

АВТНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО  
ОБРАЗОВАНИЯ «ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ (ГИТР)»

На правах рукописи

Хотин Демид Максимович

**ТЕНДЕНЦИИ ГИБРИДНОСТИ В СОВРЕМЕННЫХ ЭКРАННЫХ  
ИСКУССТВАХ**

Специальность 5.10.3. Виды искусства  
(Кино-, теле- и другие экранные искусства) (Искусствоведение)

Диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения

Научный руководитель:  
доктор искусствоведения,  
профессор  
Кривуля Наталья Геннадьевна

Москва – 2026

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение .....</b>	<b>4</b>
<b>Глава 1. Теоретико-философское осмысление возникновения новых гибридных экранных искусств .....</b>	<b>19</b>
<b>1.1. Коллаж, его формирование и развитие в формате гибридных искусств .....</b>	<b>19</b>
<b>1.2. Новые гибридные формы искусства .....</b>	<b>38</b>
<b>Выводы .....</b>	<b>52</b>
<b>Глава 2. Интерактивный фильм как гибридная форма искусства.....</b>	<b>54</b>
<b>2.1. Становление интерактивности в медиасреде: от прото- и параформ к гибридизации .....</b>	<b>54</b>
<b>2.2. Эволюция от традиционного кино к интерактивному фильму: от первых опытов до современных воплощений.....</b>	<b>70</b>
<b>2.3. Эволюция от видеоигры к интерактивному кино. Анализ природы интерактивного фильма .....</b>	<b>78</b>
<b>Выводы .....</b>	<b>120</b>
<b>Глава 3. VR-кинматограф: эволюция формы, языка и трансформация зрительского опыта .....</b>	<b>124</b>
<b>3.1. Становление VR-кинматографа: от идеи виртуальности к художественной практике.....</b>	<b>124</b>
<b>3.2. Специфика языка VR-кинматографа и трансформация авторской и зрительской роли .....</b>	<b>140</b>
<b>Выводы .....</b>	<b>160</b>
<b>Глава 4. FMV-произведения как самостоятельная форма гибридного искусства .....</b>	<b>162</b>
<b>4.1. Эволюция FMV-игр: от вынужденного использования к уникальной структуре .....</b>	<b>162</b>
<b>4.2. Специфика гибридной природы FMV-игр: нарратив, интерактивность и роль пользователя.....</b>	<b>182</b>
<b>Выводы .....</b>	<b>190</b>
<b>Заключение .....</b>	<b>192</b>

<b>Словарь терминов.....</b>	<b>198</b>
<b>Библиографический список .....</b>	<b>202</b>
<b>Фильмография .....</b>	<b>224</b>
<b>Геймография.....</b>	<b>226</b>
<b>Приложение.....</b>	<b>228</b>

## **Введение**

В современном экранном искусстве отражаются актуальные процессы культуры, определяемые, во-первых, общественным и культурным развитием, во-вторых, технологическими трансформациями медийного пространства. Один из таких процессов – гибридизация – представляет собой концепцию, предполагающую смешение различных форм и жанров в области кино, телевидения и цифровых медиа.

В условиях глобализации и активного культурного обмена гибридные экранные искусства становятся формой для репрезентации многомерной и сложной реальности. Их эстетика и поэтика формируется на пересечении всех ее составляющих компонентов. Более того, тенденции гибридизации отражают усложнение когнитивных процессов современного человека, его стремление к комплексному, синтетическому осмыслению мира и интеграции разрозненных культурных кодов в целостное художественное высказывание.

Гибридность в экранных искусствах подразумевает сочетание различных стилей, жанров, медиаформатов и видов искусства. Она может проявляться в использовании различных медиа: кинофильмы могут включать анимацию, документальные элементы или интерактивные компоненты, что делает их более многослойными. Наблюдаются кросс-культурные процессы: гибридные произведения могут сочетать элементы разных культур, на пересечении которых развиваются новые формы искусства. Технологические достижения постоянно открывают всё новые способы осуществления гибридности, к которым искусство оказывается эстетически готовым вследствие своего длительного развития.

### **Актуальность темы исследования**

Актуальность исследования определяется тем, что в современных экранных искусствах в настоящий момент сформировано несколько смешанных, гибридных форматов, по-разному преломляющих различные медиа и требующих внимательного осмысления. При этом современные технологии постоянно

открывают всё новые возможности для создания и восприятия гибридных форм искусства. Каждый из гибридных видов экранных искусств развивается собственным путём и находит своего пользователя или зрителя, однако существуют общие законы их формирования, изучение которых позволяет осознать сущность гибридных тенденций в современных медиа.

### **Степень разработанности темы диссертации**

Тема слияния искусств, в рамках данного исследования рассматриваемая как гибридизация, имеет длительную историю изучения. Одним из первых фундаментальных трудов в этой области стало эссе Рихарда Вагнера «Произведение искусства будущего»<sup>1</sup>, где было введено понятие «Gesamtkunstwerk» – тотального произведения искусства, объединяющего элементы различных видов творчества. Идею конвергенции искусств развивал и Василий Кандинский в трактате «О духовном в искусстве»<sup>2</sup>. В главе «Пирамида» он рассмотрел внутреннее сближение живописи и музыки, а также возможность переноса музыкальных принципов в визуальные искусства, видя в этом путь к их слиянию в монументальном искусстве.

Существенный вклад в осмысление гибридизации внес Маршалл Маклюэн в работе «Понимание Медиа: Внешние расширения человека»<sup>3</sup>, в которой был введен тезис «средство коммуникации есть сообщение». Данный тезис является одним из основных в понимании гибридного искусства. Если медиа само по себе является «сообщением», то смешение двух медиа (гибридизация) – это создание принципиально нового «сообщения». Таким образом гибрид – это не просто сумма частей, а нечто третье, со своими собственными правилами и воздействием на человеческое восприятие и общество.

В 1965 году теоретиком Диком Хиггинсом был введен термин «интермедиа» – формы искусства, которая находится между традиционными медиа и не

---

<sup>1</sup> Вагнер Р. Произведение искусства будущего. // Вагнер Р. Избранные работы. М.: «Искусство», 1978. С. 142-261

<sup>2</sup> Кандинский В. О духовном в искусстве. М.: Архимед, 1992. 107 с.

<sup>3</sup> Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.

вписывается ни в одно из них<sup>1</sup>. Он уточняет, что это не жанр, а новый способ мышления, соответствующий современному и будущему обществу. Интермедиальности, как взаимовлиянию разных медиумов друг на друга, посвящена монография О.А. Ханзена-Лёве «Интермедиальность в русской культуре: От символизма к авангарду»<sup>2</sup>. Другой ключевой работой в контексте исследования является «Ремедиация: Понимание новых медиа»<sup>3</sup> Джей Дэвида Болтера и Ричарда Грузина. Введенный ими термин «ремедиация» – это процесс, с помощью которого новые медиа заимствуют, перерабатывают, переосмысливают и соревнуются со старыми медиа. Сами же медиа понимаются не просто как технологии, а как сети или гибриды, включающие технические, социальные, экономические и эстетические аспекты. В 2001 году вышла работа Льва Мановича «Язык новых медиа»<sup>4</sup>, в которой тема влияния медиа-форм на общество и потребительское восприятие углубляется. В работе через анализ цифровой природы компьютера, логики выбора, раскрывается новый тип «коллажного» мышления человека, которое построено на стремлении к смешению и гибридизации.

Отдельные гибридные формы экранного искусства также становились предметом научного анализа. Так интерактивному кино и FMV-играм посвящено исследование Бернара Перрона «От геймеров – к “плеерам” и “геймплеерам”: на примере интерактивного кино»<sup>5</sup> (2003), в котором исследовалась специфика пользовательского восприятия при ознакомлении с гибридными медиа. FMV-играм также посвящена работа нидерландской исследовательницы Инге ван де Вен «Это не игра! Правила акцентуации и герменевтика подозрения в современных FMV-

<sup>1</sup> Higgins D. *Intermedia* / D. Higgins, H. Higgins // Leonardo. 2001. Vol. 34. № 1. P. 49–54.

<sup>2</sup> Ханзен-Лёве О.А. *Интермедиальность в русской культуре: От символизма к авангарду* / пер. с нем. Б.М. Скуратова, Е.Ю. Смотрицкого (IX глава); ред. Д. Крафт, Р. Михайлов, И. Чубаров. - М.: РГГУ, 2016. 450 с.

<sup>3</sup> Bolter J.D., Grusin R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. 295 p.

<sup>4</sup> Манович Л. *Язык новых медиа* / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. 399 с.

<sup>5</sup> Perron B. Chapter 11: From Gamers to Players and Gameplayers. *The Example of Interactive Movies* // *The Video Game Theory Reader* / Eds. M.J.P. Wolf, B. Perron. Routledge, 2003. P. 237-258.

играх»<sup>1</sup>, в которой анализировался уникальный опыт, предоставляемый данными произведениями.

Долгое время интерактивное кино не получало самостоятельного осмысления в контексте гибридизации, уступая место исследованиям пользовательской агентности и интерактивности как таковой. Фундаментальный вклад в изучение пользовательской агентности внесла работа Джанет Мюррей «Гамлет на голопалубе»<sup>2</sup> (1997). Принципы интерактивного повествования проанализированы в книге Майкла Медоуза «Пауза и эффект»<sup>3</sup> (2002). В 2015 году выходит исследование Хартмута Коеница «К специфической теории интерактивного цифрового нарратива»<sup>4</sup>, предлагающее новую теоретическую основу, построенную на триаде «система-процесс-продукт» и концепциях «протоистории» и «нарративного дизайна». Цель его исследования лежит в преодолении ограничения традиционных нарративных теорий и описания уникальной природы интерактивных цифровых нарративов.

Исследования, посвященные непосредственно интерактивному кино, начали появляться примерно в период 2010-х годов. Например, в работе Никиты Мошкова «Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция»<sup>5</sup> частично рассмотрены выразительные средства интерактивного фильма. В работе Василия Новикова «Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века»<sup>6</sup> интерактивный фильм и VR-кино были рассмотрены в контексте усиления эмоциональной связи зрителя и художественного контента. В 2020 году выпускается книга от режиссеров и сценаристов Антона Уткина и Наты Покровской «Белое зеркало»<sup>7</sup>, в которой предлагается база для практической

<sup>1</sup> Ven I. van de. It's Not a Game! Rules of Notice and Hermeneutics of Suspicion in Contemporary FMV Games // *Games and Culture*. 2023. – № 19 (2). P. 158-177.

<sup>2</sup> Murray J. H. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press, 1997. 336 p.

<sup>3</sup> Meadows M. S. *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*. Indianapolis: New Riders, 2002. 272 p.

<sup>4</sup> Koenitz H. *Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative // Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice / Eds. D. Sezen, G. Ferri, H. Koenitz, M. Naahr, T. İ. Sezen*. Routledge, 2015. P. 91-105.

<sup>5</sup> Мошков Н.А. *Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09*. СПб., 2011. 27 с.

<sup>6</sup> Новиков В.Н. *Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03*. М., 2019. 175 с.

<sup>7</sup> Уткин А., Покровская Н. *Белое зеркало: учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре*. М.: Альпина Паблицер, 2020. 234 с.

реализации интерактивных и иммерсивных проектов, в том числе интерактивного кино.

VR-кинематограф и технологическая виртуальная реальность начинает активно рассматриваться исследователями после скачка в развитии технологии. Среди них можно выделить исследование Павла Браславского «Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX»<sup>1</sup>, в которой раскрывалась взаимосвязь технологии с современными культурными процессами. Внимания заслуживают исследования Виктора Бычкова и Надежды Маньковской, в частности «Художественно-эстетическая виртуалистика»<sup>2</sup>, предлагающее классификацию виртуальной реальности. Важными в контексте научного исследования представляется статья Даны Николае «Позиция зрителя в кинематографе виртуальной реальности»<sup>3</sup>, а также работа Марии Рейес и Джулианы Деттори «Разработка медиа-гибридизации, основанной на интерактивном повествовании и кинематографической виртуальной реальности»<sup>4</sup>.

