

УДК 791.4 + 008
ББК 85.374 + 71.0 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.3-107-130
received 17.06.2020, accepted 29.09.2020

ДАНИИЛ ДМИТРИЕВИЧ СМОЛЕВ

Государственный институт искусствознания,
Москва, Россия

ResearcherID: ABA-5523-2020

ORCID: 0000-0002-4944-8792

e-mail: danilasmolev@mail.ru

ИНТЕРАКТИВНЫЕ СЕРИАЛЫ: В ПОИСКАХ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ

Аннотация. В статье проводится анализ такого феномена экранной культуры, как интерактивность; рассматриваются исторические предпосылки возникновения интерактивных произведений искусства, их становление в пространстве литературы, современного искусства (перформанс, акция, хеп-пининг), кинематографа, сериала и компьютерной игры. Отдельное внимание автор уделяет формированию сериального нарратива, обусловленного непрерывным взаимодействием шоураннеров и публики, благодаря которому зритель, подчас сам того не ведая, превращается в соавтора. Одной из сложностей логичного развития сериального нарратива является работа сценаристов с малым и большим нарративами одновременно (double formal structure). Ведь по мере того, как зритель считывает сюжет каждого отдельного эпизода (расследование конкретного преступления в детективном сериале или лечение определенного пациента — в медицинском), он не перестает складывать в своем сознании некий своеобразный совокупный нарратив (что происходит с героями на протяжении нескольких сезонов). В этой связи интерактивные повествовательные формы предлагают не только значительно усилить эффект кооперации, сотворчества между создателями продукта и реципиентами, но и изменить отношения большого и малого нарративов внутри сериального произведения. Интерактивные экранные формы отменяют (или, по крайней мере, вуалируют) диктат автора, предлагающего публике одну единственную версию развития событий. По мере того, как реципиент выбирает действия, сюжетные повороты или вспомога-

тельный контент, он получает кинопечатление, которое не может совпасть с кинопечатлением другого. По сути, каждый смотрит собственное кино, не подлежащее копированию. Формирование интерактивной культуры рассматривается автором на материале как последних экспериментов на базе интернет-сервисов и стриминговых платформах (Imagine, «Мозаика», «Черное зеркало»), так и более ранних опытов с интерактивным кино («Киноавтомат: человек и его дом», «Видеодром», «День-Д»). Впрочем, помимо эстетических и художественных особенностей, которые несет на себе интерактивность, она связана с важной этической проблемой: зритель способен брать на себя ответственность за принятие решений лишь в интерактивном поле, но не за его пределами. Его соучастие в создании произведения априори ограничено формой игры, в которой любое действие отменимо, а возможные негативные последствия (финансовые, юридические и др.) несут исключительно создатели контента. Это основополагающее правило интерактивного формата отменяет возможность подлинного соавторства, превращая диалог в имитацию.

Ключевые слова: интерактивность, перформанс, нарратив, сюжет, сериал, кинематограф, Содерберг, Триер, Чинчера, Кроненберг, автор

DANIIL D. SMOLEV

The State Institute for Art Studies,

Moscow, Russia

ResearcherID: ABA-5523-2020

ORCID: 0000-0002-4944-8792

e-mail: danilasmolev@mail.ru

SERIES IN SEARCH OF INTERACTIVITY

Abstract. The article analyzes such a phenomenon of screen culture as interactivity; it considers the historical prerequisites for the emergence of interactive works of art, their evolvement in literature, contemporary art (performance, action, happening), cinema, TV series and computer games. The author pays special attention to the formation of a serial narrative conditioned by the continuous interaction between the showrunners and the audience, thanks to which the viewer, sometimes without knowing it, turns into a co-author. Among the difficulties of developing the logics of a serial narrative is parallel work of scriptwriters with the small and the large narrative (double formal structure). Indeed, as the viewers unravel the plot of yet another episode

(the investigation of a specific crime in a detective series or the treatment of a certain patient in a medical one), they never stop complementing the cumulative narrative (which happens to the characters over several seasons). In this regard, interactive narrative forms suggest not only to significantly enhance cooperation and co-creation between product creators and recipients, but also to change the relationship between the large and small narratives within a serial. Interactive screen forms cancel (or at least veil) the dictates of the author, who offers the public one single version of the scenario. As the recipients select actions, plot twists or supporting content, they get a cinematic experience that cannot match another's cinematic experience. Basically, everyone is watching their own movie, which cannot be copied. The author considers the formation of an interactive culture on the basis of both the latest experiments based on Internet services and streaming platforms (Imagine, Mosaic, Black Mirror), and earlier experiments with interactive cinema (Kinoautomat: One man and his house, Videodrome, D-dag). However, in addition to the aesthetic and artistic features that interactivity carries, it is associated with an important ethical problem: the viewers are able to take responsibility for making decisions only within the interactive field, but not outside of it. Their involvement in the creation is a priori limited by the form of the game, in which any action is annulable, and possible negative consequences (financial, legal, etc.) are borne exclusively by the content creators. This fundamental rule of the interactivity format eliminates the possibility of genuine co-authorship, making this dialogue an imitation.

Keywords: interactivity, performance, narrative, plot, series, cinema, Soderbergh, Trier, Činčera, Cronenberg, author

Исследователи современной экранной культуры все чаще полагаются на интерактивность, обещая формату будущее и настаивая, что в XXI веке зритель более не должен оставаться в роли пассивного наблюдателя. В фундаментальной работе «Нарратив как виртуальная реальность: погружение и интерактивность в литературе и электронных СМИ» Мари-Лор Райан выдвигает тезис о том, что технологии виртуальной реальности уже сегодня определяют многие аспекты современной культуры и создают новое восприятие искусства: «Эстетические критерии интерактивной драмы в корне отличаются от классической драмы; будущее жанра будет определяться игрой, в которую нужно играть, и действием, которое необходимо осуществить; а вовсе не представлением, за которым можно лишь наблюдать» [1, p. 328].

