Морин Фан рассказывает, что студия использовала актёров, одетых в костюмы для захвата движений, а предметы реального мира, используемые в постановке, тоже отслеживались при помощи датчиков-трекеров. Зрители играли за Джека, главного героя сказки, а актёры следовали заранее прописанному сценарию, но в отдельных моментах могли «доигрывать» на зрителя. Морин замечает, что некоторые зрители, не очень хорошо знакомые с используемыми технологиями, сочли, что с ними разговаривает искусственный интеллект, хотя на самом деле это были импровизирующие актёры. Уже упомянутый в этой книге проект Алехандро Гонсалеса Иньярриту «Плоть и песок» также соединяет в себе VR и элементы иммерсивного театра:

история об иммигрантах начинается буквально в стенах тюремной камеры. В общем, границы между этими жанрами действительно очень размыты, поэтому мы работали над этим разделом, используя практический опыт коллег из соседнего иммерсивного цеха и свой собственный опыт работы над проектами в области виртуальной реальности.

Отдельное спасибо режиссёру Ксении Балдиной, вместе с которой мы придумали структуру этого раздела, актрисе Екатерине Шибаевой («Импресарио») и режиссёру Александру Девриндту (Ontroerend Goed), которые помогли в работе над нюансами драматургии и структуры интерактивных иммерсивных театральных постановок. При отборе материала для этого раздела, как и для прочих разделов этой книги, мы руководствовались прежде всего мнением и опытом практиков и только во вторую очередь — изысканиями теоретиков и исследователей, поскольку наша цель — практическое пособие, а не научный труд.

История вопроса

«Неистовый Роланд» —

см. описание постановки Луки Ронкони в 1969 г., например, на: <http://bit.ly/WMpart5-1>.

Иммерсивные театральные постановки миру известны прежде всего работами британской театральной компании Punchdrunk. Отдельные эксперименты случались и до них, причём десятилетиями раньше (например, «Неистовый Роланд» Луки Ронкони), но именно постановки Punchdrunk сделали иммерсивный театр мировым феноменом. Компания существует с 2000 г., но всенародная слава пришла к ней в 2009-м со спектаклем *Sleep No More* — иммерсивным мистическим триллером по шекспировскому Макбету.

Русскому зрителю иммерсивный театр знаком прежде всего адаптациями Фёдора Елютина, которые начались с локализованной версии спектакля-променада немецкой творческой группы Rimini Protokoll под названием *Remote Moscow*; Елютин и его команда работают в основном с постановками Rimini Protokoll и бельгийской театральной группы *Ontroerend Goed*. Проекты немцев и бельгийцев практически всегда организованы вокруг самого зрителя, он в них — центральное действующее лицо, без зрителя эти постановки невозможны (напомним, что классический театральный прогон можно запросто сделать в пустом зале, а в иммерсивном театре это в принципе исключено, роль зрителя на прогоне должен взять на себя один из актёров). По этому же принципу организовано и шоу-опросник швейцарской компании *Magic Garden* под названием Questioning.

Questioning — русская адаптированная версия под названием «Кто ты?» на момент написания книги всё ещё идёт в московском «Гоголь-центре».

Помимо зарубежных адаптаций, в последние годы в России появляются и собственные иммерсивные постановки. Среди них — «Норманск» (2014) режиссёра Юрия Квятковского в Центре имени Мейерхольда, адаптация романа Стругацких «Гадкие лебеди», и «Чёрный русский» Максима Диденко по пушкинскому «Дубровскому». Смыкается иммерсивный театр и с соседними средами — к примеру, сеть квестов «Клаустрофобия» пригласила режиссёра Александра Созонова, чтобы вместе запустить постапокалиптический проект

«Москва 2048» (2015) — гибрид иммерсивной театральной постановки и квеста-бродилки.

Зрители иммерсивных шоу получают немедленную обратную связь от актёров, которые играют в этих постановках, поэтому все успешные иммерсивные постановки отличает высокая зрительская эмпатия и, как следствие, высокая вовлечённость — зрители очень эмоционально отзываются о пережитом опыте, готовы возвращаться в иммерсивные постановки и приглашать туда друзей и знакомых. Нам очевидно, что в ближайшие годы среда иммерсивного театра будет разрастаться и смыкаться с соседними средами — в первую очередь с дополненной и виртуальной реальностью, поскольку устройства для работы с этими средами сейчас переживают стремительную коммодификацию и превращаются в доступные широким слоями населения гаджеты, сравнительно лёгкие в настройке и использовании.

Проектирование иммерсивных постановок

Отличия иммерсивного театра от традиционного

«Иммерсивный театр и зрительский опыт» — Rose Biggin, *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk* (Palgrave Macmillan, 2017).

Исследовательница творчества Punchdrunk Роуз Биггин в своей книге «Иммерсивный театр и зрительский опыт» даёт любопытное определение иммерсии, обращаясь к архетипичному для христианского мира ритуалу крещения: крещение — это прежде всего погружение в воду, иммерсия. Это своего рода символическая трансформация, происходящая с человеком: яркий эмоциональный краткосрочный опыт, границы и логика которого заранее строго определены. Человек, принимающий крещение, проходит через ограниченный во времени трёхактный сценарий: погружение, кульминация (состояние нахождения в воде), возврат — и возвращается непременно изменившимся.

Это сравнение отлично описывает функциональные признаки иммерсивного театра: исчезает просцениум, а вместе с ним и сцена — в некоторых постановках она спускается на один уровень со зрителями и становится им доступна, в некоторых полностью исчезает и никак не локализуется. Сами иммерсивные постановки, если только речь не идёт о променаде, привязываются к определённой площадке (то, что в английском называется *site-specificity*); грубо говоря, зрители бродят по хорошо задекорированному замкнутому пространству (дом, замок, бункер, многоуровневая квартира, катакомбы, сквот, завод), которое, как и в виртуальной реальности, окружает их на 360°, со всех сторон. Вот примерный, но не исчерпывающий список отличий иммерсивной постановки от традиционной:

- отсутствующая сцена размывает физические границы с актёрами;
- декорации реалистичны и устроены таким образом, что нигде не видны технические зоны, характерные для

традиционного театра (кресла, фойе и т. д.), — зритель со всех сторон окружён другим миром;

- возможность свободного или почти свободного перемещения даёт зрителю свободу менять точку зрения и последовательность восприятия событий постановки;
- в случае, если авторы до определённой степени допускают влияние зрителя на сюжет, у зрителя появляется возможность участвовать в постановке и в некоторых случаях влиять на её ход и даже на её результаты.

Вот как формулирует иммерсивные постановки Штефан Кэги из Rimini Protokoll: «Работая с публикой, я всегда стараюсь пригласить их в путешествие в далёкие миры, о которых они не знают. Прошу публику довериться мне, чтобы я взял их за руку и предложил им другой опыт — иногда это вполне конкретное физическое место, иногда — некий ритуал, игра, которую я придумал».

Агентность зрителя

Punchdrunk первыми стали использовать в своих постановках маски для зрителей. Это удачное интерфейсное решение, которое сейчас практически стало отраслевым стандартом, используется многими иммерсивными шоу и заметно облегчает саму постановку, и вот почему:

- в маске зритель анонимизируется и открывается: охотнее нарушает границы, которые не нарушил бы без неё, активнее исследует окружающее пространство, быстрее идёт на контакт с другими зрителями и актёрами, если это разрешено правилами шоу;
- зрителей можно группировать, выдавая определённые виды масок (именно так устроен «Чёрный русский» — зритель на входе становится лисой, оленем или совой и приглашается наблюдать за сюжетными линиями соответственно Маши, Дубровского и Троекурова);

- актёры без масок моментально отделяются от зрителей в масках — зрителям становится понятно, за кем именно нужно следить.