Помимо прочего важно также выделить исследование гибрида документалистики и анимации Натальи Кривуля «Документальная анимация: проблемы классификации гибридных форм постцифровой культуры»<sup>5</sup>.

Несмотря на обширный список исследований, тенденции, которые проявляются в современных экранных искусствах и способствуют их гибридности, комплексно, системно ещё не рассматривались. Не получала достаточного освещения также специфика новых гибридных экранных форм, которая бы позволила определить их место в системе экранных искусств в качестве отдельных видов.

**Объект исследования:** современные гибридные экранные произведения.

---

<sup>1</sup> Браславский П.И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. Екатеринбург, 2003. 24 с.

<sup>2</sup> Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Художественно-эстетическая виртуалистика // Academia. Архитектура и строительство. 2014. № 2. С. 8-15.

<sup>3</sup> Nicolae D.F. Spectator Perspectives in Virtual Reality Cinematography. The Witness, the Hero and the Impersonator // Ekphrasis Images Cinema Theory Media. 2018. № 20 (2). P. 168-178.

<sup>4</sup> Reyes M.C., Dettori G. Developing a Media Hybridization based on Interactive Narrative and Cinematic Virtual Reality // Ekphrasis Images Cinema Theory Media. 2022. № 22 (2). P. 131-151.

<sup>5</sup> Кривуля Н.Г. Документальная анимация: проблемы классификации гибридных форм постцифровой культуры // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 3 (45). С. 102-118.

**Предмет исследования:** художественно-выразительные особенности, тенденции и факторы формирования гибридных форм экранного искусства (на материале интерактивного кино, кино виртуальной реальности и FMV-игр).

**Цель исследования** заключается в изучении современного гибридного экранного искусства, выявление исторических предпосылок к его появлению, анализ ключевых гибридных форм (интерактивного кино, кино виртуальной реальности и FMV-игр) и определение обуславливающих процесс гибридизации художественных, психологических и технологических факторов.

### **Задачи исследования**

1. Выявить и проанализировать комплекс предпосылок (историко-культурных, технологических и социальных) формирования гибридных форм экранного искусства, включая трансформацию роли зрителя.
2. Выявить различные виды новых гибридных форм искусства, существующие в современной культуре.
3. Проанализировать формы интерактивного кино.
4. Провести анализ кино для виртуальной реальности, его истории и современного состояния.
5. Рассмотреть природу и историю FMV-игр, а также предложить их классификацию.

**Гипотеза исследования.** Формирование новых гибридных форм экранного искусства является естественным результатом действия устойчивых культурных тенденций, которые усилили цифровые технологии, предоставив средства для их реализации. Эти тенденции уходят корнями, во-первых, в изначально гибридную природу и технологическую ориентацию кинематографа. Во-вторых, в глубинное стремление человека к преодолению отчуждения через интерактивность, иммерсивность и нарративное соучастие. Сочетание этих внутренних (эстетических) и внешних (социокультурных) предпосылок привело к возникновению новых художественных систем с уникальным языком, моделью

взаимодействия и эстетикой, что позволяет классифицировать их как самостоятельные виды современного экранного искусства.

### **Положения, выносимые на защиту**

1. Гибридные тенденции в современном экранном искусстве обусловлены комплексом взаимосвязанных факторов: эклектичностью мировоззрения, глобализацией культуры и имманентным для искусства стремлением к синтезу. Современные цифровые технологии выступают важным катализатором этого процесса, усилившим действие данных факторов и предоставившим конкретные инструменты для практической реализации гибридных форм.

2. Эстетическим и теоретическим истоком современных гибридных форм в экранном искусстве являются коллажные практики авангарда и постмодернизма, основанные на монтаже и деконструкции готовых элементов. Эволюция от коллажа (где важен синтез и слияние) к гибриду (где важна автономия компонентов) соответствует логике развития от постмодернистской к метамодернистской эстетике, для которой характерно свободное цитирование и колебание между полюсами.

3. Появление интерактивного кино является закономерным результатом стремления к преодолению отчуждения в массовом обществе через интерактивные практики. Развиваясь по пути усиления вовлеченности зрителя, кино пришло к гибридной форме, где активность пользователя роднит его с видеоиграми, а нарративная глубина, эмоциональность и режиссерская выразительность сохраняют связь с традиционным кинематографом. Сформировавшийся гибрид имеет ряд специфических качеств, которые позволяют классифицировать его в отдельную категорию экранного искусства.

4. VR-кинематограф конституировался как самостоятельная гибридная форма экранного искусства, синтезирующая язык кино, иммерсивность театра, пространственность архитектуры и интерактивность видеоигр. Его предпосылками выступают не только технологический прогресс, но и имманентная искусству

иммерсивная природа, а также глубинная способность человеческого восприятия к виртуальности. Эволюция кино, изначально нацеленного на создание эффекта погружения, логически привела к появлению VR-кино как среды для полноценной реализации этой цели. Современные тенденции развития VR-кинематографа демонстрируют, что его гибридность усиливается за счет интеграции интерактивных механик, что трансформирует коммуникативную модель (режиссёр утрачивает тотальный контроль, зритель становится активным участником) и формирует новый визуальный язык, основанный пространственной организации и художественном минимализме.

5. FMV-игры утвердились как уникальный гибридный формат на пересечении кино, игры и интерактивного нарратива. Они прошли эволюцию от архаического типа (где видео было вынужденной технической заменой графики) к ренессансному типу (где предзаписанное видео стало осознанным художественным выбором и структурообразующим элементом), что демонстрирует переход от технологической необходимости к эстетической стратегии гибридизации. Современные FMV-произведения сформировались как самостоятельная форма благодаря уникальной нарративной структуре и сформированной новой пользовательской роли. Это отличает их как от линейного кинематографа, так и от видеоигр.

6. Тенденция гибридности отражает и формирует изменения в сознании и психологии современного пользователя. Появление гибридных медиа является откликом на запрос аудитории на активное соучастие, агентность и преодоление пассивной позиции наблюдателя. Это приводит к формированию новых пользовательских ролей и смещает фокус с коллективного опыта на индивидуальный. Гибридные экранные искусства не только отвечают на запросы пользователя, но и активно конструируют нового, рефлексивного и вовлечённого субъекта медиапотребления.

Методологическую базу исследования составили теоретические труды и концепции отечественных и зарубежных авторов, интегрированные из смежных областей гуманитарного знания.

Из сферы медиаисследований, культурологии и философии искусства были заимствованы ключевые положения: концепция «отчуждения» К. Маркса<sup>1</sup>, теория «власти» М. Фуко<sup>2</sup> и концепция «человека массы» Х. Ортега-и-Гассета<sup>3</sup> используются для выявления причин стремления к интерактивности в обществе; концепция диалогичности культуры М. Бахтина<sup>4</sup> и Ю. Лотмана<sup>5</sup>, позволившая выявить внутреннее стремление искусства к синтезу и гибридности; концепции «глобальной деревни», а также «горячих» и «холодных» медиа М. Маклюэна, дополненные в работе критическими уточнениями Р. Уильямса<sup>6</sup>, У. Эко<sup>7</sup> и Л. Мановича<sup>8</sup>, что позволило проанализировать воздействие гибридных форм на восприятие с учётом социальной, семиотической и интерфейсной специфики; теория интермедиальности и типология интермедиальных корреляций О.А. Ханзен-Лёве, используемые для описания взаимодействия разных медиа в гибридном произведении; концепции «репрессивной десублимации» Г. Маркузе<sup>9</sup> и «политичного» искусства Ж. Рансьера<sup>10</sup>, используются для понимания специфики гибридных медиа; концепция «конвергентной культуры»<sup>11</sup> и «текстуального браконьерства»<sup>12</sup> Г. Дженкинса, важные для понимания трансформации отношений между производителем и потребителем контента.

<sup>1</sup> Маркс К. Экономико-философские рукописи 1844 года // К. Маркс, Ф. Энгельс. Из ранних произведений: сборник. М.: Государственное издательство политической литературы, 1956. С. 559-572.

<sup>2</sup> Фуко М. Диспозитив сексуальности // М. Фуко. Воля к истине: По ту сторону знания, власти и сексуальности: сборник / пер. с фр. М.: Магистериум, Касталь, 1996. С. 192.

<sup>3</sup> Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. АСТ, 1930. С. 26-27.

<sup>4</sup> Бахтин М.М. К вопросам методологии эстетики словесного творчества // Собрание сочинений, т. 1. М: Русские словари, Языки славянской культуры, 2003. С. 282.

<sup>5</sup> Лотман Ю. М. Семиосфера. СПб: «Искусство—СПб», 2000. С. 257-268.

<sup>6</sup> Williams R. Television: Technology and Cultural Form. N.Y.: Schocken Books, 1975. P. 33-39

<sup>7</sup> Eco U. The Open Work / translated by Anna Cancogni ; with an introduction by David Robey. Cambridge, Massachusetts : Harvard University Press, 1989. P. 1-23

<sup>8</sup> Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. С. 128-133.

<sup>9</sup> Маркузе Г. Одномерный человек. М.: REFL-book, 1994. С. 72-107.

<sup>10</sup> Рансьер Ж. Разделяя чувственное / пер. с фр. В. Лапицкого, А. Шестакова. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2007. С. 65.

<sup>11</sup> Дженкинс Г. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа / пер. А. Гасилина. М. : Группа Компаний «РИПОЛ классик», 2019. 384 с.

<sup>12</sup> Jenkins H. Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture. London – New York: Routledge, 1992. 343 p.

Из области нарратологии фундаментальную роль сыграла теория фокализации А.Х. Портера<sup>1</sup>, адаптированная для анализа моделей восприятия интерактивных и гибридных произведений.

В области культуры и искусства компьютерных игр ключевое значение приобрела классификация пользователей, предложенная Б. Перроном. Анализ игровых произведений опирался на теоретические положения Н. Эспозито<sup>2</sup>, Э. Циммермана<sup>3</sup> и Н.А. Мошкова, касающиеся структурной организации видеоигр и специфики пользовательского восприятия. Использовалась концепция «закрытой» интерактивности Л. Мановича<sup>4</sup> для выявления специфики взаимодействия с гибридными медиа.

В области изучения кино для виртуальной реальности методологический фундамент составили эмпирические данные М. Рейес и Дж. Деттори, типология зрительских ролей Д. Николае и анализ зрительского восприятия VR-кино В.С. Новикова.

В области теории и практики кинематографа опора была сделана на концепцию «непрерывности времени» Андре Базена<sup>5</sup>, З. Кракауэра<sup>6</sup> и А.А. Тарковского<sup>7</sup>, что позволило выявить трансформацию временной организации в гибридных экранных форматах.

### Методология исследования

Основным стал *феноменологический подход*, позволяющий рассматривать гибридные формы экранных искусств как феномен, отражающий историю развития искусства. *Семиотический подход* позволил проанализировать внутреннюю структуру и языковые механизмы гибридных экранных искусств.

<sup>1</sup> Porter A.H. The Cambridge Introduction to Narrative. New York: Cambridge University Press, 2008. 233 p.

<sup>2</sup> Esposito N. A short and simple definition of what a videogame is // Digital Games Research Conference. Vancouver, British Columbia, Canada, 2005. URL: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/177>

<sup>3</sup> Zimmerman E. Narrative, Interactivity, Play, and Game // First Person: New Media as Story, Performance, and Game / Ed. by N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan. Cambridge : MIT Press, 2004. P. 154–164.