Развивают идею тесного взаимодействия между разработчиками и целевой аудиторией, авторами и потребителями медиапродуктов, иссле-

дователи цифровых игр Шейн Денсон и Андреас Ян-Судманн. Рассматривая компьютерную игру междисциплинарно — как с точки зрения эстетических позиций, так и в широком контексте массовой культуры, — ученые наделяют сам процесс сериализации способностью генерировать нарративы в режиме онлайн: «Интерактивность цифровых игр, осуществляющихся в реальном времени, частично выводит из игры телеологическую “направленность” сюжетов и ставит геймеров в позицию акторов, чьи возможности в связи с временной неопределенностью неограниченны для обсуждений и корректировок» [2, р. 277].

Многokrратно возросший функционал современного зрителя замечает и Энн Кустриц, смело легитимирующая фан-культуру (фанфикшн, фан-арт и фан-видеоколлаж и др.) как неотъемлемую часть трансмедийных проектов: «Во-первых, фанатские работы обнаруживают все усложняющуюся природу серийности во всех трансмедийных явлениях, а также тот факт, что серийные эффекты не исчезают, а все больше и больше зависят от выбора зрителя. Во-вторых, фанатские произведения порождают собственные гибкие и множественные серийные эффекты, смысл которых не зависит от выбора определенной последовательности повествования» [3].

Таким образом, рефлексии о современных кинофильмах, телесериалах, цифровых играх и франшизах, их нарративных моделях и потенциальном воздействии на зрителя, окажутся ущербными без учета важнейшего фактора «обратной связи». Особенность этого диалога заключается в его тотальности: зритель влияет на современный медиарынок как сознательно (например, оставляя комментарии в специализированных интернет-публиках или делясь мнением о просмотренных сериалах в соцсетях, которые впоследствии анализируются производителями этих экранных продуктов), так и бессознательно (привнося свое творчество в ту или иную трансмедийную вселенную самим актом этого творчества; коммуницируя с другими игроками в онлайн-игре или попросту выбирая в сети, что посмотреть вечером).

Если на протяжении XX века экран, на который проецируется изображение, традиционно выполнял для зрителя функцию посредника, связующего мир реальный и мир кинематографический, то к началу XXI столетия эстетическая ситуация начала стремительно меняться. На фоне динамичных соцсетей и других медиа, позволяющих пользователям публично оценивать контент, распространять его или коммуницировать друг с другом (иными словами — действовать), киноэкран пере-

стал выполнять априорную функцию окна в иллюзорное пространство «движущихся картинок»; он превратился в разделительный барьер, над устранением которого бьются специалисты как в сфере компьютерных технологий, так и в области сценарного мастерства. В свою очередь, из пассивного потребителя контента сам зритель должен быть повышен до соавтора, в чьей прерогативе не только исподволь влиять на медиарынок, но и заниматься прямыми сценарными обязанностями — строить нарративы, разрешать драматургические конфликты, менять арки героев.

Опираясь на конкретные опыты интерактивных западных сериалов и их историю, в данной статье мы рассмотрим техническую, этическую и эстетическую вероятности становления реципиента актором, а также правомочность этой роли. Для современной гуманитарной науки, активно занимающейся феноменом популярной серийности, тема интерактивности по-прежнему остается побочной — прежде всего, в связи с ее активным становлением в 2010-х–2020-х годов. Как правило, выпуск даже небольшого интерактивного продукта оказывается крайне затратной кампанией: она требует выпуска дополнительного оборудования или адаптации к уже существующим программам, трудоемкую драматургическую разработку дополнительных сюжетных линий, создание уникального интерфейса, а также обещает обязательные финансовые риски, сопровождающие выпуск «рискованного» произведения, ориентированного на массового зрителя. Счет современным интерактивным сериалам идет на единицы; не на десятки. Однако именно эти, по-прежнему авангардные опыты, как нельзя лучше обнажают описанную западными учеными магистральную тенденцию диалога, без которого современная сериализация невозможна.

Самые первые эксперименты по вовлечению реципиента в художественный мир произведения начались в первые годы существования кинематографа. С разной степенью успешности эту роль «усилителя» переживания сегодня выполняют 3D-очки, создающие дополнительное пространственное измерение, или широкие IMAX-экраны, значительно повышающие детализацию, а соответственно, и эффект присутствия. И если трехмерный экран сегодня большей частью ориентирован на детскую и подростковую аудиторию, то формат IMAX, развивавшийся с начала 1970-х годов, остается крайне востребован публикой любых возрастов (например, среди номинантов на «Оскар» этого года к формату IMAX были адаптированы такие фильмы, как «Однажды в... Голливуде», «Джокер», «1917»).

Еще раньше (начиная с 1906 года) кинематографисты и технический персонал пытались реализовать смелые идеи по приведению в движение зрительских кресел, воздействия на аудиторию низкочастотными звуками или ароматами (для этих целей некоторые кинотеатры США снабжались специальными устройствами, источающими запахи в ключевых сценах нескольких игровых картин). Впрочем, эти и другие ухищрения, призванные задействовать все органы человеческих чувств или обострить главные для кино — зрение и слух, — носили преимущественно развлекательный характер. Зритель оставался зрителем, безвольным участником аттракциона, на который не мог влиять. Изменения пришли извне и, по всей видимости, были связаны с тотальной медиализацией общества в XX–XXI вв. Примечательно, что уже в 1930-х гг. американские радиослушатели могли дозвониться на любимую радиостанцию и вступить в диалог с ведущим Джоном Дж. Энтони, считающимся одним из родоначальников этого жанра. С развитием телевидения зрители имели возможность посещать записи вечерних ток-шоу (именно из этого формата родились ситкомы) и даже стать действующими лицами первых реалити-шоу 1950-х. Наконец, в связи с цифровизацией и развитием интернета появились такие медиа, как YouTube, многочисленные социальные сети, сайты знакомств, онлайн-платформы для общения и др. Их функционал не просто дал пользователям дополнительные коммуникативные ресурсы, но и воплотил «глобальную деревню» Маршалла Маклюэна наяву — из потребителя контента реципиент превратился в игрока, способного напрямую связаться с авторами цифрового продукта, влиять на развитие событий в мире или становиться ньюсмейкером. Не обошел этот магистральный процесс активного вовлечения зрителя в художественную ткань экранных произведений и сферу сериалов. Немецкий исследователь Франк Келлетер, специализирующийся на популярной американской культуре и популярной серийности, полагает, что вышеозначенный диалог между авторами и шоураннерами (исполнительный продюсер, отвечающий за развитие проекта) активно идет в США и Европе, а потому рассматривает сериальное повествование в призме их уникального опыта взаимодействия (практически в режиме онлайн) [4, с. 7–12].