С масками или без них, у зрителя, находящегося в иммерсивной постановке, есть следующие варианты его агентности:

- возможность выбрать точку зрения — поворотом головы в нужную сторону (всегда) и перемещением в нужную точку конкретной локации (часто, но не всегда);
- возможность перемещения по пространству постановки — иногда она даётся зрителю с самого начала и в полной мере, иногда зрителю предлагается следить за ведущими и перемещаться вместе с ними; в большинстве случаев перемещение между локациями означает, что зритель меняет порядок рассказывания *фабулы* истории, самостоятельно организуя её *сюжет*;
- возможность влиять на ход истории, если это предусматривается правилами постановки, — в некоторых шоу зрителю с самого начала может предлагаться выбор между пассивной и активной ролью, в некоторых у каждого зрителя есть способы влияния на историю. Здесь примером может быть спектакль «Кандидат». На входе зрителям раздают устройства для голосования. Само шоу построено по принципу предвыборной гонки: заявление программы, агитация, вступление в коалиции, участие в ТВ-шоу, «спарринг» с противником и т. п. Пятеро кандидатов борются за победу, а в конце каждого раунда проходит реальное голосование зрителей, которое определяет, кто покинет гонку, кто останется и на какой позиции. Важно, что все возможные варианты и комбинации просчитаны заранее и прописаны в сценарии, актёры-ведущие держат их в голове и действуют в соответствии со сценарием. Именно в таких случаях иммерсивная театральная постановка становится интерактивной — одно не следует из другого. Именно этот случай взаимодействия мы и будем рассматривать далее.

«Кандидат» — адаптация шоу Fight Night (Ontroerend Goed, 2013, Бельгия).

Ксения Балдина: «Зрители-участники как усиливают эффект от постановки, так и могут влиять на него негативно. И важно не только управлять индивидуальным погружением, но и учитывать возможность взаимодействия между зрителями в процессе. Корректировать его правилами: либо запрещать, либо использовать как еще одну возможность». Ксения отмечает, что поиск удачного решения для взаимодействия между зрителями внутри иммерсивной постановки остается открытым полем для экспериментов. Важно создать для зрителей условия, в которых они могут разделить полученный опыт, поскольку разделение опыта — это базовая человеческая потребность.

Фиксация на зрителе

Отдельно стоящим типом агентности зрителя являются случаи, когда шоу с самого начала придумывается вокруг и ради зрителя и без его участия невозможно. Среди примеров, знакомых русскому зрителю, — «Ложь» и «твоя_игра» Ontroerend Goed, «Этикет» лондонской театральной компании Rotozaza (все три адаптации — «Импресарио») и «Кто ты?» Magic Garden.

«Ложь» похожа на настольную экономическую игру с участием ведущего, «твоя_игра» проводит зрителя через заранее оговорённый маршрут внутри лабиринта, где зритель (сейчас попробуем обойтись без спойлеров) по большому счёту сталкивается сам с собой, «Этикет» — это парное шоу для двух людей за одним столиком, где оба участника, ведомые заранее записанным голосом в своих наушниках, разыгрывают друг с другом несколько сцен из золотой классики кинематографа — и важно, как они это делают и с кем. «Кто ты?» — старая добрая игра в анкеты, когда человек, случайным образом севший напротив вас, становится и вашим конфидентом, и одновременно же вашим оппонентом.

Для нас как для авторов и режиссёров VR-проектов именно этот тип зрительского существования в иммерсивной постановке представляет особый профессиональный интерес. Вот что говорит о подобных проектах Александр Девриндт, художник Ontroerend Goed, которая славится именно такими постановками: «Представления вроде “твоей_игры” невозможны без участия зрителя — то, что зритель отдаёт в пространство постановки, и будет содержанием шоу».

Как подходить к проектированию таких историй?

Точка зрения зрителя

Дадим слово Александру: «Каждый человек уникален, но всякое поведение предсказуемо. [В постановочных целях] удобно обобщать поведение зрителей, но тогда возникает риск чрезмерного обобщения, в котором вы потеряете индивидуальность каждого. Обобщая, попытайтесь предсказать варианты поведения зрителей, но следите за чрезмерными обобщениями и за территорией непознанного. Где-то в оставшихся промежутках и находится пространство творчества».

Комментируя процесс работы над подобной постановкой, Александр останавливается на следующих моментах:

- **Задумка** — здесь творчество полностью на вашей территории; например, «твоя_игра» возникла из сновидения, где он увидел три разные версии себя, и это переживание натолкнуло его на дальнейшие размышления.
- **Обсуждение** — Александр рассказывает, что целый месяц обсуждал идею проекта с коллегами, пока проект не обрёл форму, близкую к существующей.
- **Пробы** — «когда вы работаете с интерактивностью, вам придётся всё по многу раз пробовать. Зрители в таких шоу — неотъемлемая часть, поэтому включайте в шоу

все варианты того, что они могут сделать, находясь внутри постановки».

Екатерина Шибаета: «В случае со спектаклями *Ontroerend Goed* практически половину репетиционного процесса каждый актёр “играет” зрителя. На этом выстроен процесс. Невозможно представить, что чувствует зритель, — необходимо почувствовать это самому, будучи зрителем. Самый яркий пример — *Smile Off*, шоу, где людей возят в инвалидных креслах с завязанными руками и глазами. Например, как вычислить, насколько близко к лицу зрителя должна быть зажигалка, чтобы он услышал звук и почувствовал тепло огня, но не отшатнулся? Только опытным путем, на своем теле».

Smile Off — оригинальное название проекта (адаптация «Импресарио») — *Smile Off Your Face*.

Александр резюмирует этот процесс следующим образом: «Зрителю важно [почувствовать], что он там и что его действия имели смысл, но ему в то же время важно быть ведомым — в той степени, чтобы его опыт не был полностью случайным». В этом смысле дизайн (в значении: разработка, проектирование) шоу, зафиксированных на зрителе, очень похож на дизайн компьютерной игры — автор задаётся похожими вопросами:

- Как придумать правила игры, чтобы ограничить действия зрителя?
- Как провести его от начала до конца вдоль истории или по предполагаемому автором наилучшему пути (см. «вектор нарратива» в разделе 2)?
- Как предугадать все возможные состояния и варианты поведения зрителя (в том числе и граничные случаи), чтобы игра успешно и последовательно отрабатывала реакции на такое поведение?

Самое главное в таком случае — правила игры.

Правила игры

Зрителю внутри интерактивной иммерсивной постановки важно почувствовать и собственную агентность, и вместе с тем — направление, направление внимания (в этом месте интервью Александр использует английское слово *guidance*, которое очень метко подходит по контексту и с трудом поддаётся точному переводу). Внутри постановки зритель ограничен и направляется не только декорациями, игрой актёров и основным сюжетом истории, но и правилами игры.

Многие правила, которые кочуют из одной иммерсивной постановки в другую, были придуманы и отработаны как раз в проектах *Punchdrunk*: это и уже упоминавшиеся маски, и запрет на разговоры, которые могут сбивать других зрителей и мешать актёрам. В шоу с большим количеством зрителей правила игры могут переставать носить утилитарные функции и превращаются в необходимые приёмы управления толпой, чтобы отдельные части шоу не превращались в пробки, люди не скапливались и не мешали друг другу.

Правила могут быть **имплицитными** и **эксплицитными** — то есть теми, которые подразумеваются, и теми, которые очевидны. Например, в «твоей_игре» сам лабиринт выстроен таким образом, что можно двигаться только вперед, из одной комнаты в другую — двигаться назад не позволит актёр-проводник. Зрителя проводит актёр — это правило, которое не оговаривается, но интуитивно понимается и принимается зрителем. Напротив, спектакль «Ложь» построен на объяснении правил — так как изначально задана форма игры — и их отработке, а следование правилам опирается на понятные человеческие эмоции: алчность, страх разорения и потери, жажду легкой наживы, желание быть первым. Хороший *дизайн* предполагает максимальное использование имплицитных правил, понятных из контекста и из уже известных жизненных

ситуаций («в театре во время представления не принято, чтобы зрители разговаривали»), но иногда правила игры приходится оговаривать отдельно.

Хорошо, если ваши правила:

- помещают зрителя в другие, более интересные условия существования, чем в жизни (например, маски = анонимность);
- ограничивают зону взаимодействия зрителей и актёров, чтобы актёрам было легче работать;
- работают на сюжет таким образом, чтобы сфокусировать зрителя на векторе нарратива (например, система перемещения между отдельными локациями площадки может быть заранее оговорена);
- обеспечивают техническое функционирование шоу: например, время начала шоу; время, когда последние зрители точно должны покинуть помещение; сбор, хранение и выдачу одежды и т. п. Поскольку мир такой постановки действительно иммерсивен, то многие технические вещи, в традиционном театре вынесенные за скобки повествования в фойе, буфет, гардероб и даже в туалет, в иммерсивной постановке зачастую приходится включать внутрь сюжета. Так, например, часто происходит с буфетом, который в виде бара всплывает и в «Вернувшихся», и у Punchdrunk, и в виде прощального бокала игристого в «твоей_игре».