<sup>4</sup> Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. С. 75.

<sup>5</sup> Базен А. Что такое кино?: сборник статей / пер. с фр. М.: Искусство, 1972. 373 с.

<sup>6</sup> Kracauer S. Nature of film. London: Dennis Dobson, 1961. 455 p.

<sup>7</sup> Тарковский А.А. Уроки режиссуры: учебное пособие. М.: ВИППК, 1993. 92 с.

*Системный подход* служил инструментом для комплексного анализа различных видов искусства, имеющих тенденцию к гибридизации, как взаимосвязанных явлений. *Междисциплинарный подход* сделал возможным многоаспектный анализ гибридных видов экранного искусства с применением искусствоведческих, культурологических, философских, психологических, социологических и иных оптик. *Герменевтический подход* способствовал выстраиванию взгляда на гибридные экранные искусства с позиций пользователей, с учётом их потребностей и особенностей.

Данные подходы уточнялись и реализовывались посредством исследовательских *методов*:

1. Описательный метод и метод наблюдения служили для разностороннего рассмотрения гибридных видов экранного искусства.

2. Методы анализа (сравнительного, системного, проблемного) и синтеза способствовали выявлению различных признаков гибридных видов искусства и обнаружению общих закономерностей их развития.

3. Исторический метод позволял на основе истории развития гибридных экранных искусств точнее увидеть современные тенденции их существования.

4. Метод формального анализа стал инструментом для выявления различных особенностей формы гибридных типов экранных искусств, являющихся их отличительными чертами.

### **Эмпирическая база исследования**

Эмпирическую базу исследования составил репрезентативный корпус произведений современного экранного искусства, в которых наиболее ярко и разнообразно проявляются тенденции гибридизации. Отбор произведений проводился по принципу релевантности предмету исследования и охвату гибридных форматов, которые выделяются в научной работе, как ключевые. В них входит интерактивное кино, кино и анимация виртуальной реальности (VR) и FMV-произведения (Full Motion Video), а также произведения, демонстрирующие гибридность на визуально-эстетическом и структурном уровнях.

### **Личный вклад диссертанта**

Личный вклад диссертанта состоит в сборе, систематизации и обобщении материалов по гибридным формам экранного искусства; в детальном рассмотрении каждого из новых искусств гибридного типа; в создании типологизации FMV-игр; в выделении интерактивного фильма, VR-кино и FMV-игры в качестве отдельного экранного интерактивного гибридного искусства; в выявлении предпосылок возникновения каждого вида гибридных экранных искусств.

### **Научная новизна работы**

Научная новизна исследования определяется тем, что в нём впервые:

- предпринимается попытка охарактеризовать систему современных экранных искусств, имеющих гибридную природу, описать их историю и природу, выявить черты и признаки, отличающие их друг от друга и от исходных видов искусства;
- установлен комплекс тенденций, влияющих на гибридный характер актуальных процессов в сфере экранных искусств, в том числе исторические, психологические, социальные и только затем – технологические;
- предложена типология FMV-игр;
- интерактивное кино, VR-кино и FMV-игра выделены в качестве уникальных гибридных интерактивных видов искусства, отличающихся от традиционных видеоигр и кинематографа;
- тенденции к гибридизации современного экранного искусства понимаются как естественные, обусловленные историческим процессом развития искусства, социальными процессами, особенностями мышления и потребностями людей.

### **Теоретическая и практическая значимость работы**

Теоретическая значимость диссертации состоит в том, что она заполняет пробелы в исследовании современных экранных искусств, развитие которых на данном этапе истории искусства определяется тенденцией к гибридизации.

Стремление искусства к созданию разнообразных гибридных форм понимается как закономерный результат всего их предыдущего развития и как ответ на потребности пользователей, а не исключительно как следствие появившихся в распоряжении людей технологических инноваций. Прослежены различные способы совмещения составляющих в гибридных экранных искусствах, выявлено потенциально бесконечное разнообразие сочетаний.

Практическая ценность диссертации связана с возможностью использования её материалов в процессе дальнейшего исследования современных экранных искусств. Результаты осуществленного исследования могут найти применение в вузовских курсах истории культуры и искусства, теории и истории кино, курсах и спецкурсах по современным тенденциям в искусстве, в организации научно-исследовательской работы студентов по анализу кино и медиа.

### **Степень достоверности и апробация результатов**

Достоверность и обоснованность результатов исследования обеспечиваются адекватностью использованных подходов и методов научного исследования поставленным в работе задачам; корректным применением данных методов; чёткой методологической позицией; опорой в ходе исследования на репрезентативный корпус научных и критических источников, надёжную научно-исследовательскую и информационную базу; репрезентативностью использованных медиаматериалов; комплексным междисциплинарным анализом.

Апробация работы проводилась в ходе докладов на научных конференциях:

1. V научная конференция «Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа», 24 ноября 2022 г. Тема доклада: «Тенденции стилизации и преодоления реалистичности в 3D анимации».

2. Всероссийская молодёжная научно-практическая конференция «Новые возможности цифрового искусства: от первых пикселей к виртуальной вечности», 12–13 мая 2025 г. Тема доклада: «Особенности переноса элементов видеоигры в анимационный фильм».

3. Международная научная конференция студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2026», 10 - 25 апреля 2026 г. Тема доклада: «Эволюционный путь интерактивного фильма и его утверждение в качестве гибридной формы искусства».

По теме диссертации опубликовано 7 статей, общим объемом 5 а.л., включая 4 публикаций в научных журналах, включённых в перечень ВАК.

### **Соответствие паспорту научной специальности**

Диссертационная работа, представленная на соискание ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 5.10.3 – Виды искусства (Кино-, теле- и другие экранные искусства), соответствуют п. 28 «Предыстория и история российского и зарубежного киноискусства»; п. 29 «Взаимодействие экранных искусств и их связь с другими видами художественного творчества»; п. 30 «Теория экранных искусств, эстетика видов и жанров»; п. 35 «Социологические исследования в сфере экранных искусств, изучение зрительской аудитории, международного и региональных кинорынков»; п. 37 «Медийные особенности телевидения, видеоарта, видеоигр и других электронных визуальных художественных форм».

### **Структура исследования**

Изложенную стратегию исследования отражает структура диссертации, которая включает введение, четыре главы и заключение.

Во введении разработан научный аппарат исследования.

В первой главе рассмотрены истоки тенденций гибридность и коллаж, как один из этапов их формирования. Рассматриваются в общем виде основные проявления данной тенденции, новые гибридные формы искусства.

Во второй главе подробно проанализированы истоки интерактивности в виде прото- и параинтерактивных практик. Проанализирован процесс освоения интерактивности на телевидении. Также проанализирован интерактивный фильм как гибридное искусство, рассмотрена история развития интерактивного кино, его

типы, а также произведена попытка выделения интерактивного фильма в качестве медиума, классифицируемого отдельно от традиционного кинематографа и видеоигр.

В третьей главе приводится последовательный комплексный анализ кино для виртуальной реальности, анализируется история его развития, современные формы, специфика его языка и позиций автора и зрителя.

Четвёртая глава посвящена такому экранному гибриднему искусству, как FMV-игры, проанализирована их природа и история, обращено внимание на их отличия от других видов экранных искусств.

В заключении диссертации обобщаются результаты проведенного теоретического и практического исследования.

Библиография содержит 241 наименование, включающих научные работы российских и зарубежных авторов, словари, энциклопедии, критические статьи и т. п. Фильмография содержит 46 наименований. Геймография содержит 32 наименований. Словарь терминов содержит 32 термина. Приложения содержат 18 изображений. Общий объем работы – 233 страницы.

## Глава 1. Теоретико-философское осмысление возникновения новых гибридных экранных искусств

### 1.1. Коллаж, его формирование и развитие в формате гибридных искусств

В современном искусстве активно развиваются гибридные тенденции, формируя формы, в которых сочетаются различные художественные методики. Это отмечают такие исследователи, как Т. Смит<sup>1</sup>, Дж. Ким<sup>2</sup>, Е.А. Глазкова<sup>3</sup>, Н.Г. Кривуля<sup>4</sup>, О.С. Наумчик<sup>5</sup>, В.В. Рыженкова<sup>6</sup> и др. Тенденция отказа от чистых форм и перехода к таким, в которых разнообразными способами сочетаются разные виды искусства, укрепилась в эпоху модерна, а в настоящий момент усиливается в контексте постмодерна и метамодерна.

У тенденции гибридности имеются свои исторические предпосылки, в соответствии с которыми наблюдаемую сегодня ситуацию можно считать закономерной. Предпосылки могут быть как внешними (которые заключаются в общественных процессах, развитии жизненного пространства человека и динамике культурных процессов), так и внутренними (которые определяются человеческой психикой, спецификой творчества, внутренними законами развития искусства).

К внешним предпосылкам можно отнести:

– стремительное развитие технологий, в том числе цифровых, вплоть до искусственного интеллекта. Они оказались удобными и перспективными инструментами художественного творчества и предоставили людям искусства богатые возможности для эксперимента и реализации своих замыслов;

<sup>1</sup> Smith T. The State of Art History: Contemporary Art // The Art Bulletin. 2010. Vol. 92, No. 4. pp. 366-383

<sup>2</sup> Kim J. Between Film, Video, and the Digital: The Art of Hybrid Moving Images, Medium Specificity, and Intermediality : abstract of dis. ... doctor of philosophy (Ph.D.): Department of Cinema. N.Y., 2011. 24 p.

<sup>3</sup> Глазкова Е.А. Гибридные жанры кино- и видеоэссе в современном экранном пространстве: история, особенности и перспективы // Университетский научный журнал. 2016. № 20. С. 234-243.

<sup>4</sup> Кривуля Н.Г. Документальная анимация: проблемы классификации гибридных форм постцифровой культуры // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 3 (45). С. 102-118.

<sup>5</sup> Наумчик О.С. Гибридные формы современной литературы: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 5 (78). С. 488-490.

<sup>6</sup> Рыженкова В.В. Свидетельство будущего: цифровой поворот в философии медиа и гибридном искусстве // Актуальные проблемы теории и истории искусства. 2020. № 10. С. 641-648.

– информационную свободу, которая выражается в доступности информации об искусстве, и возникшую благодаря развитию интернета и формированию обширного общемирового информационного пространства;

– глобализацию культуры, которая позволяет «художникам и творцам экспериментировать с элементами различных культур и стилей»<sup>1</sup>, ощущая их расширяющиеся функции и возможности;

– эклектичность мышления и мировоззрения, характерную для современной культуры<sup>2</sup>.

Предпосылки появления и распространения гибридных тенденций в искусстве могут быть связаны с внутренней оценкой человеком окружающего мира. Человек наблюдает и испытывает:

– усложнение идеологических, социальных, политических и культурных идей, распространяемых в обществе; сложные идеи, которые требуют более сложных форматов для своего воплощения в искусстве;

– внутреннее, психологическое стремление к синтезу, позволяющему более точно и объективно объяснять окружающую его сложную реальность.

С точки зрения внутренних тенденций самого искусства важно обратить внимание на то, что, когда в искусстве наступает кризис и старые его формы, виды и жанры уже не могут отвечать вызовам времени и отражать социокультурные изменения, то искусство меняется, расширяет свои границы, отказывается от старых форм и ищет новые. Чаще всего это происходит через объединение с чем-то, что уже существовало (например, появление жанра трагикомедии является реакцией на социокультурные изменения<sup>3</sup>). Происходит синтез видов искусства, техник реализации и жанров. Иначе говоря, в самой природе искусства заложено стремление к синтезу и гибридности. Данное стремление укоренено в фундаментально диалогической природе самой культуры, которая, согласно

---

<sup>1</sup> Стюрина Е. Гибридное искусство. Встреча технологий с искусством. URL: <https://deziign.ru/project/ddc97035ca3f4024892ad010463837d1>.