Как полагает Келлетер, в отличие от классического кинофильма, отклик на который продюсеры получают постфактум (как правило, в первый уик-энд проката — «отклик долларом»), шоураннеры сериалов имеют возможность постоянно анализировать зрительские восторги и недо-

вольства, внося коррективы после выхода едва ли не каждого эпизода [4, с. 16]. Развить идею Келлетера труда не составляет: в праве авторов на ходу изменить атмосферу сериала, его эстетику, жанр, «убить» накучившего персонажа или вывести на авансцену второстепенного героя, который неожиданно приглянулся аудитории. Производство сериального контента, таким образом, может растянуться на годы и десятилетия. Зрители же, сами того не подозревая, оказываются косвенно вовлечены в написание истории, всего лишь реагируя на новые серии скоростью их просмотра, лайками и дизлайками, репликами в соцсетях или ответами в опросниках.

Добавим, что разделение кинематографа и телевидения по принципу «обратной связи» имеет несколько существенных исключений. Не стоит забывать, что к формам взаимодействия с аудиторией вынуждены прибегать и создатели полнометражных фильмов, особенно если их продукт — франшиза, базирующаяся на принципах трансмедийности, стремящаяся разрастись до киновселенной [5, с. 18–22]. И наоборот, в некоторых сериалах взаимодействие авторов и зрителей придется отложить, если сезон выпускается целиком, а не выходит со стандартной телевизионной периодичностью «эпизод в неделю»¹.

Право аудитории включиться или не включиться в процесс создания сериала или кинофраншизы не зависит от одной только стратегии маркетологов. Диалог начинается раньше — а именно, когда в произведении проступает существование малого и большого нарративов одновременно (double formal structure) [6; 4 с. 17]. По мере того, как реципиент следит за сюжетом каждого отдельного эпизода (расследование убийства в детективном сериале или лечение пациента — в медицинском), он не перестает собирать в сознании большой «совокупный» нарратив. В каких отношениях пребывают ключевые персонажи? Что за обстоятельства и травмы сформировали их характеры? Как их привычки и особенности поведения

¹ Как правило, прерогативой выпускать сериалы целыми сезонами, а не отдельными сериями на современном рынке обладают лишь стриминговые сервисы (Netflix, Amazon, Apple TV+ и др.), чья монетизация практически не зависит от рекламодателей, а осуществляется через подписку. Более того, значительно чаще такой подход к распространению применяется по отношению к горизонтальным сериалам, каждый эпизод которых подхватывает последовательную историю. Что касается вертикальных сериалов, состоящих из череды обособленных новелл, то их принято выпускать отдельными эпизодами, а потому они скорее встречаются на кабельных телеканалах США.

проявят себя в новых перипетиях? Ответы на эти и другие вопросы сериальный зритель получает не из короткой завязки, как в традиционном кинофильме, а постепенно, черпая знания из каждого эпизода и бросая их, как в копилку, к уже накопленной информации.

В отличие от закрытой структуры полнометражного фильма, где на финальных титрах все точки над «і», как правило, уже расставлены, большой сериальный нарратив находится в состоянии непрерывной отладки. И если сведений о героях накопилось слишком много, если одни факты противоречат другим и не позволяют сценаристам продолжить сюжетную линию, они прибегает к реткону (сокр. от ретроактивный континуитет) — то есть, к корректировке прошлого и будущего персонажей [7, с. 510]. Для этих целей используется целый ряд приемов: флешбеки и флешфорварды, а также хитрые сценарные подмены (протагонист не умер, а впал в кому; ему все привиделось; ему все приснилось и др.). В этом контексте интерактивные эксперименты, счет которым по-прежнему идет на единицы, и опыт которых в должной мере не изучен, обнажают швы сериального сторителлинга (двойного нарратива и реткона), практически устраняя «четвертую стену». Свой вклад в историю зритель-соавтор вносит не благодаря активной деятельности в сети, а с помощью прямого нажатия на кнопку. Во всяком случае, так ему должно казаться. Он поворачивает нарратив в том направлении, в котором хочет; идет по сюжетному лабиринту, выбирая на каждой развилке один единственный поворот.

В последние годы опыты с интерактивным повествованием неоднократно проводили стриминговый сервис Netflix и канал НВО, хотя большинство этих экспериментов стоит признать если не провальными, то маловразумительными. С одной стороны, можно предположить, что добиться положительного результата пока не позволяют интернет-технологии, которые должны быть органично интегрированы в кино- и телеформаты и понятны зрителю на интуитивном уровне. С другой — объяснение неудач может заключаться в самой природе интерактивного искусства, которое никоим образом не связано с цифровой медиализацией последних лет, а начало берет чуть ли не в Древней Греции.

Обратимся к старшему Плинию и его описанию знаменитого пари двух древнегреческих художников в сочинении «Естественная история» (23–79 гг.): «Зевксис написал однажды виноград с таким совершенством, что птицы слетелись клевать его. Тогда Паррасий, желая превзойти Зевксиса, так натурально написал на картине задернутый занавес, что обма-

нул самого Зевксиса, который, придя к нему в мастерскую, попросил отдернуть занавес и показать картину. Так Паррасий одержал победу над Зевксисом, который вынужден был признать свое поражение» [цит. по: 8, с. 334]. По мнению французского теоретика искусства и медиахудожника Мориса Бенаюна [9], сам жест Зевксиса здесь следует трактовать как неотъемлемую составляющую произведения Паррасия, а легенду — как первое описание интерактивного опыта в искусстве. Заметим, что история интерактивного или протоинтерактивного искусства в настоящий момент не написана; она представляется интереснейшим материалом для обширной монографии и должна включать в себя изучение различных религиозных обрядов как христианской, так и дохристианской эпох, рассматривать традицию европейских мистерий, первых футуристов, совместных опытах футуристов и дадаистов, советских модернистов и др. Однако в рамках данной статьи ближе всего к пониманию современного интерактивного сериала находятся опыты акционистов (художников, ставящих целью стереть грань между действительностью и искусством с помощью художественных практик, в которые может быть вовлечена публика).