Важный момент, который стоит зафиксировать в правилах игры, — личное пространство зрителя, его готовность идти на контакт и возможность физического контакта.

В иммерсивной постановке может быть заложена возможность физического контакта со зрителем. Этот приём используется, например, в шоу «[Вернувшиеся](#)» по пьесе Генрика Ибсена «Привидения». Нарушая границы личного пространства зрителя, важно не забывать об этичности происходящего. Также важно понимать, что предсказать

«Вернувшиеся»
Премьера иммерсивного спектакля состоялась 1 декабря 2016 г. Это совместный проект компаний Journey Lab (США) и YBW (Россия).

поведение зрителя при непосредственном физическом контакте до конца невозможно. Это приём, который работает на грани.

Штефан Кэги (Rimini Protokoll) добавляет: «У меня много внутренних границ по поводу того, что можно и чего нельзя делать с публикой. Никогда не заставлю публику пережить что-то, чего не желал бы пережить сам. Но вообще правила театра можно менять. Есть такое классическое понимание театра: театр это место, куда ты приходишь, садишься и затыкаешься. И люди прошлых поколений чувствуют, что ими манипулируют, как только ты пытаешься это классическое правило нарушить, просишь их встать и проследовать за тобой, просишь их что-то взять в руку, что-то сказать... Да, это, безусловно, вторжение в личное пространство. Но я думаю, что строго попросить человека сесть и заткнуться на 90 минут — это тоже вторжение в личное пространство».

Дизайн пространства

Типология пространства

Практически все иммерсивные постановки попадают в следующие категории:

- привязанные к конкретному месту (site-specific) — как правило, это обусловлено логикой повествования, в которой в конкретных помещениях проходят конкретные события;
- работающие как театр-променад (например, Remote Moscow) — зрители путешествуют из одной точки в другую в условиях окружающей среды (это может быть и город, и лес, и луг), и тогда части сюжета привязываются к конкретной географии и топологии;
- существующие в сцене-коробке (blackbox) — это аналог зрительного зала для иммерсивной постановки, в котором убрана сцена и прочие атрибуты традиционного театра.

Александр Девриндт отмечает, что его театральной группе удобнее работать в модели «коробки» (или в привязке к локации), потому что, по его мнению, в променаде есть риск перепутать театральную реальность с повседневной. В променаде Remote Moscow разделителем этих реальностей для зрителей являются наушники с заранее записанным повествованием, разделяющие два контекста, — по этому же принципу работает и «Этикет».

Атмосфера

Многие режиссёры, с которыми мы разговаривали, сходятся во мнении, что атмосфера пространства, которая во многом строится из собственно помещения и сценографии, должна поддерживать центральную интонацию или

всего произведения, или по крайней мере какой-то заметной его части. Например, если вы играете в жанры и ваша постановка — «мистика» или «хоррор», то желательно, чтобы большая часть локаций настраивала зрителя или на ощущение какой-то загадочности, или на переживание, проживание ужаса. Кроме того, вы можете отталкиваться не от жанра и конкретной эмоции, а от хорошо знакомых зрителям локаций. Например, в вашей постановке могут присутствовать и «бар», и «ночной клуб», и «комната в отеле», каждое помещение — со своими декорациями, своей атмосферой, своим темпоритмом и своей логикой существования — главное, чтобы эта логика чётко подчинялась сюжету.

Атмосфера, создаваемая помещением и сценографией, по-хорошему должна локализовывать зрителя в пространстве и в базовых ощущениях:

- На что я смотрю?
- Что я должен почувствовать?
- А что — понять?
- С каким ощущением я выйду из этой локации?

Декорации и приостановка неверия

Многие постановщики, работавшие с иммерсивными проектами, отмечают, что в иммерсивном театре одежда актёров, декорации и сценография в целом должны быть на более высоком уровне, нежели чем в традиционном. В иммерсивной постановке зритель находится ближе и к актёрам, и к декорациям, и зачастую в таких шоу декорации можно не только рассматривать вблизи, но и трогать — и если все черепа, которые вы будете трогать, окажутся пластиковыми, а исторические костюмы героев — перешитым масс-маркетом, понятно, что всё происходящее будет казаться крайне неубедительным. Это же касается и качества декораций, и их количества: одно дело — задекорировать

небольшую сцену, другое — четыре стены, пол и потолок, да ещё так, чтобы всё это выдерживало износ при контакте со зрителем.

Нам кажется, что использование устройств дополненной и виртуальной реальности может существенно снизить расходы на сценографию дорогих в производстве шоу — в виртуальной реальности зритель склонен прощать условность виртуального мира (качество картинки в шлеме, низкополигональные модели, простые текстуры, огрехи освещения и т. д.), если само взаимодействие реализовано убедительным образом.

Триггеры

Режиссёр Ксения Балдина отмечает, что, помимо уже перечисленных вещей, явно работающих на атмосферу постановки (само пространство и сценография), существуют и другие хорошо работающие триггеры, которые далеко не всегда используются авторами современных иммерсивных шоу.

Во-первых, это **одежда** самих зрителей. Тут всё как жизни: на работу мы одеваемся одним образом, в ночной клуб — другим, на светский приём — третьим. Всякий раз одежда смещает наш внешний образ, то, как нас воспринимают окружающие, но точно таким же образом смена внешнего образа влечёт за собой сдвиг внутреннего ощущения. С этим можно и нужно работать в иммерсивном театре; пример первых шагов в этом направлении — собственно использование масок.

Во-вторых, это **звук** — помимо реалистичного диететического звука, произвольно возникающего от актёров, зрителей и локализуемых в пространстве источников звука (радио, устройства воспроизведения музыки и т. п.), можно

представить и недиегетический саундтрек, который может воспроизводиться укрытыми от глаз зрителей источниками (здесь мы очень надеемся на хорроры). Кроме того, отдельные диегетические источники могут потребовать более пристального дизайнерского внимания: согласитесь, что музыка из находящейся в сцене портативной колонки создаёт одно ощущение, а эта же музыка, записанная на реальной пластинке и воспроизводимая на граммофоне или патефоне, задаёт совершенно другую атмосферу.

В-третьих, это запах. Запах нечасто используется в иммерсивных постановках, но, к примеру, именно так была устроена иммерсивная выставка фотографий Владимира Мишукова «5D SLAVA DURAK». Зритель включался в происходящее через все органы чувств (отсюда 5D в названии): запахи, тактильная составляющая, визуальный ряд и даже специально разработанное мороженое.

«5D SLAVA DURAK»

О выставке
фотографий
Владимира Мишукова
«5D SLAVA DURAK»
(Москва, ЦДХ, 2013),
посвящённой
Славе Полунину,
см. например:
<http://bit.ly/WMpart5-2>.

Тема, эмоция и жанр в иммерсивном театре

Тема

Вот как формулирует тему «твоей_игры» Екатерина Шибалева: «Я кому-то важен». Или:

«Я есть. Я кому-то интересен. Я представляю ценность».

Это любопытное, даже парадоксальное наблюдение, которое вместе с тем вполне пересекается с потребностями зрителя (по уже упоминавшемуся Эрскину) в признании и инициативе от другого.

Тема авторского высказывания в иммерсивной истории преломляется через другую оптику, заметно отличную от той, через которую мы разглядываем истории, рассказанные через главного героя, в кино и традиционном сценическом театре. В иммерсивном театре зачастую приходится вглядываться не столько в других, сколько в себя, вслушиваться в свои ощущения, размышлять о самом себе. Чем больше смыслов вы перекладываете с придуманного и прописанного героя на зрителя, тем больше тема высказывания начинает вращаться вокруг личности зрителя.

Вот как формулирует это Максим Диденко: «[В иммерсивном театре] зритель является основным создателем контента и центральным действующим лицом. Ты создаёшь закон, внутри которого зритель создаёт себя». Говоря о драматургии иммерсивных историй, Диденко подчёркивает, что лучший способ её решения можно подсмотреть в психоанализе: «Фрейд, Юнг, погружение в космос подсознания — там есть рабочие паттерны». Чем ближе тема высказывания находится к зрителю, тем более психологичными становятся поиски авторских смыслов. Ему вторит режиссёр Саша Хромов: «Иммерсив — явление массового искусства, там очень важны именно низовые ключи,

в которых мы все одинаковы. О духовных вопросах можно рефлексировать после».