<sup>2</sup> Богомолова М.А. Коллажное мышление в изобразительном искусстве постмодерна // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2008. № 8 (32). С. 149.

<sup>3</sup> Журчева Т. В. Трагикомедия: истоки и эволюция (к постановке проблемы) // Культура и текст. 2001. № 6. С. 155-164.

концепциям М. Бахтина<sup>1</sup> и Ю. Лотмана<sup>2</sup>, никогда не существует в вакууме, а рождается и развивается на границах, в зонах контакта и взаимодействия разных языков, кодов и традиций. Культура, таким образом, представляет из себя непрерывный диалог, а искусство является одним из его активных участников, внутри которого эта диалогичность проявляется также ярко. Технологический прогресс лишь открывает новые возможности для этого диалога. Данная теория развивается в том числе Дж. Болтером и Р. Грузином, которыми была разработана концепция ремедиации<sup>3</sup>. Согласно данной теории современные цифровые медиа (компьютерная графика, интерфейсы, веб) развиваются в постоянном диалоге с более ранними формами (живопись, фотография, кино). При этом, ремедиация работает в обоих направлениях. Не только новые медиа заимствуют у старых, но и старые медиа (кино, ТВ) поглощают цифровые технологии, чтобы оставаться актуальными<sup>4</sup>. Мнения о том, что в самом искусстве заложено стремление к синтезу также придерживается австрийский исследователь, профессор Мюнхенского и Венского университетов Оге А. Ханзен-Лёве. Профессором отмечается важность рассмотрения процессов интермедиальности (частью которых является общекультурное стремление к гибридизации)<sup>5</sup> в качестве имманентных искусству<sup>6</sup>.

Стремление к синтезу и гибридности имеет глубокие исторические корни. Изначально искусство существовало в состоянии первобытного синкретизма, будучи нерасчлененной частью ритуала, где звук, танец, изображение и слово составляли единое целое. Процесс дифференциации отдельных видов искусства (таких как живопись, музыка, поэзия), начавшийся в эпоху Античности и окончательно закрепившийся в Новое время, позволил им развить свою собственную специфику. Однако современный этап, характеризующийся

---

<sup>1</sup> Бахтин М.М. К вопросам методологии эстетики словесного творчества // Собрание сочинений, т. 1. М: Русские словари, Языки славянской культуры, 2003. С. 282.

<sup>2</sup> Лотман Ю. М. Семиосфера. СПб: «Искусство—СПБ», 2000. С. 257-268.

<sup>3</sup> Bolter J.D., Grusin R. Remediation: Understanding New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. P. 44-50.

<sup>4</sup> Там же.

<sup>5</sup> Ханзен-Лёве О.А. Интермедиальность в русской культуре: От символизма к авангарду / пер. с нем. Б.М. Скуратова, Е.Ю. Смотрицкого (IX глава); ред. Д. Крафт, Р. Михайлов, И. Чубаров. - М.: РГГУ, 2016. С. 22.

<sup>6</sup> Там же. С. 16.

цифровизацией и междисциплинарностью, свидетельствует о возврате к принципу гибридности уже не на ритуальной, а на технологической и концептуальной основе «нового синкретизма»<sup>1</sup>, что позволяет искусству вновь отвечать на вызовы усложнившейся картины мира.

В результате действия целого комплекса перечисленных выше предпосылок возникновение новых гибридных явлений в культуре и искусстве стало закономерным, ожидаемым, объективно обусловленным.

Наиболее значимым из данного перечня представляется фактор стремительного развития технологий, которые всегда влияли на искусство.

Н. Больц излагает основные вехи истории развития медиа следующим образом: «устная речь – письменность – книга – масс-медиа – дигитализация – осетевление»<sup>2</sup>. Каждая из данных технологических инноваций кардинально изменила не только медиа, но и мир искусства, причём одними из изменений было их смешение, сближение и возрастающий уровень иммерсивности. Назвать современные изменения более грандиозными, чем предыдущие, нельзя. Так, Н. Больц характеризует компьютер как «медиа-технологический прорыв, сопоставимый по своей значимости только с технологией Гутенберга»<sup>3</sup>. Однако они точно масштабнее, поскольку получили более широкое распространение, большее количество реализаций, охватили более широкую аудиторию.

С данной точкой зрения можно согласиться, дополнив ее. В своё время значимым техническим толчком для развития искусства стало появление письменности, однако ещё до письменности уже существовали визуальные сообщения, петроглифы, которые фиксировали изображения. Затем возникло книгопечатание, но и до изобретения Гутенберга применялись литографские рисунки и офорты, принцип печати которых затем преобразовался под нужды литературы. Такие технологии, как камера обскура, такие открытия, как прием

---

<sup>1</sup> Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 17.00.09. СПб., 2009. С. 10.

<sup>2</sup> Больц Н. Азбука медиа / пер. с нем. Л. Ионина, А. Черных. М.: Европа, 2011. С. 3.

<sup>3</sup> Там же. С. 10.

линейной перспективы, были также изобретены до технологии Гутенберга и впоследствии определили развитие фотографии и кинематографа.

В наше время распространяются цифровизация, информатизация. Технологическое развитие происходит за счёт широкого распространения интернета, глобализации и расширения информационных ресурсов. Технологии открыли возможность тенденции к гибридности искусства, которая долгое время (возможно, всегда) существовала в культурном пространстве, найти своё полноценное выражение, перейти от стадии желательности и планирования в стадию конкретного осуществления. Благодаря техническому развитию производство образов и артефактов культуры стало происходить посредством цифровых инструментов, что послужило цифровому перевороту, понимаемому как «трансформация форм передачи визуальной информации, обусловленной появлением информационных технологий»<sup>1</sup>.

Так как развитие технологий происходило достаточно длительное время, то искусство, испытывающее на себе их влияние, не сразу обрело гибридные черты. Д.В. Галкин говорит о нескольких стадиях технологического искусства, которое в XX в. предшествовало гибридному искусству XXI века. Оно развивалось «в контексте собственной концепции техно-художественной гибридизации»<sup>2</sup>, постоянно трансформируясь в зависимости от технологий и мгновенно впитывая все возможности, которые они предоставляли и двигаясь по пути «от вдохновения машинами к искусственной жизни»<sup>3</sup>. В начале XX в. интересным проявлением гибридных тенденций в искусстве стал кинематограф, который Д.В. Галкин определил как «гибрид, в котором технология начинает в значительной мере диктовать эстетическое (визуальное) содержание киноискусства при

---

<sup>1</sup> Рыженкова В.В. Свидетельство будущего: цифровой поворот в философии медиа и гибридном искусстве // Актуальные проблемы теории и истории искусства. 2020. № 10. С. 641.

<sup>2</sup> Галкин Д.В. От вдохновения машинами к искусственной жизни: этапы развития технологического искусства // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2013. № 1 (9). С. 44.

<sup>3</sup> Там же.

сохраняющейся зависимости от его театрально-драматической нарративной основы»<sup>1</sup>.

В рамках настоящего исследования важно понимать саму суть гибридности, то есть представлять, что именно вступает в соотношения совмещения, вытесняет чистоту вида искусства. Кстати, сама эта чистота как свойство искусства является мнимой. Чистого искусства без следов тенденций гибридности не существует вообще, и тенденция к гибридности имелась всегда, но только в наше время она получила возможность полноценной реализации, не скованной технологическими, психологическими, языковыми, национальными, пространственными или любыми другими ограничениями. Итак, гибридность сферы искусства обнаруживается между:

- искусством и наукой (искусство опирается на науку, её достижения; оно становится исследованием, схожим с научным; художники ставят эксперименты, получают результаты, интерпретируют их и представляют общественности);

- искусством и технологиями (отличие от гибридности искусства и науки тут в том, что в данном случае искусство не взаимодействует с наукой напрямую, оно соотносится с результатом ее деятельности. Например, 3D-мультфильмы студии Pixar нельзя охарактеризовать как результат взаимодействия искусства и науки, но к технологиям они имеют прямое отношение);

- искусством и информационным пространством (искусство распространяется в информационном пространстве, становится его частью);

- различными видами искусства.

Под влиянием цифровых технологий меняются и медиумы – «технические или материальные носители информации»<sup>2</sup>, что отражается на различных отраслях искусства. Д.Ю. Некрасов разделяет гибридные искусства на пространственные и плоскостные. Первое существует в 3D-формате в качестве физических объектов, выполненных с помощью 3D-сканирования и 3D-печати и «получившие

<sup>1</sup> Galkin D.V. Techno-art hybrids or art, politics and digital technology in the cultural dynamics of late XX-th century // Humanitarian informatics. 2008. № 4. С. 54.

<sup>2</sup> Рыженкова В.В. Свидетельство будущего: цифровой поворот в философии медиа и гибридном искусстве // Актуальные проблемы теории и истории искусства. 2020. № 10. С. 641.

физическое воплощение и возможность дальнейшей работы с ними в традиционных техниках»<sup>1</sup>. К плоскостному гибриднему искусству автор относит «псевдоцифровую» и цифровую живопись и графику, а также традиционную живопись и графику, «в процессе создания которой частично использовались цифровые инструменты», или «tradigital»<sup>2</sup>. Значимое для нашего исследования экранное искусство, также относится к плоскостной разновидности гибридного искусства.

Перечень форм и видов искусства, которые можно отнести к гибридным, крайне обширен. К ним можно отнести:

- цифровое искусство, сайнс-арт (живопись, музыку, анимацию, видеоролики, художественные книги, видеоклипы и др.), созданные с использованием информационных технологий, искусственного интеллекта, нейросетей;

- цифровых певцов (Хацунэ Мику, Yona, Анна Индиана, Лил Микела), которые существуют только в цифровой форме, но «записывают» песни, «снимаются» в видеоклипах, «ведут» аккаунты в социальных сетях;

- виртуальную графику, которая, будучи используемой в компьютерных играх, «наполняет внутренний мир игры, меняет свои формы в зависимости от сеттинга и предоставляет безграничные возможности для интерпретации»<sup>3</sup>;

- цифровые кинофильмы;

- видеоигры (в особенности те, которые размывают традиционные границы между кинематографом и играми);

- гипермедийный Web-сайт<sup>4</sup>;

- театральные постановки с использованием роботов в составе труппы;

- арт-объекты и инсталляции с применением робототехники<sup>5</sup>;

<sup>1</sup> Некрасов Д.Ю. Художественная специфика цифрового искусства (на примере творчества художника кино): автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2015. С. 24.

<sup>2</sup> Там же.

<sup>3</sup> Шибасев М.В. Живопись сквозь призму виртуальной графики игрового пространства // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2021. Т. 6. № 4. С. 5.

<sup>4</sup> Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. С. 14.

<sup>5</sup> Хаминова А.А. Возможности теории интермедиальности в изучении социальной робототехники // Гуманитарная информатика. 2014. № 8. С. 65.

– гибридную культурную форму оперы, существующую в интернет-пространстве, в рамках которой происходит «переход от визуальности – к цифровой тактильности (возможности пользователям прикоснуться к жизни оперной звезды, дистанцированной от них в офлайн-коммуникации)»<sup>1</sup>;

– программное искусство – создание художником-программистом программных кодов;

– гибридные формы современной художественной литературы, например, жанр книга-игра<sup>2</sup>, книга с расширенным паратекстом в виде дополнительных материалов, воспринимаемых с помощью мобильного приложения<sup>3</sup>;

– фрактальное искусство (алгоритмическое, на основе вычислений), для которого характерны «выразительная сложность через повторение, новые границы между порядком и хаосом, континуальное воплощение бесконечности»<sup>4</sup>;

– видео-арт, основанный на возможностях видеотехники, коммуникационных технологий, но использующий, помимо того, перформанс, акции, инсталляции<sup>5</sup> и т. п.