Подавляющее большинство акций, хеппенингов и флешмобов, раздвинувших границы самовыражения в XX веке, не ограничивались деятельностью художника в собственной мастерской. В этих опытах большое внимание уделялось приглашению зрителя к сотворчеству, что незамедлительно превращало его в актора. Образцовым примером нам послужит перформанс югославской художницы Марины Абрамович «Ритм ноль» [10, с. 144], который состоялся в 1972 году в галерее Morra (Неаполь). В течение шести часов публика делала с телом художницы все, что ей заблагорассудится, используя 72 предмета, выложенных на столе. При этом если одни предметы могли приносить удовольствие (вино, мед, розовое масло), то другие хорошей развязки явно не сулили (спички, нож, скальпель). Взяв всю ответственность за происходящее на себя, Абрамович безмолвно наблюдала, как зрители-соучастники осваивают условия игры. И первые проявления сострадания (художнице дарили цветы) сменились куда более навязчивыми и грубыми действиями — поцелуями, интимными прикосновениями. Осмелев, кто-то сделал надрез на шее Абрамович и стал пить кровь. От ее одежды оставили одни лохмотья. Тело было исписано и изрисовано. А затем неизвестный «соавтор» поднял со стола заряженный пистолет и, положив на курок указательный палец Абрамович, приставил к ее шее (Рис. 1).



Рис. 1. Перформанс Марины Абрамович «Ритм 0». Галерея Morra, Неаполь, 1972²

Fig. 1. Marina Abramovich's Performance "Rhythm 0". Morra Gallery, Naples, 1972

Тут же остановленный эксперимент продемонстрировал неприглядную сторону человеческой природы — животную тягу к насилию и садизму, разоблаченную шестичасовым актом безнаказанности. Но реши Абрамович обезопасить себя или хотя бы снизить степень «интерактивности», зрительской вовлеченности, как проведение перформанса потеряло бы всякий смысл. Впрочем, далеко не все интерактивные опыты столь драматичны, а их формы способны дать представление не только о потаенных желаниях зрителей, но и о мотивах устроителей. Так, несколько лет назад находчивые маркетологи запустили в соцсетях рекламу с мухой. Листая ленту на своем гаджете, пользователь видел, что на экране появилось насекомое — причем до того реалистичное, что первым инстинктивным желанием было стряхнуть его пальцем. При касании же выяснялось (надо полагать, не без раздражения), что муха — это гиперссылка, которая ведет на страницу продаваемого товара (Рис. 2).

Отмечая изящество этой рекламной кампании, нельзя закрыть глаза на махинаторство и подмену, свойственные не только агрессивным видам электронных продаж, но и интерактивному искусству в целом. Так, само приглашение зрителя к союзничеству «здесь и сейчас» может осуществляться лишь в условном, вымышленном, игровом контексте, который парадоксальным образом подлинное сотворчество отменяет.

² Источник изображения см.:

URL: <https://www.sleek-mag.com/article/feminist-performance-art/>



Рис. 2. Пример рекламного объекта, расположенного на чистом белом фоне³

Fig. 2. Example ad facility, located on a pure white background

И авторы, и зрители прекрасно отдают себе отчет, что их интерактивный тандем — имитация. Но кто обижается на фокусника, когда распиленная женщина вылезает из ящика живой и невредимой? В этой связи крайне репрезентативен первый интерактивный фильм в истории кино, который назывался «Киноавтомат: человек и его дом», снятый чехословацким режиссером Радужом Чинчерой и представленный на монреальской выставке «Экспо» в 1967 году [11, с. 54–64]. Тогда, рассевшись по специально оборудованным креслам, зрители стали свидетелями весьма печального происшествия — пожара, охватившего квартиру некоего пана Новака. Показав бедствие главного героя уже в первых кадрах, залу продемонстрировали череду флешбеков, из которых становилось понятно, что за цепочка событий ему предшествовала. Третий и самый важный этап интерактивного просмотра состоял в том, что зрители пытались проявить волю и повлиять на сюжет. Происходило это следующим образом: несколько раз фильм останавливали, к микрофону выходил модератор и проводил голосование, предлагая залу два возможных варианта развития текущей сцены. С помощью двух кнопок, вмонтированных в кресла, — красной и зеленой, — зрители (мнением большинства) выстраивали собственную причинно-следственную связь и, как им казалось, управляли событиями. Впрочем, хитроумный замысел Чинчеры заключался вовсе не в игре в поддавки: при любом раскладе квартира несчастного Новака, в конце концов, сгорала; и об этом увлеченные зрители даже не догадывались (Рис. 3).

³ Источник изображения см.: URL: <https://rsload.net/soft/desktop/12809-fly-on-desktop.html>



Рис. 3. «Киноавтомат: человек и его дом», 1967. В этой сцене в дверь к пану Новаку постучалась незнакомка. Изображение поставлено на паузу, а модератор предлагает залу решить: открывать дверь или нет?⁴

Fig. 3. "Kinoautomat: One Man and his House", 1967. In this scene, a stranger knocked on pan Novak's door. The image is paused, and the moderator asks the audience to decide whether to open the door or not.

Не забывая о развлекательном характере этого аттракциона, нужно отметить, что «Человек и его дом» оказался остроумной сатирой на демократию, которая, по Чинчере, лишь имитирует свободу выбора, дарует человеку с кнопками мнимое чувство контроля. И в 1972 году первый в истории интерактивный фильм был отправлен на полку коммунистической партии Чехословакии, которая сочла его чересчур провокационным. Но даже нескольких показов хватило, чтобы, как и в перформансе Марины Абрамович, зафиксировать неутешительную тиранию выбора: всякий раз зал жаждал наиболее зрелищного и фатального финала. Квартире пана Новака было суждено сгореть. А зрители и не возражали.

Однако если одни ограничения сознательно накладывались автором, не позволяя участнику интерактива по-настоящему повелевать зрелищем, другие кроются в области психологии самого реципиента. Ведь стоит ему включиться в равноправную коммуникацию с произведением интерактивного искусства (не как с мухой), как за свои решения придется нести ответственность — причем самую настоящую. Именно этот этический предел обуславливает эстетическую границу, за которую интерактивные медиа никогда не выходят. Если окажется, что новаторский проект не

⁴ Источник изображения см.: URL: <https://www.program.sk/program/2422927/>

пользуется коммерческим успехом, финансовые потери понесут продюсеры и инвесторы — не зрители. Если с Мариной Абрамович случится непоправимое, виновата будет художница — не зрители.