Ксения Балдина расширяет этот список общих тем, или, если угодно, «общих мест» зрителя:

- детство, моментально подключающее своими образами практически любого зрителя;
- секс (в ракурсе табуированных, интимных отношений и подтекстов);
- страхи.

Максим Диденко дополняет список:

- отношения отцов и детей;
- нереализованные желания (во многом перекликающиеся с темой секса и вообще табуированного).

Эмоция

Таким образом, при переходе от сложных смыслов, спроецированных на придуманного и сыгранного героя, непосредственно к зрителю мы неизбежно приходим к эмоциям и ощущениям, которые должна вызвать постановка.

Почти все режиссёры иммерсивного театра и VR, с которыми мы разговаривали, соглашались, что для произведения, выстраиваемого вокруг зрителя, логично держать в голове одну базовую эмоцию, которую зритель — по крайней мере по авторской задумке — должен испытать во время шоу и которая останется с ним после выхода из опыта. С ними не соглашается Максим Диденко: «Смысл интерактива — получить тот опыт, который тебе действительно нужен». Согласимся и с Максимом, и с другими режиссёрами, решив, что эмоциональный фон внутри повествования действительно может управляться дизайном и сюжета,

и зрительского взаимодействия. Например, если в вашей постановке по «Звёздным войнам» зритель волен выбирать, стать ему джедаем или ситхом, он выйдет из неё с разными эмоциями. В любом случае ничто так хорошо не задаёт базовую эмоцию, как жанр.

Жанр

Самым ярким примером здесь будет хоррор — ужасы, играющие на наших страхах, прекрасно выдерживают любую среду и смену среды при адаптации: хорроры безошибочно работают и в кино, и в VR, и в играх, и в литературе. Иммерсия прямым образом влияет на остроту восприятия хоррора, поэтому иммерсивные шоу и VR именно в этом жанре проживаются зрителем особенно ярко.

Другой расхожий жанр в иммерсиве — мистика, или, если угодно, мистический триллер или детектив. Многие иммерсивные шоу Punchdrunk работают именно в этом ключе. Саша Хромов: «Интрига зачастую строится на том, что участник — важное звено в раскрытии главной тайны этого места, так как все обитатели пространства настолько зависли в решении каких-то своих внутренних и межличностных проблем, что совсем не видят главного, возможно, того, что может решить их собственные проблемы. А участнику надо решить, узнать, что такое “главное” и где оно находится, благодаря историям, в которые он попадает в пространствах постановки». Жанры детектива и триллера, для которых «тайна» зачастую является ключевым моментом, отлично работают в иммерсивных постановках.

И постановщики, и пресса, и критика сходятся во мнении, что в иммерсивном театре помимо уже упоминавшихся «низовых ключей» лучше всего работают чистые или смешанные жанры, затрагивающие уже перечисленные темы и эмоции: триллер, хоррор, фантастика, эротика, драма.

Комментируя жанры, Ксения Балдина считает, что на чистой комедии «держат» зрителя сложно. Смех даёт возможность отсоединиться от происходящего, выйти за рамки и посмотреть на ситуацию со стороны, что противоречит главному принципу иммерсивного театра. Ксения: «В чистом виде иммерсивную комедию представить сложно. Но использовать комедийный материал можно. Я поставила спектакль по рассказам Василия Шукшина, где треть основного материала — это комедия. Спектакль играется за накрытым столом. В нем есть три пласта, два из них — тексты Шукшина и личные истории актёра — драматургически переплетаются между собой. Третий пласт постановки — истории зрителей. Поскольку в спектакле предусмотрено пространство для зрительского высказывания, зрители часто “докидывают” именно смешные истории, и комедийная составляющая растёт».

Адаптация существующего материала и его экспозиция

Иммерсивные постановки зачастую опираются на ранее существовавший текст, необходимый или как минимум желательный для адекватного восприятия материала, поскольку, перемещаясь внутри иммерсивной постановки, зритель зачастую не успевает или физически не может охватить всё смысловое пространство целиком. Мы уже упоминали шекспировского «Макбета» в *Sleep No More* у *Punchdrunk*, «Гадких лебедей» Стругацких в «Норманске», пушкинского «Дубровского» в «Чёрном русском» — все три произведения являются весьма расхожими, но не универсальными для современного зрителя, поэтому хорошим тоном в таком случае будет проэкспонировать зрителю исходный материал тем или иным способом:

- предложить обратиться к первоисточнику до прохождения иммерсивного шоу (простое решение, к сожалению,

требующее от зрителя довольно серьёзных временных затрат);

- упомянуть ключевые моменты сюжета, важные для понимания, в раздаточных материалах к шоу;
- устроить чтение оригинального материала (частями, целиком, в адаптированном виде) в первой части шоу или даже в «зоне перехода».

В любом случае отталкиваться стоит в первую очередь:

- от правил игры, которые может задавать оригинальный материал (например, в постановке по вселенной Гарри Поттера все должны знать про маглов, волшебников, магию и т. п.);
- подробностей устройства мира, правила которого могут не знать или до конца не понимать зрители (это в особенности важно для фантастики и хоррора — например, если вы делаете постановку по более поздней работе из определённой вселенной или доработали оригинальный материал, зритель должен знать весь контекст);
- основных сюжетных коллизий, которые зрители могут упустить, преднамеренно или случайно находясь в других локациях по ходу действия шоу (например, если вы пропустили сцену, в которой выясняется, что двое — брат и сестра, то более поздняя сцена секса этих героев для остальных зрителей будет шоком, а для вас — непонятным проходным эпизодом).

Задание

- Придумайте иммерсивный спектакль на основе чеховской «Чайки»:
- Определите базовую **эмоцию**, которую бы зритель испытывал во время ВАШЕЙ «Чайки» и вышел бы с ней по окончании спектакля.
- Исходя из базовой эмоции, определите **жанр** спектакля (например: страх — триллер, умиротворение — романтическая мелодрама). Вы можете сконструировать собственный жанр, исходя из вашей задачи.
- На примере сцены из пьесы (конец третьего действия) определите главную эмоцию этой сцены для зрителя:

Тригорин (*возвращаясь*). Я забыл свою трость. Она, кажется, там на террасе. (*Идет и у левой двери встречается с Ниной, которая входит.*) Это вы? Мы уезжаем...

Нина. Я чувствовала, что мы еще увидимся. (*Возбужденно.*) Борис Алексеевич, я решила бесповоротно, жребий брошен, я поступаю на сцену. Завтра меня уже не будет здесь, я уйду от отца, покидаю все, начинаю новую жизнь... Я уезжаю, как и вы... в Москву. Мы увидимся там.

Тригорин (*оглянувшись*). Остановитесь в «Славянском базаре»... Дайте мне тот-час же знать... Молчановка, дом Грохольского... Я тороплюсь...

Драматургия через пространство

«Лучшее шоу — это зритель»

Александр Девриндт,
художественный
руководитель
Ontroerend Goed



Александр Девриндт соглашается с нашим опытом в драматургии интерактивного VR — основная структура повествования в интерактивном сценарии что иммерсивного театра, что интерактивного кино, что VR, мало отличается от драматургии линейного повествования. Но в иммерсивном театре, особенно если речь идёт не про однозальную сцену-коробку, а про хорошо обжитое многокомнатное пространство — например, пять этажей Sleep No More, где запросто можно заблудиться, — есть одна особенность, которая отличает эту среду и от интерактивного кино, и от VR: невозможность монтажных склеек. VR активно использует телепортацию и обычную прямую монтажную склейку, интерактивное кино — все приёмы кино линейного, а в иммерсивном театре зрителя нужно в буквальном смысле провести по истории, поэтому внезапно возникает удивительная, если не сказать уникальная, особенность драматургии интерактивного иммерсивного театра: трёхактное аристотелевское повествование *разворачивается в пространстве*, в котором поворотными точками (завязка,

границы актов, мидпойнт, кульминация, развязка и т. д.) могут являться отдельные помещения, узловые, ключевые для истории, — или, как их называют некоторые режиссёры, «станции». Проход, физическое перемещение между такими станциями и является для зрителя основным повествовательным инструментом иммерсивного шоу.