По сути, каждая из направлений искусства в настоящий момент, в современном культурном пространстве, получает и способна развивать в дальнейшем форму, которую можно охарактеризовать как гибридную – формируемую на пересечении различных видов искусства и осуществляемую с использованием цифровых инструментов.

Искусство неоднократно показывало примеры синтеза и гибридности, однако наиболее важными являются коллажные практики. Коллаж определяется как «технический прием в изобразительном искусстве, заключающийся в наклеивании

<sup>1</sup> Зубанова Л.Б., Бунакова М.Н. Жизнь оперы в цифровом пространстве: «третий жанр» гибридной культурной формы // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2022. № 2 (44). С. 120.

<sup>2</sup> Наумчик О.С. Гибридные формы современной литературы: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 5 (78). С. 488.

<sup>3</sup> Крылова М.Н. Новые тенденции паратекстуальности в современной российской художественной литературе // Современные научные исследования: проблемы и перспективы: сб. мат. VII междунар. науч.-практ. конф. Киров: МЦИТО, 2024. С. 177.

<sup>4</sup> Духно А.Б. Фрактал как язык искусства. Взаимовлияние научного и художественного опыта // Художественная культура. 2018. № 3 (25). С. 38.

<sup>5</sup> Воеводина Л.Н., Мурзаева В.В. Видео-арт как актуальный феномен «визуального поворота» в современной художественной культуре // Культура и образование. 2019. № 1 (32). С. 34.

на какую-нибудь основу материалов, отличающихся по цвету и фактуре»<sup>1</sup>. Предшественниками коллажа были различные художественные техники: в Египте с его помощью украшались ткани; в Японии писали на цветных кусочках бумаги, наклеенных на основной белый лист; в России драгоценными камнями и металлами украшали оклады икон и гербы. К одному из самых ранних примеров коллажных практик относятся римские гротески, в которых сочетались разные формы, объекты и узоры на плоскостном уровне, наблюдалось «причудливое сочетание растений, животных, химер, масок и т. д.»<sup>2</sup>. Яркие коллажные арт-объекты оставило в истории искусства средневековье, например, коллажные алтари<sup>3</sup>. Однако только в начале XX в. коллаж, во-первых, получил особенно широкое распространение, во-вторых, перестал быть просто техническим приёмом, причём данные явления оказались тесно связаны между собой. Коллаж начал использоваться в искусстве кубистами, футуристами, дадаистами, то есть представителями авангардных течений в искусстве, опиравшихся на модернистскую концепцию. Техника коллажа стала для творцов одним из способов бросить вызов устоям, традициям, правилам, сделать не так, как было принято до этого.

Для авангардистов первоначально ключевым было именно сочетание в коллаже разнородных материалов, которое должно было, по замыслу, оказать воздействие на адресата (поиск новых способов воздействия был в этот период одной из значимых целей искусства), однако коллаж очень быстро вышел за рамки материала. Так, В.В. Маяковский соединил посредством принципа коллажа фотографию и рекламную надпись, а также ориентировался в художественном тексте «на технику коллажа, предполагающую игру фактурами»<sup>4</sup>. Помимо Маяковского, радикальный эксперимент с коллажем и фотомонтажом вел

<sup>1</sup> Терминологический словарь по культурологии / сост. В.Л. Бенин, Е.Д. Жукова. М.: Флинта, 2017. С. 297.

<sup>2</sup> Гротеск // Российский гуманитарный энциклопедический словарь. URL: [https://humanities\\_dictionary.academic.ru/7087/Гротеск](https://humanities_dictionary.academic.ru/7087/Гротеск).

<sup>3</sup> Baert B. Art and Mysticism as Horticulture. Late Medieval Enclosed Gardens of the Low Countries in an Interdisciplinary Perspective // Art and Mysticism: Interfaces in the Medieval and Modern Periods. New York, 2018. P. 104-127.

<sup>4</sup> Кольцова Н.З. К вопросу о жанровых исканиях русской литературы 1920-х гг.: «Зоо, или Письма не о любви» В. Шкловского и «Про это» В. Маяковского как два варианта одного замысла // Вестник Московского университета. Серия 9. Филология. 2023. № 3. С. 142.

Александр Родченко. Его работы для журналов «ЛЕФ» и «Новый ЛЕФ», а также рекламные плакаты демонстрируют динамичную организацию композиции и монтажное сопоставление элементов, что трансформировало визуальный язык эпохи. Схожие поиски, но в контексте супрематизма и конструктивизма, вёл Лазарь (Эль) Лисицкий, чьи знаменитые «проуны» (Проекты Утверждения Нового) представляли собой коллажный синтез живописи, графики и архитектуры, а плакаты, такие как «Клином красным бей белых!», стали хрестоматийным примером геометрического монтажа, где форма и текст сливаются в единый агитационный символ. Ещё одним ярким представителем был Соломон Никритин, чья теория «проекционизма» и практика «картин-схем» основывались на монтажном соединении аналитического чертежа, диаграммы и живописной плоскости. Яркой художницей, работающей в коллажной технике, также была Любовь Попова, в основе работ которой лежат принципы итальянского футуризма, немецкого экспрессионизма, французского кубизма. В её работах декоративные вставки «дополняют композицию и служат созданию богатой и разнообразной фактуры живописной поверхности»<sup>1</sup>.

Идеи коллажных практик, с точки зрения соединения носителей смысла, нашли свою реализацию в теории и практике кино. Яркими примерами служат монтажные теории Дзиги Вертова, Льва Кулешова и Сергея Эйзенштейна. Так, знаменитый «эффект Кулешова» возникает при склейке разнородных по содержанию кадров, которая рождает новый смысл. Для Эйзенштейна монтаж был не плавной склейкой, а именно столкновением смыслов. Согласно его теории «монтажа аттракционов» соединение кадров создает драматургический конфликт, порождая тезис, антитезис и синтез в сознании зрителя. Принцип Дзиги Вертова и его группы «Киноки», в свою очередь, состоял в выявлении скрытых от обычного взгляда смыслов реальности через монтаж и возможности кинокамеры. Например, сопоставление кадров движения машин, людей и механизмов формировало аллегорические образы, раскрывающие ритм и суть современной режиссуре эпохи.

---

<sup>1</sup> Райкова А.Д., Леонов С.А. История развития коллажа в России // Дневник науки. 2024. № 8 (92). С. 2-6.

На экране коллажный принцип также нашел воплощение через соединение живой актерской игры и анимации. Один из первых примеров – картина Уинзора МакКея «Маленький Немо» (1911). В ней эпизод с хроникой и живой актерской игрой МакКея выступил подводкой для демонстрации анимационных миниатюр. Более сложное взаимодействие представлено в его короткометражном фильме «Динозавр Герти» (1914). В данном случае МакКей в роли ведущего не просто комментирует действие, но также общается с нарисованным динозавром. Изначально мультфильм являлся частью эстрадного выступления МакКея, но существует киноверсия. В ней взаимодействие аниматора и персонажа разделены: сперва идут текстовые вставки с речью МакКея, затем кадры с тем, как реагирует динозавр. Однако в кульминационный момент МакКей выходит из-за кадра в виде анимированного персонажа и напрямую взаимодействует с динозавром. Новую ступень в развитии этого приема продемонстрировали братья Флейшеры в анимационном сериале «Из чернильницы» (1918–1929). Их новаторство заключалось в применении высококачественных черно-белых фотографий в качестве фонов, на которых разворачивалось анимационное действие<sup>1</sup>. Эта находка позволила создать эффект прямого взаимодействия нарисованного персонажа с реальным миром: клоун Коко, нарисованный Максом Флейшером, выпрыгивает с бумажного листа, свободно перемещается по рабочему столу аниматора и вступает в контакт с окружающими предметами. Например, в эпизоде «Рыбалка» Коко ловит настоящих рыб нарисованным лассо, а в серии «Время сна», увеличившись до гигантских размеров, бродит по улицам Нью-Йорка, приподнимает крыши домов в поисках Макса Флейшера и в финале хватает его рукой. Таким образом продуманный монтаж и фотоколлаж породили новые комбинации живого и мультипликационного изображения<sup>2</sup>. Примечательной в работах Флейшеров также была технология, с помощью которой анимировался Коко – ротоскопирование. Суть технологии заключалась в покадровой обводке заранее отснятого материала

---

<sup>1</sup> Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма. М.: Издательство Дединского, 2018. С. 132

<sup>2</sup> Там же.

с живыми актерами, что обеспечивало уникальную пластику и правдоподобие движений.

Коллаж нашёл применение в первую очередь в изобразительном искусстве, но им не ограничился. В музыке коллаж начал проявляться посредством введения в произведение фрагментов, которые были стилистически чужды изначальному (базовому) музыкальному тексту. Коллаж закрепился в постмодернистской литературе как гипертекст – «текст, разделенный на лекции, которые явно заметны, и при этом чтение гипертекста подразумевает их комбинаторику»<sup>1</sup>. В моде коллаж стал техникой, благодаря которой создавались оригинальные костюмы. Из моды он пришёл в дизайн, где стал структурной метафорой<sup>2</sup>. В текстиле появилась техника пэчворка – создания материала из лоскутов, разнообразных по рисункам, фактурам, цветам. Коллаж начал применяться в архитектуре как метод архитектурной графики; собственно, любой современный город в архитектурном плане превратился в коллаж, вместивший «в одном объемно-пространственном архитектурном объекте или во фрагменте городской архитектурной среды культурные и художественные архетипы различных других эпох»<sup>3</sup>. В прикладном искусстве коллаж существует как декупаж; в фотографии появилось искусство фотомонтажа.

Соединяемые детали коллажа важны не только как носители определённого смысла, соотнесённые с определёнными культурными сферами, но и как знаки. Они не утрачивают собственную символику и в то же время символизируют связь данного произведения искусства с теми, которые ему предшествовали, то есть устанавливают межкультурные, интертекстуальные переключки, формируют единое культурное пространство, в которое входят потенциально все элементы

---

<sup>1</sup> Федорова Н.А. Гипертекстуальные формы и функционирование их единиц в русской литературе XX – начала XXI века: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.08. СПб., 2008. С. 6.

<sup>2</sup> Зырина М.А., Дембич Н.Д., Разина Е.И. Коллаж как структурная метафора в дизайне // Дизайн и технологии. 2020. № 80 (122). С. 13.

<sup>3</sup> Кузнецов И.И., Ахмедова Е.А. Постмодернистский коллаж как метод регенерации общественных пространств // Innovative Project. 2022. Т. 7. № 13. С. 76.

культуры. Коллаж стал в культурном поле «специфической стратегией организации знаковой системы»<sup>1</sup>.

Иначе говоря, коллаж, зародившись как художественная техника, эволюционировал в основополагающий принцип и концепцию развития современного искусства, что повлекло за собой и расширение семантики самого термина. Его суть заключается в заострении стыка / столкновения границ между элементами произведения – знаками / семами (минимальными единицами языкового плана содержания), принадлежащим к разным семантическим структурам. Наличие отличий в коллажном искусстве не сглаживается, благодаря синтезу, а акцентируется; отличие, непохожесть – и есть главное, что формирует новое культурное явление. Сталкиваясь между собой, компоненты коллажа не противоречат друг другу, а выполняют общую эстетическую задачу.

Исторически этот принцип был освоен художниками-модернистами, для которых коллаж стал способом создания необычного «плоскостного изображения», оказывающего сильное визуальное воздействие. Коллаж достаточно быстро перешёл в сферу объёмных предметных форм. Зародившись как авангардный художественный приём, коллаж развился и плавно перешел в пришедший ему на смену постмодернизм, став основой для эклектичной и свободной от шаблона посмодернистской эстетики. Коллаж, как отмечает Ю.Е. Музалевская, «постепенно лег в основу новой культурной парадигмы постмодернизма, для которой характерны те же признаки: цитирование, изменение смыслов, разбор произведения на фрагменты и создание из них нового произведения»<sup>2</sup>.