В 1980-х–1990-х годах вероятность нарушения этой презумпции представлялась кинофантастам страшным итогом технологического бума, а масштабные западные франшизы (от «Терминатора» и «Робокопа» до «Газонокосильщика») живописали последствия неминуемого срачивания человека и машины, организма и гаджета, реальности и виртуальности. Одним из главных исследователей макабрического симбиоза является канадский режиссер и сценарист Дэвид Кроненберг, еще в 1982-м году выведший видеомагнитофон в ранг антагониста. Так, в одной из сцен герой Джеймса Вудса бьет хлыстом телевизор, а привязанная девушка, которую транслирует экран, испытывает боль от каждого удара (Рис. 4). По сей день — одна из лучших метафор интерактивности, еще раз подчеркивающая низменный характер власти, которую получает реципиент.



Рис. 4. Кадр из фильма Дэвида Кроненберга «Видеодром», 1982⁵

Fig. 4. Screen capture from the film by David Cronenberg "Videodrome", 1982

Настоящие же эксперименты с искусственным интеллектом были куда проще, чем их воображали встревоженные футуристы, и никакой расплаты для зрителя/игрока за переход этической границы не предполагалось. Например, в 1992 году вышел «Проект Оз» Джозефа Бейтса, который представил хоть и красочную, но необычайно примитивную модель

⁵ Источник изображения см.: URL: <https://newserial.net/films/18560-videodrom.html>

интерактивного мира. На компьютерном экране всего лишь перекаты-вались и прыгали четыре кругляша, одним из которых посредством компьютерной мышки управлял игрок. В режиме реального времени система пыталась проанализировать, как человек взаимодействует с «персонажами», оценивая скорость перемещения курсора и характер действий. Что ж, если игрок приближался к электронному «колобку» слишком резко и быстро, то того охватывал страх. Смена эмоций передавалась простым изменением в облике, словно один смайлик сменился другим (Рис. 5).

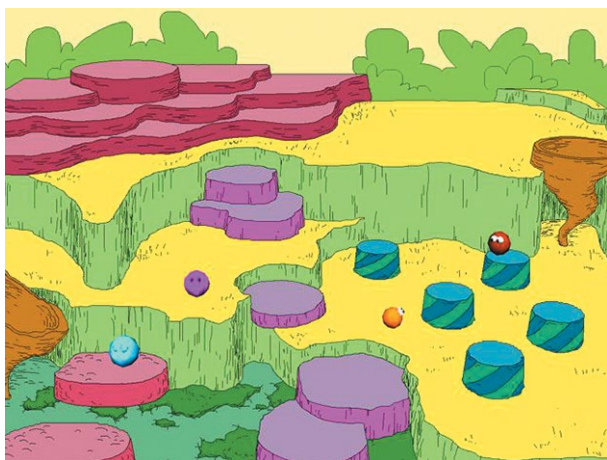


Рис. 5. Игра «Проект Оз», 1992⁶

Fig. 5. The Oz Project, 1992

По сравнению с «Проектом Оз» выпущенная уже в 2005 году игра «Фасад» могла быть воспринята как настоящий прорыв интерактивных технологий и искусственного разума. По сюжету, игрок навещался в гости к своим друзьям Трипу и Грейс в их новую нью-йоркскую квартиру, рассчитывая провести вечер за приятными разговорами и коктейлями. Однако вскоре ему становилось понятно: у пары далеко не все ладится... Набирая на клавиатуре различные фразы, игрок мог способствовать примирению Трипа и Грейс, или наоборот — обострить конфликт и даже выгнать хозяев из собственной квартиры.

⁶ Источник изображения см.: URL: https://medium.com/@mark_riedl/computational-narrative-intelligence-past-present-and-future-99e58cf25ffa



Рис. 6. Игра «Фасад», 2005⁷

Fig. 6. The Game "Façade", 2005

Главное новаторство «Фасада», разработанного студией Procedural Arts, состояло в том, что программа учитывала не только состояние персонажей в конкретный момент диалога, но и прошлые фразы игрока — их значение и даже грамотность. Потому одну и ту же реплику пиксельные молодые люди понимали по-разному. «Мне нравится твоя прическа», — такой комплимент в свой адрес Грейс могла истолковать и как знак внимания, и как сарказм (Рис. 6). Впрочем, еще на рубеже 2000-х методики оптимизации переборных, распознавания образов позволили шахматным машинам обыграть ведущих гроссмейстеров мира (от Гарри Каспарова до Владимира Крамника). Производители компьютерных игр невероятными темпами увеличивали качество графики и многовариантность действий, создав, в конечном счете, масштабные игровые пространства, в которых наряду с оружием и амуницией герой мог выбрать навыки для своего персонажа, будущую карьеру, репутацию. Наконец, особое направление в интерактивной сфере сегодня занимают разработки виртуальных ассистентов, использующих в диалоге с человеком многослойную нейросеть. Виртуальные помощники — от Siri до «Алисы» — способны поддержать разговор и выполнить некоторые команды, однако и эта утилитарная, вспомогательная интерактивность пока не переходит в полноценную живую беседу. На оскорбление в свой адрес та же «Алиса» способна огрыз-

⁷ Источник изображения см.: URL: <https://www.irit.fr/~David.Panzoli/Talks/workshop.pdf>

нуться, но не имеет права нахамить человеку. А через несколько секунд и вовсе забывает о неприятном разговоре, будто его не было.

В тех же 2000-х начались важнейшие кино- и телеисследования в области интерактивности. Так, участники кинематографического движения «Догма-95», возглавляемого режиссером Ларсом фон Триером, сняли коллективный экспериментальный фильм «День-Д» (2000), который рассказывал о четырех преступниках, решивших ограбить банк Копенгагена в новогоднюю ночь. Съемки происходили в режиме реального времени на опустевших улицах датской столицы. Режиссеры (помимо Триера, это были Томас Винтерберг, Серен Краг-Якобсен и Кристиан Левринг) управляли актерами дистанционно, давая команды по рациям. А изображения с четырех камер — сообразно количеству действующих лиц — транслировались по четырем телеканалам страны. Таким образом, переключая кнопки на пульте, зритель становился монтажником этого фильма: свободно перемещался из одной локации в другую, мог задержаться на заинтересовавшем его герое или (сразу оговоримся, что этой функцией почему-то никто не воспользовался) заявиться на место съемки, став эпизодическим персонажем «Дня-Д».