Саша Хромов замечает, что логистика переходов в таком пространстве порождает дополнительные смыслы: это и шлейф событий или эмоций от прошлой сцены, и предвкушение следующей, и стилистические, звуковые или визуальные триггеры: «Например, если мы из богатой столовой попадаем в кафелем обитые стены коридора с мерцающими люминесцентными лампами, а после — на витую мраморную лестницу с канделябрами, то само по себе пространство номер 2 наводит жуть, но смыслово проводит мостик между пространствами 1 и 3, работает эдаким “эффектом Кулешова”, а не просто является логистическим переходом между двумя разными пространствами».

Размерность и геометрия пространства

Размерность и геометрия конкретного помещения напрямую влияют на характер взаимодействия в этом помещении. Отметим основные паттерны:

- коридор приглашает зрителя к перемещению;
- маленькое помещение в прямом смысле сближает зрителя с актёрами и другими зрителями;
- большое пространство приглашает зрителя к рассматриванию, разглядыванию, фланированию и изучению;
- большое пространство, разделённое перегородками или другими непрозрачными препятствиями (лабиринт, «выставка»), приглашает к более внимательному обходу и изучению;

- пространство с возвышением («сцена») или другой «точной сборки» (стол со стульями вокруг) собирает зрителей и фокусирует их внимание на событиях, происходящих на «сцене»;
- как и в кино, более высокая или более низкая точка, в которой находится зритель, определяет его отношение к сцене: в первом случае он доминирует, во втором — находится в подчинённом положении.

Важное, если не сказать ключевое, звено этой таксономии — зона перехода, о которой мы уже рассказывали в разделе, посвящённом проектированию интерактива.

Зона перехода

По Ксении Балдиной, с так называемой зоны перехода начинается физическая проройка зрителя, которого вынимают из его личного контекста (устал после работы, приехал с вечеринки, веселился с друзьями) и подключают к общему контексту повествования. Зона перехода есть и в традиционном театре: её роль играет и билетная касса, и гардероб, где зритель переодевается перед представлением, и фойе, где он прогуливается и ждёт звонка, и буфет, где он может выпить и закусить, — в общем, функции у неё примерно те же: настроить зрителей спектакля на одну волну. Возможно, именно поэтому так популярны в иммерсивных экспириенсах бары — иногда в зоне перехода («Вернувшись»), иногда в зоне выхода. Таким же образом работает первая комната в «твоей_игре», где зритель настраивается на дальнейшие приключения, а в «Сокровенном» зрителям предлагается выпить вместе с актёром-компаньоном. В зависимости от «темы роли» — портвейн, или виски, или джин и т. д.

«Сокровенное» —
адаптация
«Импресарио» шоу
Internal (театральная
компания Ontroerend
Goed, 2008, Бельгия)

Наша рекомендация — использовать все возможные способы, подходящие конкретной истории, чтобы вывести

зрителя из его личного контекста и подключить его к повествованию. Это может быть:

- переодевание (одежда, маски, талисманы, трекары, другая экипировка и оборудование), в том числе отъём предметов одежды (в *Carne* у Arena Иньярриту зрители просят снять обувь и запирают её в сейфе), элементы грима и макияжа;
- welcome drink (или бар, если вы склонны к капитализации на зрителях);
- чтение или просмотр экспозиционного материала, упоминавшиеся выше;
- ориентационная сессия — такой вариант больше подходит для фантастики, хоррора и иммерсивных квестов («Боец, вот доспехи, оружие работает так, а зомби выглядят сяк»);
- интервью, анкетирование, модерация диалога, который включает зрителей в игру, или даже инсценированный допрос зрителя.

Управление временем и полихронический нарратив

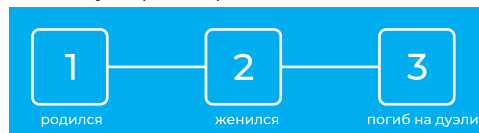
Дэвид Херман в своей статье [«Границы порядка: о теории полихронического нарратива»](#) описывает любопытный эффект, который возникает, когда события повествования, в том числе такие, которые не имеют чёткой временной привязки и корреляции (например, живой человек в одной сцене и окровавленный труп в другой), рассказываются в порядке, отличном от линейного, — возникает *полихронический нарратив*. Если упрощать, то это история, в которой смена порядка рассказывания отдельных эпизодов, точную хронологию которых установить невозможно, может поменять смысл высказывания. Именно это может произойти со зрителем, который волен свободно перемещаться внутри большой иммерсивной постановки и физически не может охватить

«Границы порядка: о теории полихронического нарратива» см: David Herman, "Limits of Order: Toward a Theory of Polychronic Narration", *Narrative*, Vol. 6, No. 1 (Jan., 1998), pp. 72-95.

её целиком — например, события в каждой комнате происходят не циклично, или с минимальным количеством повторов, или зависимы от других событий. В таком случае зрителю по ходу шоу приходится восстанавливать оригинальную авторскую задумку по частичному материалу, который может быть увиден им в другой хронологической последовательности и совершенно необязательно расставлен по хронологии в том порядке, в котором задумывали авторы (это может быть и преднамеренный эффект).

Другими словами, если представить, что основной хребет нарратива от хронологического начала к концу представляет собой *фабулу* повествования, зритель перемещением внутри пространства постановки буквально своими ногами *монтирует* происходящее в *сюжет*, который складывается в его голове в другом хронологическом порядке. История, рассказываемая внутри постановки, уже вдоль вектора нарратива, представляет собой *сюжет*, рассказанный в нелинейной хронологии, и увиденное зрителем окажется *сюжетом второго порядка* — нетрудно представить, что зритель на выходе может быть раздражён либо не вполне понятной конкретно ему историей, либо чрезмерными усилиями, которые ему придётся потратить на смысловое восстановление воспринятых им повествовательных лоскутов.

А. Как задумал режиссёр



Б. Как прошёл ногами и увидел зритель



Полихронический нарратив: комнаты и порядок их просмотра зрителем

Выстраивание логичного нарратива для каждого зрителя — одна из главных задач иммерсивных постановок. Организация пространства и хронологии повествования — серьёзная проблема, если речь идет о большом пространстве. Вот только несколько возможных способов её решения:

- Правильное экспонирование материала.
- Организация пространства таким образом, чтобы у зрителя было максимальное *ощущение* свободы при минимальной *реальной* свободе — так организовано пространство «твоей_игры», вытянутое в линейный лабиринт без ответвлений, по которому зрителю довольно настойчиво ведёт актёр, — попытаться вернуться можно, но зачем?
- Проектирование навигационных точек и перемещения между ними (квест для зрителя: «возьмите А в точке Б, принесите А в точку В» и т. д.) — проходя заранее оговорённую точную последовательность, зритель точно «доберёт» нужный материал.

В любом случае вам нужно снять со зрителя задачу по выстраиванию хронологии и сфокусировать его на непосредственном проживании опыта.

Оставим читателя в раздумьях над этим безусловно мощным инструментом — мы описали принципы его работы, а конкретные методы работы с полихроническим нарративом ждут своих авторов (наша гипотеза — подсмотреть такие приёмы у дизайнеров многопользовательских ролевых игр).

Точки сборки

Внутри аристотелевского повествования, развёрнутого в пространстве, должны присутствовать точки сборки, центральная из которых — *кульминация*. Это может быть:

- смысловое событие, дающее зрителю ключ к разгадке;
- катарсическая смена настроения повествования, мотивированная сюжетом внутри сцены: предательство, убийство, обнаружение убийцы и т. п. (например, во «Лжи» это финансовый кризис, который радикально меняет расстановку сил в истории);

- в шоу, зафиксированных на зрителе, — заметная внешняя оценка зрителя извне, которая, к примеру, происходит в «твоей_игре», когда зрителя довольно откровенно оценивает незнакомый ему человек.

Так или иначе, это перемена участи героя, которая случается или с главными действующими лицами шоу, или с самим зрителем, если он и есть главное действующее лицо.