В середине XX века постмодернизм ознаменовал новый виток в развитии искусства. Его отличительной чертой стала деконструкция и сборка как ключевой метод, теоретически обоснованный Жаком Деррида в труде «О грамματοлогии». При этом деконструкция понимается не как разрушение, а как «разборка» (dé-

---

<sup>1</sup> Володин А.Н., Житова Д.Е. Пересоздание мира: модернистский коллаж в творчестве Орхана Вели // Ученые записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология. 2019. Т. 5 (71). № 4. С. 169.

<sup>2</sup> Музалевская Ю.Е. Коллаж – от техники до метода художественного осмысления постмодернизма // Тенденции развития науки и образования. 2024. № 106-3. С. 15.

construction)<sup>1</sup> структур для выявления их внутренней нестабильности. Искусство постмодернизма становится игрой в цитирование. Как отмечает Л. Манович в «Языке новых медиа», «вместо трансляции как можно большего количества медийных “записей” реальности культура постмодернизма оказалась занята пересобиранием и анализом уже существующих архивов медиа»<sup>2</sup>. Для художника эпохи постмодернизма важно не создать что-то новое, а интерпретировать уже имеющееся, отослать к нему, оживить его, заставить по-новому играть, звучать и иметь другие, часто непривычные, неожиданные значения в новом контексте.

В рамках данного исследования в качестве главного свойства искусства постмодернизма важно выделить стремление стереть границы при синтезе двух «текстов» (или, опять же, сем). При этом под «текстом» понимается не только литература, но и произведения экранных и изобразительных искусств. В связи с этим коллаж в формате постмодернизма нередко превращается в то, что А.И. Демченко называет «псевдоколлаж», в котором в качестве элемента выступают не цитаты, а псевдоцитаты – стилизации текста, стиля, манеры предшественников<sup>3</sup>. Текст может выглядеть «бесшовным», с незаметными стыками между соединёнными в форме коллажа элементами, и его коллажная природа ясна только для потребителя, обладающего определённой подготовкой «своего».

«Стык» двух текстов превращается в «складку». Концепция складки была впервые предложена Жилем Делёзом<sup>4</sup> при анализе барочного искусства, но которая оказалась применима к искусству постмодернизма. Складка – это не разрыв, а непрерывное преобразование поверхности. Она не разрезает материал, а заворачивает его внутрь самого себя. Применительно к коллажу это означает, что элементы не просто накладываются друг на друга, а «впутываются» и «вворачиваются» друг в друга, создавая сложную текстуру, где граница между образами размывается. Переход между текстами можно заметить, имея

---

<sup>1</sup> Даррида Ж. О грамматиологии. М.: Ad Marginem. 2000. С. 124.

<sup>2</sup> Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. С. 175.

<sup>3</sup> Демченко А.И. Коллаж и полистилистика в искусстве XX в. // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2005. № 2 (11). С. 42.

<sup>4</sup> Делёз Ж. Складка. Лейбниц и барокко / Пер с франц. Б.М. Скуратова. М.: Логос, 1997. 264 с.

необходимую насмотренность или начитанность, однако в искусстве постмодернизма складку синтеза стараются сглаживать и скрывать. При этом природа искусства постмодернизма все еще является в своей основе коллажом, что подразумевает столкновение и конфликт элементов.

Постмодернизм возникает, когда развитие технологий начало переходить в информационную стадию, как состояние культуры, не предполагающее гармонизации мира и определённости человеческого существования. И.Б. Антонова отмечает, что постмодерн характеризует «торжество неопределённости» и «смещение акцентов: от моно- к многоликости»<sup>1</sup>. О.М. Смирнова и М.Б. Балычева говорят о «детерминированном хаосе эпохи постмодерна»<sup>2</sup>. Эти качества постмодерна (неопределённость, смешение, хаос, негармоничность, многофактурность) во многом перекликаются с техникой коллажа. Как считает А.В. Ануфриева, художественный принцип коллажа лёг в основу перехода от модернизма к постмодернизму: «...Коллажное мышление является связующим звеном в системе модернизм – постмодернизм»<sup>3</sup>.

Формирование постмодерна происходит, когда для общества реальностью становятся информатизация и цифровизация, когда каждый субъект информационного пространства получает большие возможности и начинает ощущать себя именно субъектом – способным на самостоятельность, не нуждающимся в опеке, готовым к обеспечению всех своих потребностей, принимающим самостоятельные решения по поводу собственного информационного и культурного пространства. В культуре при этом происходит «эрозия различия между высокой культурой и так называемой массовой или поп-культурой»<sup>4</sup>. Высокое искусство, по сути, исчезает, и этому немало способствовал

---

<sup>1</sup> Антонова И.Б. Торжество неопределенности, смещение акцентов, или Кто он, студент эпохи постмодерна? // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение. 2016. № 3 (5). С. 11.

<sup>2</sup> Смирнова О.М., Балычева М.Б. Кибердевиантность и новое мировоззрение поколений Y и Z или детерминированный хаос эпохи постмодерна? // Инженерное образование и вызовы культуры в XXI веке: Сб. мат. II-ой Междунар. науч.-метод. конф. М.: РГУНиГ, 2017. С. 98.

<sup>3</sup> Ануфриева А.В. Проявление коллажного мышления в изобразительном искусстве: от модернизма к постмодернизму // Вестник Бурятского государственного университета. Философия. 2012. № 14. С. 169.

<sup>4</sup> Джеймисон Ф. Постмодернизм и общество потребления // Логос. 2000. Т. 25. № 4. С. 64.

коллажный принцип организации культурного пространства, ставший предшественником и эстетическим истоком феномена гибридности.

Гибрид определяется в культурологии как «сочинение, составленное из разнородных и не сочетавшихся в классической традиции друг с другом элементов, являющих совместимость несовместимого»<sup>1</sup> и характеризуется как «основа их дисгармоничной гармонии, асимметричной симметрии»<sup>2</sup>.

Говоря о коллаже как эстетическом истоке для формирования тенденции гибридности современного искусства, необходимо понимать, что коллаж и гибрид – это не одно и то же. У них действительно очень много общего: монтажность, конструирование, пересобирание из уже готовых объектов / произведений. Однако, как отмечает А.В. Яшкевич, коллаж состоит из осколков, объединённых по принципу монтажа, а «модель гибрида способна объединить различные части в единое целое при сохранении самодостаточности этих частей»<sup>3</sup>. Для коллажа важен синтез разнородных элементов, а для гибрида – самостоятельность этих элементов.

Отличие состоит также в том, что коллаж – это художественный прием, применяемый на стилистическом и структурном уровнях, а гибрид рассматривается как новая форма существования искусства. Кроме того, коллаж предполагает сперва разрушение и деконструкцию, а только затем объединение во что-то единое, в то время как гибрид объединяет без деконструкции, он связывает цельные элементы.

В данном контексте важно также определить различие между гибридными и синтетическими формами в искусстве. Синтез искусств определяется в Большой российской энциклопедии как «объединение различных видов искусства в одном художественном произведении»<sup>4</sup>. Ключевым признаком синтеза является взаимопроникновение элементов, в результате которого создается «целостный

---

<sup>1</sup> Лексикон неклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под ред. В.В. Бычкова. М.: РОССПЭН, 2003. С. 129.

<sup>2</sup> Там же. С. 130.

<sup>3</sup> Яшкевич А.В. К вопросу о связи построения архитектуры и города (архипелаг, анклав, коллаж, гибрид) // Journal of Technical and Natural Sciences. 2019. № 5 (14). С. 28.

<sup>4</sup> Синтез искусств // Большая российская энциклопедия. URL: <https://bigenc.ru/c/sintez-iskusstv-0d5586>

художественный ансамбль, не сводимый к сумме составляющих его элементов»<sup>1</sup>. Иначе говоря, в синтезе исходные искусства утрачивают свою автономность, растворяясь в новом качестве.

Таким образом, если синтез стремится к органическому слиянию и утрате автономности, то гибрид, напротив, представляет собой соединение, где составляющие элементы сохраняют свою самостоятельность. Применительно к предмету настоящего исследования кино – это синтетический вид искусства, а кино для виртуальной реальности – гибрид.

Можно утверждать, что развитие коллажа, практика постмодернизма и технологический прогресс привели к возникновению новых гибридных искусств, в которых идея совмещения, использования появившихся ранее в искусстве идей, мотивов, разновидностей, технологий была усилена и получила полноценную реализацию. Несмотря на то, что гибридные тенденции существовали всегда, окончательно гибрид оформился с цифровизацией, уже после того, как сформировался постмодернизм.

Важной особенностью гибридных искусств является их тип интермедиальной корреляции. О.А. Ханзен-Лёве выделял три типа интермедиальных корреляций:

1. Перенос мотивов из одной художественной формы в другую.
2. Перенос конструктивных принципов (структурный уровень). В данном случае переносится не сюжет, а прием другого вида искусства.
3. Проекция концептуальных моделей (мета-уровень). Искусство становится демонстрацией собственной теории. Произведение – это одновременно и объект, и инструкция по его созданию.<sup>2</sup>

Гибридные искусства относятся к третьему типу. Они демонстрируют и исследуют свою медиальную природу. Например, такой гибридный вид искусства, как интерактивный фильм ставит эксперимент: «Что будет, если

---

<sup>1</sup>

<sup>2</sup> Ханзен-Лёве О.А. Интермедиальность в русской культуре: От символизма к авангарду / пер. с нем. Б.М. Скуратова, Е.Ю. Смотрицкого (IX глава); ред. Д. Крафт, Р. Михайлов, И. Чубаров. - М.: РГГУ, 2016. С. 40-42.

кинематографический нарратив подчинить игровой логике выбора?». А реципиент постоянно рефлексировал о своей роли: зритель он или игрок? Кто контролирует историю? Это кино или игра? Артефакт становится моделью, парадигмой, «мета-знаком» для нового вида медиа.

Другой особенностью гибридных искусств является то, что они не претендуют на оригинальность, точнее, их оригинальность предполагает отсутствие оригинальности и формирование некоего единства из найденных ранее предшественниками содержаний и средств. Оно опирается на постмодернистское «совмещение всего и вся»<sup>1</sup> и открыто для любых влияний (художественных, технологических, мировоззренческих и др.), которые воспринимает не как влияния, а как основу для новшеств. Таковую ориентацию на лёгкое и естественное принятие чужого, введение его в круг своего можно назвать результатом коллажного мышления, определяемого М.А. Богомоловой как «стратегия, направленная на преодоление изолированности и ограниченности традиционного искусства»<sup>2</sup>. Для постмодернизма важен принцип связи с деятельностью предшественников и современников, которые понимаются не как соперники в искусстве, а как товарищи по сотворчеству в общем культурном пространстве. Авторство той или иной идеи, средства, инструмента является неважным в результате «смерти автора»<sup>3</sup> (исключая плагиат), произошедшей в постмодернистском мировоззрении.

Доминирование коллажного мышления над стремлением к оригинальности во многом обусловлено процессами глобализации и формированием единого информационного пространства, ключевую роль в котором сыграло телевидение. Природа телевидения по своей сути мозаична: новостные программы, состоящие из разрозненных сюжетов, соседствуют с сериалами, ток-шоу и рекламными блоками, создавая непрерывный поток разнородных элементов. Эта коллажная структура стала не просто эстетическим приёмом, а основой для реализации

---

<sup>1</sup> Богомолова М.А. Коллажное мышление в изобразительном искусстве постмодерна // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2008. № 8 (32). С. 149.