К сожалению, амбициозная идея Триера с треском провалилась. Как писала местная пресса, датчане, занятые предновогодними хлопотами, так и не сумели составить связный и четкий нарратив, попросту запутавшись в происходящем [12, с. 139]. Спустя годы те же принципы полиэкранности и многовариантности были взяты на вооружение авторами других интерактивных проектов, убравших из спектра зрительских опций возможность монтировать. Оказалось, что этот фундаментальный инструмент, определяющий как ритм, так и содержание экранного произведения, не может быть отдан на откуп посторонним. История непременно буксовала, распадалась на бессвязные фрагменты, а потому следующие интерактивные продукты вручали зрителям лишь череду «консервов» — заранее смонтированных эпизодов. На этом направлении отметим попытку канала НВО сделать интерактивный альманах Imagine в 2009 году (Рис. 7). Перейдя на сайт проекта, пользователь видел череду плавающих в безвоздушном пространстве кубов, каждый из которых заключал в себе отдельный фильм. Замысел состоял в том, что после нажатия на куб зрителю предлагалось посмотреть одну и ту же историю с четырех разных точек зрения; принять правду А., не поверить Б. и усомниться в трактовке С., составив во всех смыслах объемное представление о предъявленной коллизии. Кстати, нечто подобное еще в 1950-м году осуществил Акира

Куросава в картине «Расемон», не прибегая при этом ни к полиэкрану, ни к сложным геометрическим конструкциям.

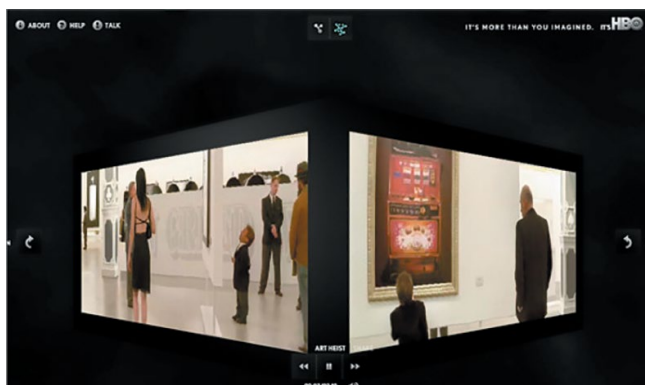


Рис. 7. Вращающийся куб канала HBO. Imagine, 2009⁸

Fig. 7. Rotating cube of HBO. Imagine, 2009

Отметим часовой фильм Пола Верховена «Одураченный» (2012), заслуживающий внимания как уникальный опыт синергии продюсеров и аудитории. Главная (и, пожалуй, единственная) его особенность заключалась в том, что первые пять страниц сценария были написаны профессионалами, а все остальное — плод сотворчества сотен зрителей нидерландского телеканала FCCЕ, предложившего своей аудитории поупражняться в драматургии. Кроме того, зрителям предлагалось набросать предпочтения по актерскому составу, списку саундтреков и, конечно, предложить название. Всего Пол Верховен получил порядка 3500 писем и около 700 сценариев, из которых вместе с командой скрипрайтеров отобрал 50, произведя трудоемкую компиляцию. Как сетовал режиссер, самым сложным оказался процесс отсева, ведь даже хорошие идеи и диалоги приходилось отправлять в мусорную корзину, не найдя для них подходящего места в сюжете [13]. Когда же «Одураченного» показывали на международных кинофестивалях, самые громкие аплодисменты непременно срывали финальные титры, плывущие по черному экрану в течение нескольких минут (Рис. 8).

⁸ Источник изображения см.: URL: <https://thefwa.com/cases/hbo-imagine>



Рис. 8. Финальные титры фильма «Одураченный», 2012⁹

Fig. 8. The final credits of the film “Steekspel”, 2012

Среди самых ярких интерактивных экспериментов последних лет следует остановиться и на «Мозаике» Стивена Содерберга, которую сам автор наотрез отказался причислять и к кинематографу, и к телевидению, и к видеоиграм. Своей работе, созданной под покровительством все того же канала HBO, режиссер дал дефиницию branching narrative — ветвящееся повествование, подобное романной структуре [14, 15]. Изначально «Мозаика» была не сериалом, а мобильным приложением, при регистрации в котором пользователю открывалась карта детективной истории, построенной вокруг загадочного исчезновения главной героини (Шерон Стоун). По мере развития сюжета зритель вместе со следователями пытался найти пропавшую, выявить подозреваемых и разобраться в мотивах преступления. Помогали ему в этом не только видеоэпизоды (их хронометраж варьировался от 8 до 38 минут), но и так называемые «открытия», благодаря которым пользователь мог прочесть утреннюю газету, прослушать голосовое сообщение на автоответчике или заглянуть в полицейский рапорт (Рис. 9). Как точно отметил критик The New York Times Джеймс Поневозик, получилось своеобразное кино со сносками, использующее едва ли не весь арсенал средств, накопленных к середине 2010-х годов

⁹ Источник изображения см.:

URL: <https://lilo.cinephile-online.ru/90963-odurachenny-2012.html>

интерактивными медиа и позволяющих пользователю самому выбрать степень погружения в историю [16].