Есть ещё один любопытный приём — *отложенная кульминация*, или же *отложенный финал*, который мы несколько раз видели в иммерсивных постановках, зафиксированных на зрителе. После окончания «твоей_игры» сотрудник шоу, встречающий гостей на входе и выходе, вручает «возвращенцу» свежезаписанный компакт-диск с загадочными словами «Здесь кое-что о вас, обязательно послушайте». Этот же приём работает и в «Кто ты?», где каждый зритель уходит домой с конвертиком, который просят открыть уже после окончания шоу; в конвертике — несколько наблюдений о зрителе, сделанных другим человеком. В «Сокровенном» зрителю на домашний адрес приходит письмо от актёра-компаньона — или не приходит, если подвела «Почта России».

Ксения Балдина: «Вопрос кульминации и финала в иммерсивных постановках стоит достаточно остро, поскольку соблюсти привычную драматургическую модель удастся не всегда. Во многих постановках финал размывается, а променад-театр иногда заканчивается тем, что актёры и зрители вместе идут домой. Нельзя сказать, что это однозначно плохо, но некая магия классического театра заключается в том, что актёр остаётся отделён от зрителя занавесом». Ксения считает, что в иммерсивном театре важно заранее определить границы зрителя и актёра. В некоторых постановках в финале важно отделить жизнь от материала, в некоторых важнее их соединить. В зависимости от этого по-разному будут выглядеть кульминация и финал.

Зона выхода

Она же *зона осмысления* — во многих иммерсивных постановках это бар, в котором зритель может выдохнуть и отрефлексировать произошедшее вместе с другими зрителями, оставаясь в одном эмоциональном подключении к произошедшему и плавно, социально отключаясь, отходя от него. Это зона, по смыслу обратная зоне перехода, — повод дать зрителю переварить и осмыслить случившееся, восстановить логические цепочки вместе с теми, кто смотрел материал в другом порядке, с других точек зрения и с другими эмоциями. Это, если угодно, вывод интерактива в социальную плоскость — когда иммерсивная постановка может оставить за собой трансмедийный интерактивный шлейф из осознанных, прожитых реакций — не банального «нра / не нра», а хорошо отрефлексированных зрительских воспоминаний и отзывов.

Ксения Балдина о зоне выхода: «Мне кажется важным фиксировать полученное в коллективном опыте, потому что в иммерсивном театре важно наладить горизонтальные связи, горизонтальное взаимодействие между зрителями. В театре и кино работает другой принцип: “я и вертикаль повествования между автором и мной”. [В отличие от этих сред], иммерсивный спектакль коллективен, в нём работают горизонтальные взаимосвязи. Поэтому важно на выходе поймать и передать зрителям ощущение, что “вы все — семья”. Это похоже на членство в одном клубе. Аналогию можно провести не только с семьей, но и с группой выпускников, группой людей, вернувшихся из похода.

В спектакле “Шукшин и я” зрители редко расходятся сразу. Уходит актёр, а зрители продолжают общаться за накрытым столом, появляется возможность для личного завершения и осмысления, поскольку весь спектакль строится на потребности в разделении опыта».

«Remote Moscow: Как зарабатывать на впечатлениях», Елютин Ф. (М.: Альпина Паблишер, 2019).

Продюсер Фёдор Елютин в своей книге «Remote Moscow: Как зарабатывать на впечатлениях» излагает нехитрую мысль: хештеги, селфи, промостикеры и другие брендированные сувениры, реальные и цифровые, сделанные или розданные после шоу, будучи встроенными в этот трансмедийный рефлексивный шлейф, дают неплохой «сарафан», то есть помогают зрителям, счастливо пережившим иммерсивную постановку, рекомендовать шоу своим друзьям, знакомым и симпатизантам в социальных сетях. Театральный критик Антон Хитров эту же мысль выводит на новый смысловой уровень: по мнению Антона, такие памятные итоговые сувениры, пусть даже эфемерные, вроде бокала игристого в конце «твоей_игры», в принципе характерны для иммерсивных шоу: «Это как ракушка из Сочи, — говорит Антон, — “я там был”». В шоу, где зритель — главный герой, важно закрепить, подтвердить, заякорить этот новый, а для многих зрителей радикально новый эмоциональный опыт каким-то более памятным, чем билет или программка, сувениром.

Задание

- Определите, в каком времени происходит ваш спектакль по мотивам «Чайки» (для простоты можете воспользоваться сценой из предыдущего задания)
- Определите, в каком пространстве происходит сцена: комната/кухня/парк/кафе/вход в дом и пр.
- Подумайте, какие основные элементы этого пространства, видимые зрителю, являются «якорями», определяющими главную мысль и атмосферу спектакля. Где они расположены? Как люди видят их?

Актёрское существование в иммерсивном театре

Типологии актёров

Ксения Балдина, опираясь на модель драматурга и режиссёра Клима (Владимира Клименко), предлагает условное деление: актёр-транслятор («актёр-проводник», «актёр-окно», «актёр-дверь»), который создаёт пространство, и актёр-лампочка («актёр-тамада») — представитель эстрадного жанра, который собирает внимание зрителя на свою персону. В иммерсивном театре важны актёры-трансляторы, которые не играют, а живут — работают по принципу «киношного» существования, проживая материал.

Ксения также замечает: «Актёры-трансляторы работают в энергии паузы. Идеальный артист умеет держать паузу, но не фокусировать на себе, а разводиться её в пространстве». Иммерсивные VR-постановки работают по похожему принципу: бóльшую сложность представляет не постоянное развлечение зрителя — оно и не нужно, а сбор и удержание его внимания в пространстве не только высказываний, но и зазоров, пауз, действий между высказываниями — разглядываний, переходов, зрительской рефлексии. Задача актёра — переключиться на зрителя, заставить зрителя вернуться в «здесь и сейчас» — к своим ощущениям в моменте.

Эмоциональный интеллект

Актриса Екатерина Шибеева, комментируя особенности подбора актёров в «твоей_игре» «Импресарио», замечает, что одним из ключевых критериев является высокий эмоциональный интеллект: «Невозможно сыграть человека, не поняв и не “почувствовав” его. В других постановках Ontroerend Goed в России не требовалось напрямую “снимать”. Этот профессиональный жаргонизм я использую

в более широком смысле: “снимать” — не только копировать манеры и мимику человека, но чувствовать и отражать его ощущения, настроение, состояние, чувства — в данный момент! Но эмоциональный интеллект действительно требуется актёрам и во всех других адаптациях, ведь в каждой из них — прямой и очень близкий контакт со зрителем, вокруг которого или даже от которого разворачивается действие». Напрашивается параллель с работой журналиста, где так же важны высокая эмпатия и опыт наблюдений из разных сфер.

Максим Диденко, говоря о постановке и актёрской игре, замечает, что актёру иммерсивного театра нужно быть в большей степени психологом и в меньшей степени актёром.

Особенности сценария и работы с ним

Мы уже упоминали, что линейный сценарий, топографически развёрнутый в точки сборки и переходы между ними, в точках взаимодействия со зрителями, которые могут выдавать наборы различных, но вполне предсказуемых реакций, превращается в рекомендательные списки «что делать, если...», учитывающие типичные, граничные и парадоксальные случаи. Ещё раз процитируем ёмкую мысль Александра Девриндта, метко иллюстрирующую особенности взаимодействия со зрителем в интерактивной иммерсивной постановке: «Каждый человек уникален, но всякое поведение предсказуемо». Задача драматурга иммерсивной постановки, зафиксированной на зрителе, — без чрезмерного обобщения свести возможные варианты поведения зрителей к набору возможных реакций, оформить их в предписания для актёров, а затем протестировать сначала друг на друге, а затем на первых тестовых прогонах со зрителями — здесь работают хорошо знакомые авторам этой книги принципы разработки программного обеспечения, когда разработчики изготавливают альфа-сборку,

то есть первый черновик, тестируют его на себе, выходят на бету (то есть пробный чистовик), тестируют на первых пользователях и уже затем при помощи итераций (то есть последовательных прогонов и внесения улучшений) идут к долгожданному релизу.