<sup>2</sup> Там же. С. 151.

<sup>3</sup> Барт Р. Смерть автора // Р. Барт. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр.; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. С. 384-391; Фуко М. Что такое автор? // М. Фуко. Воля к истине: по ту стороны знания, власти и сексуальности: сборник / пер. с фр. М.: Магистерium, Касталь, 1996. С. 7-46 и др.

концепции «глобальной деревни» Маршалла Маклюэна. Согласно этой концепции, электронные медиа, сжимая пространство и время, создают эффект всеобщей сопричастности, тем самым формируя новую среду и диктуя принципиально иные модели восприятия и мышления. Как пишет М. Маклюэн и К. Фиоре: «Телевидение – не утвержденный курс лекций по какому бы то ни было предмету, но оно совершенно определенно соответствует характеристикам естественной среды, в которой ребенок кормится и ищет свой путь, как делал всякий индеец, выходя из вигвама»<sup>1</sup>.

Коллажное мышление только укрепилось со всеобщей компьютеризацией общества XXI в., которая повлияла на человеческое восприятие мира и творчества. Л. Манович объясняет это тем, что природа компьютера и программная эстетика, в которой эта природа реализуется, сконструированы таким образом, что пользователь может взаимодействовать с ними в рамках логики выбора, среди предоставляемых опций: «Программное обеспечение делает естественной такую модель авторства, которая выглядит как система выбора из уже существующих, заранее заданных объектов»<sup>2</sup>. В цифровую эпоху выросло и соответственно было воспитано не одно поколение людей, для которых тактика коллажа / синтеза в творчестве стала привычной и доминирующей, для которых представления об авторстве информации стали неважными в связи с её лёгкостью и доступностью.

Хотя постмодерн оказался прекрасно соответствующим тенденциям развития культуры, искусства, общества на рубеже XX–XXI вв., в настоящий момент он сменяется (или даже уже сменился) метамодерном (постпостмодерном), в котором полностью трансформируется сущность человека, его отношение к жизни. П.М. Пискарёв даёт следующую характеристику: «Метамодерн – эпоха “человека счастливого”, homo beatus. Это период самоактуализации личности, жизни в самостоятельно сконструированном мире, создания своих полюсов социального притяжения»<sup>3</sup>. Метамодерн восходит к платоновскому «метаксису»,

---

<sup>1</sup> Маклюэн М. Война и мир в глобальной деревне / Маршалл Маклюэн, Квентин Фиоре; пер. с англ. И. Летберга. М.: АСТ: Астрель, 2012. 219 с.

<sup>2</sup> Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. – М.: Ад Маргинем, 2018. С. 173.

<sup>3</sup> Пискарёв П.М. Homo beatus – человек метамодерна // Власть и общество. 2019. № 8 (8). С. 4.

описывающему колебание и одновременность между и за пределами диаметрально противоположных полюсов. Это отражает природу новых гибридных медиа, части которого сохраняют свою самодостаточность, что и побуждает постоянное колебание между ними<sup>1</sup>. Переход от постмодерна к метамодерну, наблюдаемый в современной реальности, во многом связан со стремлением личности преодолеть неопределённость и хаос собственного существования, обрести уверенность в себе, жизни и будущем. Уничтожаются отличия между реальным и нереальным, возможным и невозможным, плохим и хорошим, правильным и неправильным, нормативным и нарушающим норму; возрастает значение иронии, комического как способа отношения к себе, другим людям и миру. Человек эпохи метамодерна, как пишет американский художник Люк Тёрнер, находится «между искренностью и иронией, деконструкцией и конструкцией, апатией и аффектом, пытается достичь некоего трансцендентного положения»<sup>2</sup>, то есть равновесия, устойчивой позиции в сложном и по-прежнему (по-постмодернистски) полном хаоса мире. Он одинаково искренен во всех своих начинаниях, даже когда они полностью противоположны.

В этих условиях (когда эстетика постмодерна ещё очень важна, но её начинает теснить эстетика постпостмодерна) гибридность в искусстве, ставшая результатом коллажности, выросшая из неё, продолжает оставаться одной из ведущих тенденций, развитие которой подстёгивается и мировоззренческими причинами, и чисто технологическими возможностями, предоставляемыми искусству современными технологиями.

## 1.2. Новые гибридные формы искусства

Предметом нашего исследования являются новые гибридные формы, которые уже возникли и продолжают формироваться в современных экранных искусствах, в кино.

---

<sup>1</sup> Turner L. Metamodernism: A Brief Introduction. URL: <https://luketurner.com/metamodernism-a-brief-introduction>.

<sup>2</sup> Там же.

Одной из форм является интерактивное кино, основанное на соединении кинематографа и видеоигры. Изображение может быть игровым (как в художественном фильме) и анимационным (как в мультипликационном фильме). Сущность интерактивности в том, что зритель (или несколько зрителей) может оказывать влияние на предлагаемый ему сюжет.

Возможностью интерактивности обладает только то цифровое экранное произведение, в формате которого интерактивность выступает «как форма диалога в пространстве»<sup>1</sup>. Вступающий в этот диалог зритель становится полноценным субъектом киноистории, деятелем, а не простым наблюдателем. Это уже не его ведут за собой авторы произведения, а он идёт самостоятельно и даже ведёт за собой сюжет. Пусть на данном этапе развития технологий такая ведущая роль во многом и мнимая, поскольку зритель всё же действует в рамках нескольких возможных поворотов сюжета, однако она присутствует и полностью меняет само восприятие и семантику «текста». К тому же, стоит отметить, что интерактивное кино в современном искусстве находится в стадии активного развития. С каждым новым экспериментом увеличивается спектр интерактивных возможностей, поднимается уровень иммерсивности.

Интерактивное кино возникло на основе компьютерных игр. Именно в них идея интерактивности получила обработку и реализацию как «свойство системы изменять свои характеристики в зависимости от действий объектов, с которыми она связана»<sup>2</sup>. Действующие объекты в данном случае – люди, игроки или «фокализаторы» (об этом в следующей главе), а в кино – зрители. Возможность различных вариантов развития событий и в компьютерной игре, и в интерактивном кино заложена программным способом.

В настоящий момент интерактивность стала неотъемлемой чертой современного информационного пространства<sup>3</sup>. В рамках этого пространства

---

<sup>1</sup> Чичканов Е.С. Интерактивность как форма диалога в пространстве цифрового экранного произведения: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. СПб., 2011. С. 3.

<sup>2</sup> Отечественная теория медиа: основные понятия. Словарь / под ред. Е.Л. Вартановой. М.: Фак-т журн. МГУ, Изд-во Моск. ун-та, 2019. С. 60.

<sup>3</sup> Васильева Е.Н. Интерактивность сетевых СМИ: функциональные задачи и формы // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. 2022. Т. 22. № 3. С. 102-107; 52. Лалиев

человек перестал быть пассивным наблюдателем, превратившись в активного деятеля: он создает и публикует контент, взаимодействует с публикациями других пользователей, вступает в дискуссии и получает обратную связь. Более того, благодаря интернету его пользователи стали активными участниками формирования картины мира, предлагая аудитории свои версии и ракурсы осмысления реальности. Это увеличивает у современного пользователя ИТ-ресурсов и сети интернет ощущение собственной значимости, помогает ему воспринимать себя не как объект, а как субъект сетевого взаимодействия. Кроме того, интерактивность проявляется в пространстве музея<sup>1</sup>, театра<sup>2</sup>, художественного текста, например, в книге «Сулажин» Б. Акунина<sup>3</sup> и т. п.

В интерактивном пространстве искусства человек перестаёт быть пассивным потребителем, от него требуется действие, ему следует совершать выбор, руководствуясь собственными интересами, прислушиваясь к себе, проявляя «активную включенную позицию посетителей»<sup>4</sup>.

Следующей формой гибридного искусства является кино и анимация для шлемов виртуальной реальности, с помощью которых достигается гибридность на технологическом уровне с точки зрения самой механики шлемов (очки и наушники, соединенные с экранами) и с точки зрения соединения искусств (кино, видеоигры, иммерсивный театр).

Виртуальная реальность как технология обеспечивает современному человеку «возможность удовлетворения важнейших потребностей человеческой

---

Х.Э. Трансформация политической коммуникации в эру интернета: функции и влияние на социально-политические процессы // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. 2023. №4. С. 269-273; Кузьмишина М.Р., Познин В.Ф. Формы активизации интереса молодёжной аудитории к медиаконтенту в социальных сетях // Наукосфера. 2021. № 7-1. С. 107-112 и др.

<sup>1</sup> Чалая А.И. Интерактивность пространства как современная культурологическая тенденция в формировании экспозиции выставок // Вестник ИМСИТ. 2016. № 1 (65). С. 29.

<sup>2</sup> Кайдановская А.А. Современный театр: иммерсивные постановки (перформанс, променад, интерактивность) и их влияние на преобразования театрального пространства // Архитектура и современные информационные технологии. 2018. № 1 (42). С. 212.

<sup>3</sup> Крылова М.Н. Новые тенденции паратекстуальности в современной российской художественной литературе // Современные научные исследования: проблемы и перспективы: сб. мат. VII междунар. науч.-практ. конф. Киров: МЦИТО, 2024. С. 176.

<sup>4</sup> Астанская А.М. Интерактивность в культурном пространстве как способ привлечения аудитории // Труды Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2015. Т. 206. С. 123.

психики, связанных с прорывом за границы реального, в область виртуального»<sup>1</sup>. По сути, поиск виртуального – одна из целей, которую преследует человек, обращаясь к искусству. Человек ощущает, что где-то рядом есть иной мир, для проникновения в который необходимо оторваться от реалий повседневности, выйти за их границы, прежде всего с помощью собственного воображения. Поэтому любое техническое новшество, позволяющее глубже и ярче переживать виртуальный мир в рамках искусства, становится важным инструментом, упрощающим доступ в эту реальность.

С точки зрения философии, «существует действительность, включающая объективный наличный мир (мир сущего) и потенциальный мир (мир объективных возможностей)»<sup>2</sup>. Эта вторая действительность и является виртуальной, представляемой, мыслимой человеком. Её существование – одно из условий полноценного развития человечества, движения его вперёд, отсутствия стагнации. Социальный смысл виртуальной реальности понимается как возможность «обеспечить свободу для реализации, полноценной онтологизации тех смыслов, которые сохранялись сокрытыми и которые направлены на верификацию проблематизированных параметров реальности»<sup>3</sup>. Следовательно, виртуальная реальность открывает возможность экспериментальной проверки предположений, выступая катализатором прогресса.

О.И. Елхова утверждает, что в любом своём виде, в том числе технологическом, «пространство виртуальной реальности обладает мифологическими чертами», миф выступает в нём как способ восприятия мира, «наблюдается нарушение диалектического единства жизни и смерти»<sup>4</sup>. Виртуальная реальность отличается от объективной ровно теми параметрами, которых человеку недостаёт в его бытии, повседневности. Будучи воплощённой в

---

<sup>1</sup> Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Художественно-эстетическая виртуалистика // Academia. Архитектура и строительство. 2014. № 2. С. 8.

<sup>2</sup> Саяпин В.О. Концептуализация виртуальной реальности: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01. Воронеж, 2007. С. 11.

<sup>3</sup> Таратута Е.Е. Социальный смысл виртуальной реальности: автореф. дис. ... канд филос. наук: 09.00.11. СПб., 2003. С. 12.

<sup>4</sup> Елхова О.И. Онтологическое содержание виртуальной реальности: автореф. дис. ... докт. филос. наук: 09.00.01. Уфа, 2011. С. 10.

произведении искусства, виртуальная реальность более понятна, позитивна, конструктивна, поскольку искусство «делает универсальные принципы бытия соразмерными и понятными человеку, воплощая их в конкретные формы»<sup>1</sup>.