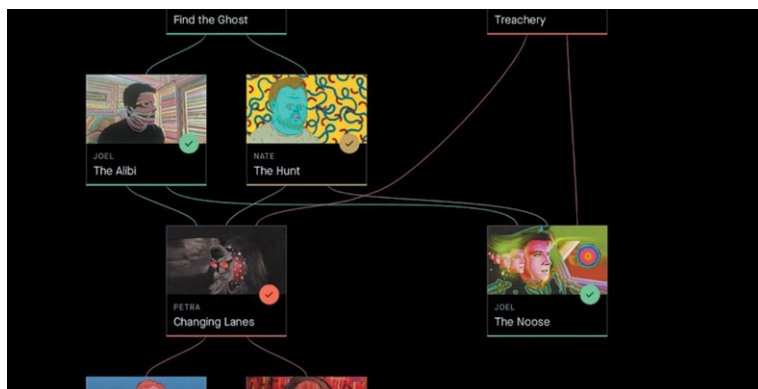


Рис. 9. Интерфейс приложения «Мозаика» Стивена Содерберга, 2018¹⁰

Fig. 9. Interface of the mosaic app by Steven Soderbergh, 2018

Наконец, последняя работа, заслуживающая рассмотрения в рамках актуальных интерактивных телевизионных практик, — это эпизод «Брандашмыг» утопического сериала «Черное зеркало», увидевший свет в 2018 году. По сюжету, мы переносимся в 1984 год, где встречаем юного программиста Стефана, разрабатывающего архитектуру компьютерной игры со множеством вариантов развития событий. Специально для демонстрации этого эпизода онлайн-кинотеатр Netflix предусмотрел для зрителя возможность управлять центральным персонажем, решая, что ему съесть на завтрак или куда спрятать труп (Рис. 10).

В общей сложности алгоритмы Netflix предусматривали около триллиона комбинаций ответов, 40 ключевых развилки и, как минимум, пять непересекающихся финалов. Кроме того, в определенный момент платформа предлагала зрителю вступить в контакт со Стефаном и сообщить ему нечто важное — например, что в данный момент он снимается в сериале. Но и при столь демократичных вводных большинство пользователей не чувствовали полной свободы: зайдя в тупик, они были вынуждены возвратиться к последнему сюжетному узлу и дать ответ, на котором

¹⁰ Источник изображения см.: URL: <https://www.komando.com/downloads/now-you-can-change-the-plot-while-watching-your-favorite-shows/428800/>

настаивали сценаристы. Как пошутил один из телекритиков, почему бы самим разработчикам не вернуться в начало и не переделать его? [17].



Рис. 10. Одна из реплик, которую зрители эпизода «Брандашмыг» написали герою сериала. «Черное зеркало», 2018¹¹

Fig. 10. One of the lines that the audience of the episode “Bandashmyg” wrote to the hero of the series. “Black Mirror”, 2018

Как и в первом интерактивном фильме Радуга Чинчеры, где жилище пана Новака сгорало вне зависимости от решений зала, в интерактивном эпизоде «Черного зеркала» заоблачное число вариаций сводилось к нескольким магистральным сценариям, накрепко связавшим драматургию пятчасового (в общей сложности) материала. При этом именно «Брандашмыг» оказывается сегодня едва ли ни единственным примером идиллической гармонии, в которой пребывают художественная форма и содержание: современные технологии подкрепляют сюжет, а сюжет, в свою очередь, оправдывает применение интерактивного взаимодействия. Лежащее на поверхности послание «Брандашмыга» не ново, более того, необычайно растиражировано среди научных фантастов прошлого (от «Лангольеров» Стивена Кинга до «Единственной» Ричарда Баха). Оно состоит в существовании великого множества параллельных реальностей и судеб, которые человек может в них прожить. Не потому ли после окончания эпизода зрители нередко возвращались в начало и хотели пройти

¹¹ Источник изображения см.:

URL: <https://www.film.ru/articles/recenziya-na-epizod-brandashmyg>

вместе со Стефаном совсем иной путь: съесть на завтрак не хлопья, а воздушную кукурузу, поставить в плеере другую песню или, интереса ради, не совершать убийства.

Несмотря на все этико-эстетические недостатки интерактивных медиа, ограничивающих зрителя в праве стать равным сценаристу/разработчику соавтором, нельзя не выделить и те преимущества, которые они способны предоставить — причем по обе стороны экрана. Одни предпочтения лежат в сугубо утилитарной сфере, будь то борьба с пиратством (а кто украдет интерактивный продукт, существующий лишь в привязке к серверу производителя?) или преимущества индивидуального просмотра перед сеансом в кинозале (экран даже самого обычного ноутбука позволяет то, чего не может предложить самый современный киноэкран). С другой стороны, интерактивные эксперименты обещают рождение совершенно новых моделей сериального повествования, при которых соотношения малого и большого нарративов кардинально меняются. Какую бы кнопку ни нажал зритель в той или иной сцене, какую бы развилку ни выбрал, его кинопечатление никогда не будет идентично кинопечатлению соседа. И вовсе не потому, что они разные люди, а потому, что смотрели совершенно разные произведения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ryan M-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. 399 p.

2. Denson S., Sudmann A. Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games // Media of Serial Narrative / Ed. by F. Kelleter. Columbus: Ohio State University Press, 2017. P. 261–284.

3. Kustritz A. Seriality and Transmediality in the Fan Multiverse: Flexible and Multiple Narrative Structures in Fan Fiction, Art, and Vids // TV Series. 2014. No. 6. Dec. 01.

DOI: <https://doi.org/10.4000/tvseries.331>.

4. Kelleter F. Media of Serial Narrative. Columbus: Ohio State University Press, 2017. 301 p.

5. Сальникова Е. В. Феномен трансмедийности и медиакolleкции. Подходы и методы // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности / Государственный институт искусствознания; сост.: Ю. А. Богомолов, Е. В. Сальникова. М.: Государственный институт искусствознания : Издательские решения, 2018. Ч. 1. С. 11–42.

URL: http://sias.ru/upload/iblock/1a9/bolshoyi_format_1.a4.pdf (дата обращения: 16.06.2020).