Екатерина Шибаева вспоминает, как у неё складывалась палитра зрительских реакций в первые месяцы работы в «твоей_игре»: «В первое время меня поражало, насколько мы отличаемся друг от друга. Все эти оттенки эмоций, углы восприятия, реакции на одни и те же события в ходе спектакля. Начинаешь и к себе присматриваться как бы со стороны, будто чьими-то глазами. И сравниваешь каждого “нового” сначала с собой — на предмет “разниц”, потом с “вот тем, который позавчера приходил”. И так до бесконечности. А потом начались совпадения. А потом классификация и типология. Вот этот — “человек-дзен”, и я примерно представляю, каких реакций от него ждать. А этот — нигилист, а этот — недоверчивый критик, а этот — бунтарь и анти-системщик, он может и лампочку попробовать выкрутить или что-нибудь похуже выкинуть. В общем, в итоге, к моему полному разочарованию, а потом — к восторгу, оказалось, что мы все одинаковые. Как родственники. Иногда — как близнецы». Это практическая иллюстрация к словам Александра о личной индивидуальности и похожести в реакциях. Нам кажется, что творческая задача драматурга интерактивного шоу состоит в том, чтобы:

- определиться с концепцией шоу;
- выработать универсальную базовую тему, которую можно уложить в эмоции и жанры, перечислявшиеся выше, либо же обратиться к упоминавшемуся списку потребностей Эрскина (под «выработать» мы в данном случае понимаем «соотнести с концепцией или основной идеей шоу»);
- продумать трёхактный вектор нарратива внутри сюжета;
- определить зоны восприятия этого сюжета зрителем («как зритель будет ходить, воспринимать происходящее

и реагировать на него») — это уже где-то на стыке с постановкой, но начинать думать об этом стоит ещё на этапе драматургической работы;

- продумать все варианты интерактива со зрительскими реакциями и уложить их вдоль вектора нарратива;
- расписать роли;
- прогнать их с актёрами;
- улучшать, улучшать, улучшать, пока не заискрится.

«Правила игры» актёра

Суммируя основные правила работы в иммерсивном шоу, Екатерина Шibaева называет следующие три:

- следовать сценарию;
- чувствовать момент;
- получать удовольствие от происходящего.

Обсуждения, постмортемы и психологическая разгрузка актёров

Как и в том случае, если вы разрабатываете программное обеспечение, любая итерация прогона требует последующего разбора — что было хорошо, что плохо, что пошло не так. И если в обычной постановке на сцене режиссёр может легко оценить происходящее, то иммерсивный спектакль, «размазанный» между разными помещениями и этажами, требует системного сбора, анализа результатов и выработки поправок. Кроме того, повседневное функционирование такой постановки будет давать пограничные и парадоксальные случаи, особенно в первое время — это повод, чтобы практически ежедневно «разбирать день» и расширять вокабуляр зрительских и, как следствие, актёрских реакций описанными случаями и ответными предписаниями.

Екатерина Шибаета: «Существует практика фидбэка, обратной связи между актёрами — хотя не получается делать это системно, но стоило бы, — потому что только мы видим друг друга и можем дать профессиональную оценку, совет, замечание. Режиссер [в подобных постановках находится] не внутри, а зритель не знает, как “должно быть”. Кроме того, для всех актёров всех спектаклей, которые я упоминаю, очень важно делиться историями, обсуждать любые случаи — это незаменимо и для коллективного опыта спектакля, и для актёрской психики».

«Актёры-проводники», особенно те, кто часто и помногу «снимает» других людей, живые люди и требуют психофизической разгрузки — вплоть до общения с психотерапевтом. Помните это, работая с актёрами над сложными и эмоциональными иммерсивными постановками с большой долей зрительского участия.

Актёрское упражнение

Это задание вы можете выполнить как режиссёр с вашими актёрами или же занять место одного из них, чтобы на практике понять принципы и особенности их работы в иммерсивной интерактивной постановке.

- Актёры разбиваются на пары: первый — «Актёр», второй — «Зритель».
- «Зритель» выходит за дверь (может быть, условно) и определяет для себя состояние, в котором он заходит в зал (злость/радость/нервозность/нежность/желание сбежать и пр). Он заходит в зал, садится напротив «Актёра», находясь в выбранном состоянии.
- Задача «Актёра»: опираясь на свои ощущения или/и наблюдения, определить в каком состоянии сейчас «Зритель». Чтобы натренировать навык и разделить свои

представления о людях и реальности, можно на первых порах задавать вопросы «Зрителю».

- Формулировки вопросов:
 - «У тебя дёргается бровь. Это потому что ты нервничаешь?» «Зритель» отвечает: «Нет, у меня дёргается бровь, потому что мне страшно/ Да, я нервничаю...»
 - «Ты стучишь ногой по стулу, потому что ты...»
 - «Когда ты сел напротив меня, я почувствовал тревогу. Ты тревожишься?»
- В ответ «Зритель» говорит какое состояние он загадал. Так тренируется способность актера определять состояние зрителя. Кроме того, вы как режиссёр сможете понять стратегию конкретного актёра, с помощью которой он или она распознаёт эмоции зрителя.

Задание

- Определите, кем в вашей «Чайке» являются зрители по отношению к актерам: наблюдатели/судьи/участники/подчинённые и т.д.)
- Могут ли зрители прикасаться к актёрам и разговаривать с ними? Как зрители понимают правила «игры»?
- Где расположены актеры по отношению к зрителю? Передвигаются они или нет? Если передвигаются — как зрители понимают, куда смотреть/за кем следить?
- Как зрители понимают, что сцена закончилась?

Формула успеха

Резюмируя раздел, предложим следующую общую схему работы над интерактивной постановкой:

- Определитесь с историей и темой, которую вы предъявите зрителю через историю и которая будет вести эмоциональное состояние зрителя.
- Решите, кто герой вашей истории. Его играет актёр? Это зритель? Другие варианты?
- Установите правила игры и поймите, как вы донесёте их до зрителя. Помните, что рассказывать зрителю о мире вы можете в любом порядке, не только через прямую экспозицию, но и через умолчания в нарративе, но для вас как для автора мир должен быть устроен абсолютно логично и консистентно.
- Начните с зоны перехода и глазами зрителя пройдите по всей истории до зоны выхода вдоль вектора нарратива.
- Исследуйте все возможные способы пройти эту историю и попытайтесь максимально свести/ограничить их вдоль вектора нарратива.
- Вместе с актёрами прогоняйте получившееся, пока зрительский опыт не станет консистентным, осмысленным и эмоционально удовлетворительным.
- Получайте обратную связь, анализируйте, улучшайте и оптимизируйте.

Послесловие к разделу

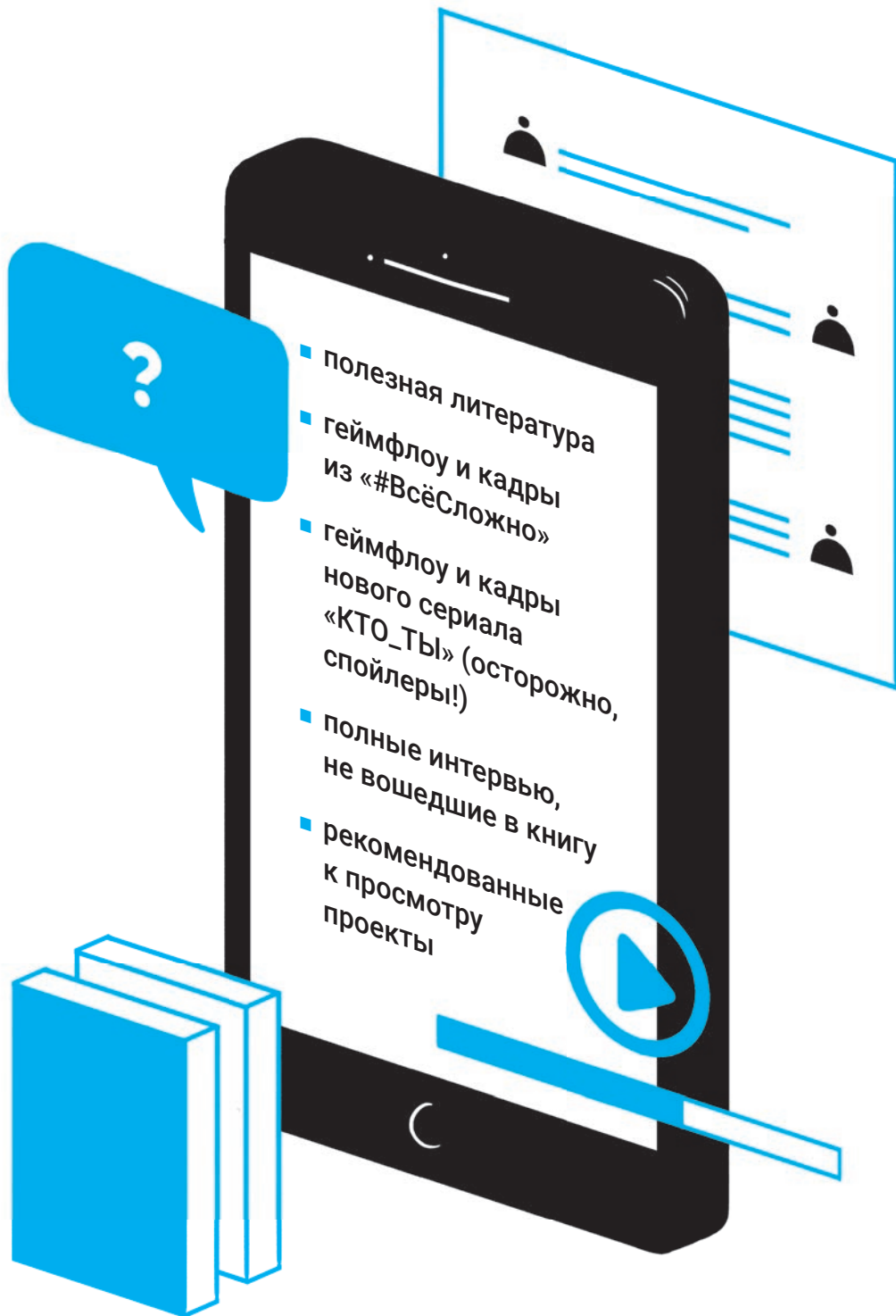
Прочитанный вами раздел — скорее приглашение к диалогу, нежели руководство к немедленному действию. В нём мы собрали опыт нескольких практикующих сценаристов, режиссёров и актёров иммерсивного театра, но будем рады, если вы поделитесь собственным опытом, работающими методологиями, любопытными находками, отзывами и возражениями — как и всегда, на team@lateralsummer.com

Раздел шестой

Дополнительные материалы



Перейдите по QR-коду, чтобы получить доступ к онлайн-материалам



■ полезная литература

■ геймфлоу и кадры из «#ВсёСложно»

■ геймфлоу и кадры нового сериала «КТО_ТЫ» (осторожно, спойлеры!)

■ полные интервью, не вошедшие в книгу

■ рекомендованные к просмотру проекты

Послесловие к книге

Любой предметный разговор об интерактивном иммерсивном театре, интерактивном кино и виртуальной реальности неизбежно упирается в технологии, которые делают эти новые среды возможными. Так случилось с кинематографом сто лет назад: появилась новая технология, затем новый вид искусства со своим языком — постепенно сложилась новая среда, которая продолжает расти, развиваться и меняться.

Среды, о которых рассказывает эта книга, гораздо более молодые, быстро меняющиеся и быстро растущие. Иммерсивный театр в своей «активной» фазе существует примерно пятнадцать лет, виртуальная реальность только года три назад из дорогостоящего эксперимента начала превращаться в доступный простым людям набор устройств и опытов. Лишь два года, как интерактивное кино, существовавшее полвека, начинает становиться доступным и массовым феноменом. Кажется, это какие-то минимальные дистанции, на которых возможно системное осмысление.

О каких-то чётких конкретных методологиях говорить рано — в особенности это касается виртуальной реальности, язык которой продолжает складываться буквально по отдельным словам, причём в основном благодаря не исследователям, а практикам, которые делают яркие, понятные, доступные зрителям проекты. Нам не случайно кажется, что самое главное в каждой из этих сред — законченное авторское высказывание, история, обращённая к зрителю, даже если она может прочитываться неявно, в виде метанарратива, в игровых механиках, в личном взаимодействии в иммерсивном театре, в эпизодическом

интерактивном просмотре, которое, как мозаика, может сложиться в сюжет.

Мы надеемся, что инструментарий, который мы предложили в этой книге, станет и подспорьем в работе, и хорошей отправной точкой для дискуссии о новых средах. Смысловое поле интерактивного взаимодействия со зрителем растёт с каждым днём, и мы видим, как интерактивное кино прорастает в социальные сети, иммерсивный театр вбирает в себя знания из психологии и психотерапии, начинает применять инструментарий виртуальной и дополненной реальности, а последние, в свою очередь, начинают активно работать с дизайном человеческого взаимодействия, архитектурой, психоакустикой, звуковым дизайном.

Самое главное, сторителлинг перестаёт быть монологичным, обращённым от автора к зрителю. В интерактивной среде появляется обратная связь, возможно возникновение диалога. Интерактивная среда помогает зрителю узнать новое про себя и разделить свой опыт с авторами и другими зрителями — и это открывает невероятный простор для сторителлинга в самых разных формах.

Благодарности

В работе над книгой нам помогли десятки неравнодушных людей: сценаристы, режиссёры, продюсеры, дизайнеры, журналисты, психологи, актёры и исследователи. Нам было важно поговорить с каждым, чтобы уложить и наш собственный опыт, и опыт наших коллег в определённую систему координат — сделать это, листая статьи или опираясь на уже записанные интервью, невозможно. Мы чрезвычайно признательны коллегам за отзывчивость и помощь, и постарались вспомнить всех, кто поучаствовал в создании этой книги.

Общие

- Анна Качкаева, директор Центра цифровых культур и медиаграмотности, профессор факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ, журналист
- Александр Молчанов, драматург, сценарист, сценарный консультант и преподаватель сценарного мастерства
- Анна Гудкова, продюсер
- Коллеги из «Альпины» — Ирина Антонова, Ирина Гусинская, Лидия Разживайкина и Юрий Буга
- Все наши студенты ВШЭ и ТюмГУ

Раздел первый

- Татьяна Салахиева-Талал, психотерапевт, эксперт в психологии кино
- Мила Кудрякова, психолог
- Василий Эсманов, сторителлер

- Тимур Жаббаров, директор компании Smart Course
- Александр Лебедев, психиатр
- Наталия Богачёва, кандидат психологических наук, старший преподаватель кафедры педагогики и медицинской психологии Первого МГМУ им. И.М. Сеченова

Раздел второй

- Эрик «Гиз» Гевирц, старший директор игрового направления, Niantic
- Юлия Идлис, сценарист, игровой сценарист, преподаватель сторителлинга
- Морин Фан, исполнительный директор Baobab

Раздел третий

- Ирина Старшенбаум, актриса

Раздел четвертый

- Вся команда Kessler Effect
- Георгий Молодцов, Russian VR Seasons
- Виталиус Жукас, продюсер, геймдизайнер
- Кристина Бозит, режиссёр
- Кейн Ли, руководитель контентных проектов, Baobab
- Нико Касавекья, режиссёр (Battlescar)
- Мартен Алле, сценарист, режиссёр (Battlescar)
- Пит Шорт, сценарист, режиссёр
- Дули Мёрфи, исследователь
- Ирина Старшенбаум, актриса
- Виктор Захарченко и его команда, FunCorp
- Павел Совушкин, WOWlab, UX в VR
- Ваня Юницкий, партнёр в Phygitalism
- Тим Риттманн, программный директор VR NOW Con

БЛАГОДАРНОСТИ

- Елена Булыгина, UX-исследователь
- Наталья Кириллова, кастинг-директор
- Лиза Локшина, UX-исследователь

Раздел пятый

- Ксения Балдина, режиссёр
- Александр Девриндт, художественный руководитель Ontroerend Goed
- Штефан Кэги, режиссёр, Rimini Protokoll
- Даниил Пиктурный, режиссёр и продюсер
- Екатерина Шibaева, актриса театра и кино
- Максим Диденко, режиссёр
- Саша Хромов, режиссёр
- Антон Хитров, театральный критик
- Евгения Петровская, театральный продюсер
- Роз Биггин, театральный исследователь

Бета-ридеры

- Леонид Бугаев, деятель digital и спорта
- Александра Береславцева, продюсер
- Злата Ермакова, продюсер
- Мила Просвирина, сценарист
- Алена Анюхина, научный коммуникатор
- Елена Булыгина, UX-исследователь
- Митя Кириллов, продюсер

Уткин Антон, **Покровская** Ната

БЕЛОЕ ЗЕРКАЛО

Учебник по интерактивному сторителлингу в кино,
VR и иммерсивном театре