6. Hickethier K. Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart: J.B. Metzler, 1996. 228 p.
7. Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels / Ed. by M. K. Booker. Santa Barbara, Denver, Oxford: Greenwood, 2010. Vol. 2. 763 p.
8. Дюрер А. Дневники и письма / пер. с нем. Ц. Нессельштраус; отв. ред. Н. Соломадина. М.: ОГИЗ : АСТ, 2020. 350 с.
9. Benayoun M. L'art coupable mais toujours libre // MoBen: Maurice Benayoun site. 1999. November.
URL: <https://benayoun.com/moben/1999/11/11/lart-coupable-mais-toujours-libre/> (дата обращения: 16.06.2020).
10. Абрамович М. Пройти сквозь стены: автобиография. М.: АСТ, 2019. 343 с.
11. Hales Ch. Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect // Digital Creativity. 2005. Vol. 16. Issue 1: Computers in Art and Design Education: CADE 2004 conference. P. 54–64.
DOI: 10.1080/14626260500147777.
12. Долин А. Ларс фон Триер: контрольные работы: анализ, интервью. М.: НЛО, 2007. 404 с.
13. Celluloid Liberation Front. Five Questions with Tricked Director Paul Verhoeven // Filmmaker Magazine site. 2012. Nov. 12.
URL: <https://filmmakermagazine.com/57547-five-questions-with-tricked-director-paul-verhoeven/#.XujBekUzbIV> (дата обращения: 16.06.2020).
14. Newton C. Steven Soderbergh's free interactive TV series 'Mosaic' turns viewers into filmmakers // The Verge site. 2017. Nov. 8.
URL: <https://www.theverge.com/2017/11/8/16621468/steven-soderbergh-mosaic-hbo-app-download> (дата обращения: 16.06.2020).
15. Кириенков И. Собирая «Мозаику»: Из чего сделан новый интерактивный кинопроект Содерберга // КиноПоиск: сайт. 2018. 27 января.
URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3115793/> (дата обращения: 16.06.2020).
16. Poniewozik J. Review: "Mosaic" is a Frustrating Soderbergh Story, Some Assembly Required // The New York Times site. 2017. Dec. 13.
URL: <https://www.nytimes.com/2017/12/13/arts/television/mosaic-soderbergh-review.html> (дата обращения: 16.06.2020).
17. Шабаетов М. Выбор Брандашмыга: Как работает интерактивный эпизод «Черного зеркала» // КиноПоиск: сайт. 2018. 29 декабря.
URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3307913/comment/2146078/> (дата обращения: 16.06.2020).

REFERENCES

1. Ryan M-L. *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. 399 p.

2. Denson S., Sudmann A. Digital seriality: On the serial aesthetics and practice of digital games. In F. Kelleter (Ed.), *Media of serial narrative*. Ohio State University Press, 2017, pp. 261–284.

3. Kustritz A. Seriality and transmediality in the fan multiverse: Flexible and multiple narrative structures in fan fiction, art, and vids. *TV Series*. December 1, 2014. (6). DOI: <https://doi.org/10.4000/tvseries.331>.

4. Kelleter F. *Media of Serial Narrative*. Ohio State University Press, 2017. 301 p.

5. Sal'nikova E. V. Fenomen transmediynosti i mediakolleksii: Podkhody i metody [Phenomenon of transmedia and media collection: Approaches and methods]. In Yu. A. Bogomolov, E. V. Salnikova (Eds.), *Bol'shoy format: ekrannaya kul'tura v epokhu transmediynosti* [Large Format: Screen culture in the transmedia era], Vol. 1. Moscow: Izdatel'skie resheniya, 2018, pp. 11–42.

URL: http://sias.ru/upload/iblock/1a9/bolshoyi_format_1.a4.pdf (accessed 16.06.2020). (In Russ.)

6. Hickethier K. *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: J.B. Metzler, 1996. 228 p.

7. *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. Ed. by M. K. Booker. Santa Barbara, Denver, Oxford: Greenwood, 2010. Vol. 2. 763 p.

8. Dürer A. *Dnevnik i pis'ma* [Diaries and letters] (C. Nesselstrauss, Trans.). Moscow: AST, 2020. 350 p.

9. Benayoun M. L'art coupable mais toujours libre. *MoBen: Maurice Benayoun web-site*. 1999, November.

URL: <https://benayoun.com/moben/1999/11/11/lart-coupable-mais-toujours-libre/> (accessed 16.06.2020).

10. Abramovic M. *Proyti skvoz' steny: avtobiografiya* [Walk through walls: A memoir]. Moscow: AST, 2019. 343 p. (In Russ.)

11. Hales Ch. Cinematic interaction: From “kinoautomat” to “cause and effect”. *Digital Creativity*. 2005. 16 (1), pp. 54–64.

DOI: 10.1080/14626260500147777.

12. Dolin A. *Lars fon Trier: kontrol'nye raboty: analiz, interv'yu* [Lars von Trier: Tests: Analysis, Interview]. Moscow: NLO, 2007. 404 p. (In Russ.)

13. Celluloid Liberation Front. Five Questions with Tricked Director Paul Verhoeven. *Filmmaker Magazine web-site*. 2012, November 12.

URL: <https://filmmakermagazine.com/57547-five-questions-with-tricked-director-paul-verhoeven/#.XujBekUzblV> (accessed 16.06.2020).

14. Newton C. Steven Soderbergh's free interactive TV series 'Mosaic' turns viewers into filmmakers. *The Verge web-site*. 2017, November 8.

URL: <https://www.theverge.com/2017/11/8/16621468/steven-soderbergh-mosaic-hbo-app-download> (accessed 16.06.2020).

15. Kirienkov I. Sobiraya “Mozaiku”: Iz chego sdelan novyy interaktivnyy kinoproekt Soderberga [Collecting “Mosaic”: What is Soderberg’s new interactive film project made of]. *KinoPoisk web-site*. 2018, January 27.

URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3115793/> (accessed 16.06.2020). (In Russ.)

16. Poniewozik J. Review: “Mosaic” is a frustrating Soderbergh story, some assembly Required. *The New York Times web-site*. December 13, 2017.

URL: <https://www.nytimes.com/2017/12/13/arts/television/mosaic-soderbergh-review.html> (accessed 16.06.2020).

17. Shabaev M. Vybor Brandashmyga: Kak rabotaet interaktivnyy epizod «Chernogo zerkala» [Bandersnatch’s choice: How the “Black Mirror” interactive episode works]. *KinoPoisk web-site*. December 29, 2018.

URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3307913/comment/2146078/> (accessed 16.06.2020). (In Russ.)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ДАНИИЛ ДМИТРИЕВИЧ СМОЛЕВ

кандидат философских наук,
старший научный сотрудник сектора
современного искусства Запада,
Государственный институт искусствознания,
Москва, Россия

ResearcherID: ABA-5523-2020

ORCID: 0000-0002-4944-8792

e-mail: danilasmolev@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

DANIIL D. SMOLEV

PhD in Philosophy,
Senior Researcher at the Western Contemporary Art Division,
The State Institute for Art Studies,
125009, Kozitsky, 5, Moscow, Russia

ResearcherID: ABA-5523-2020

ORCID: 0000-0002-4944-8792

e-mail: danilasmolev@mail.ru