Погружаясь в виртуальный мир, человек чувствует себя не наблюдателем, а участником происходящего, он может выполнять какую-то новую для себя роль, развивать навыки, необходимые ему в объективной реальности или временно выходить за рамки привычной идентичности. Помимо этого, потенциал виртуальной реальности заключается в её способности преодолевать экзистенциальные ограничения человеческого бытия. Она открывает возможность безопасного проживания альтернативных жизненных сценариев и моделирования ситуаций, недоступных или сопряженных с неоправданным риском в физическом мире. Если в объективной реальности конечность (будь то физические, социальные или временные рамки) зачастую ограничивает реализацию потенциалов, то виртуальная реальность снимает это давление, позволяя не только проживать, но воплощать самые смелые идеи и концепции<sup>2</sup>. Пережитый в цифровой среде опыт, сколь бы интенсивным он ни был, не является фатальным для объективной оболочки пользователя<sup>3</sup>. Таким образом, виртуальная реальность конституируется как уникальное пространство для безопасного выхода за пределы человеческого бытия и исследования границ собственных возможностей.

Виртуальная реальность для человека не является чем-то новым, незнакомым ранее. Именно в неё погружаются в снах, грёзах, мечтах и фантазиях, а также в процессе искреннего переживания того, о чём повествует произведение искусства. Современная технология VR просто даёт человеку более совершенный инструмент, с помощью которого ему проще технологически осуществить переход в виртуальный мир, который ему и так доступен в силу устройства психики.

---

<sup>1</sup> Там же.

<sup>2</sup> Бетоева Е.А. VR как культуротворческий процесс в контексте современного искусства // Вестник МГУКИ. 2024. №5 (121). С. 97.

<sup>3</sup> Бабанова А.И. Диалектика свободы в игровом пространстве // Казанский социально-гуманитарный вестник. 2023. № 6 (63). С. 143.

Воспринимая сегодня виртуальное кино, человек надевает шлем, в который встроены очки и наушники. Шлем отсекает любые контакты с окружающим миром, его звуки и визуальные сигналы. В руках у человека находится контроллер, с помощью которого он взаимодействует с произведением. Фильм проецируется прямо в очки и воспринимается зрителем как реальность, непосредственно окружающая его. Человек в процессе восприятия не статичен: он может поворачиваться, вставать, садиться, двигаться, «находясь» при этом в виртуальном мире. Киносреда окружает его со всех сторон, а не находится только впереди, на экране.

Также значимой для современного культурного пространства формой гибридного искусства являются FMV-игры, в которых также происходит соединение видеоигр и кино, но используется принцип, отличный от того, который есть в интерактивных фильмах.

FMV расшифровывается как Full Motion Video (с англ. ‘полностью подвижное видео’). Так называется технология, с помощью которой реализуются визуальные аспекты игры. В ходе игры воспроизводится полноэкранное видео, либо используются спрайты с оцифрованными актерами.

В обществе, как в научном, так и за его пределами, до сих пор ведутся споры о том, являются ли видеоигры искусством. С одной стороны, в современной индустрии очень много игр, которые содержат в себе элементы искусства (художественное решение и литературу) и выполнены с учетом эстетических правил. С другой стороны, если рассматривать игру в чистом виде, то она представляет собой только набор условий и правил, в которых уровень искусства может быть на условном уровне или отсутствовать вовсе. Тем не менее, как и любое искусство, современные видеоигры часто несут в себе морально-этические послания, моделируют социальные отношения и транслируют идеологию и этническую ментальность своих создателей<sup>1</sup>. За счет соответствия всем этим критериям FMV-игра определяется в качестве вида искусства. Аргументируется

---

<sup>1</sup> Гутман И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13. СПб., 2009. С. 11-24.

это и их гибридной природой, отражённой в самом названии, указывающей на соединение игрового процесса и видеоискусства, а также активным применением в них нарративных стратегий.

Рассмотрим ещё несколько форм (видов) гибридного искусства, которые не будут далее анализироваться в отдельных главах исследования в силу того, что исследование концентрируется на тех видах искусства, отличительной чертой которых является совмещение кинематографа и видеоигр. Тем не менее данные гибриды требуют упоминания в связи со своим упором на иммерсивность и развитие воплощений виртуальной реальности.

Архитектурный 3D-мэппинг (видеомэппинг) – это способ видеопроецирования, который представляет собой соединение архитектуры с проекциями. Проекция выполняется на стены и фасады или на крупные арт-объекты (статуи, мосты, башни и т. д.)<sup>1</sup>. Проекция всегда очень масштабная, нередко выполняется на фестивалях и других крупных мероприятиях. Городская среда и архитектура обретают благодаря архитектурному 3D-мэппингу новый вид. К примеру, несколько различных проекций было выполнено в рамках разных фестивалей на фасаде Большого театра в Москве. Один из примеров представлен на рисунке 1.1.



Рисунок 1.1 – 3D-мэппинг на фасаде Большого театра (сайт LiveJournal)

---

<sup>1</sup> Туз М.С. Особенности архитектурного 3D-мэппинг и его возможностей в условиях городской среды // European scientific conference: сб. науч. тр. по мат. XLIV междунар. науч. конф. Анапа: НИИЦЭСП, 2021. С. 119.

3D-мэппинг выступает одним из способов колористической организации архитектурной среды<sup>1</sup>, может использоваться для планирования городской застройки<sup>2</sup>. В условиях города он помогает делать пространство разным, вариативным, виртуально на время менять его, не внося при этом постоянных физических трансформаций.

Проекция представляет собой не просто какое-то изображение на удобном, как правило, масштабном объекте. Это сложное программное явление, в ходе создания которого учитывается каждый элемент поверхности, угол наклона, формы и т. п.

3D-мэппинг также применяется в дизайне костюма<sup>3</sup>, в интерьере, в ландшафте, в изменении малых объектов и в других сферах, выступая как современный гибридный вид искусства.

Гибридный характер имеют также голографические шоу – новый формат искусства, в котором происходит соединение реального мира и виртуальных объектов. Голография определяется в словаре как «получение объёмного изображения, основанное на взаимном действии (наложении друг на друга) световых волн»<sup>4</sup>. В цифровую эпоху этот метод демонстрации изображений, изобретённый в 1947 году английским физиком Д. Габором, получил новую жизнь в связи с современными технологиями программирования и подачи света.

Движущиеся 3D проекции создают изображения, которые словно висят в воздухе. Показ голографических шоу сочетается с выступлением реальных артистов, причём комбинация реального и виртуального всегда тщательно продумана. Шоу используются на мероприятиях различного плана: концертах, фестивалях, модных дефиле<sup>5</sup>, театральных и цирковых представлениях, в клубах и

---

<sup>1</sup> Беседина И.В., Шенцова О.М. Способы и приемы колористической организации архитектурной среды // Наука. Искусство. Культура. 2022. №3 (35). С. 43.

<sup>2</sup> Леладзе А.М. Методы создания 3D-моделей городской среды // Проблемы развития предприятий: теория и практика: сб. ст. X междунар. науч.-практ. конф.; под науч. ред. В.И. Будиной. Пенза: ПГАУ, 2023. С. 405.

<sup>3</sup> Зайнетдинова И.Т. Видеомэппинг в дизайне костюма // Современные тенденции изобразительного, декоративного прикладного искусств и дизайна. 2024. № 1. С. 35-40.

<sup>4</sup> Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. М.: Азбуковник, 1999. С. 136.

<sup>5</sup> Михеева В.Н., Грицаева А.С. Голографические технологии и мода // Инновационные научные исследования в современном мире: теория, методология, практика: сб. ст. по мат. I междунар. науч.-практ. конф. Уфа: Вестник науки, 2019. С. 24-30.

т. п. Метод голографии используется не только для организации шоу, но и для создания точных объёмных голографических копий произведений искусства<sup>1</sup>, которые можно использовать при организации передвижных выставок, особенно в случае невозможности или нежелательности извлечения предмета искусства из хранилища.

3D-голограммы висят в воздухе, причудливо движутся и привлекают внимание зрителей. На рисунке 1.2 показано, как один из немецких цирков заменяет живых лошадей их голографическими изображениями.



Рисунок 1.2 – Голографическое шоу в немецком цирке Circus Roncalli (сайт Pinterest)

Качество визуального воплощения фигур в голографическом шоу определяется комплексом взаимосвязанных факторов. К ним относятся уровень художественного исполнения исходных моделей, технические характеристики используемого оборудования, сложность и оптимизация программного обеспечения, а также объем бюджета, который напрямую влияет на реализацию всех перечисленных аспектов.

Гибридность голографических шоу как вида искусства заключается как в применении цифровых технологий (соположении науки и искусства), так и в сочетании нескольких видов искусства (изобразительного, музыкального,

---

<sup>1</sup> Бабенко В.А., Константинов В.Б., Левушкин В.М. Малогабаритная аппаратура для создания голографических объёмных копий предметов искусства // Научное приборостроение. 2000. Т. 10. № 1. С. 97.

театрального, танцевального и др.), которое служит формированию иммерсивного искусства, предназначенного для мультисенсорного восприятия<sup>1</sup>.

Таким образом гибридность в современном искусстве осуществляется и наблюдается на разных уровнях:

- на технологическом уровне (как включение новых, всё более современных цифровых инструментов в практики искусства);
- на художественном уровне (как сочетание разнообразных видов искусства, эклектика, взаимные переходы между ними и разнообразные совмещения);
- на уровне восприятия (которое меняется в различных вариантах гибридности искусства).

При этом различные уровни гибридности взаимосвязаны, влияют друг на друга и существуют одновременно.

Например, технология шлема виртуальной реальности делает возможным возникновение и развитие кинематографа и анимации для VR-шлемов. С художественной точки зрения такие произведения являются соединением кино, компьютерных видеоигр и иммерсивного театра. Технология VR-шлемов также влияет на восприятие и роль зрителя в ознакомлении с такого рода произведениями. Например, шлем предполагает полный захват зрения и как минимум одно из шести чувств человека «отключается» от реального мира. Также технология и зрительское восприятие влияют на художественный уровень, поскольку именно они диктуют возможности и ограничения нового художественного языка фильмов и анимации для VR-шлемов.

Для кино всегда очень важными были технологии, на основе которых оно функционирует. Это отмечают такие исследователи как: Л. Манович<sup>2</sup>, А. Люсый<sup>3</sup>, В. Новиков<sup>4</sup>. К примеру, кино кардинально изменилось с появлением технологий

<sup>1</sup> Чжан Х. Вдохновение иммерсивного медиаискусства в методах музейной экспозиции на примере музея «TeamLab» // Культура и цивилизация. 2023. Т. 13. № 10-1. С. 220.

<sup>2</sup> Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. 43 с.

<sup>3</sup> Мешков Е.А., Люсый А.П. Особенности новых технологий кино и их влияние на образность кинематографа эпохи пандемии // Культура и цивилизация. 2023. Том 13. № 10А. С. 63-69

<sup>4</sup> Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. – М., 2019. С. 3.

звука и цвета. Точно так же оно продолжает меняться сейчас, с появлением VR- и интерактивных технологий. В кинофильмах последних лет применяются такие новые технологии, как «3D-печать, аниматроники, нейронные сети, формат видео скринлайф, вертикальное видео»<sup>1</sup>. Кино как синтетический вид искусства оказывается способным впитывать в себя новые технологические и художественные составляющие бесконечно, приспособливая каждую из них к собственной природе.

Кинематограф постоянно пополняется новыми синтетическими приёмами, гибридными жанрами и разновидностями. К примеру, на уровне визуального воплощения можно наблюдать гибридность в современных анимационных фильмах и сериалах, таких как «Человека-паук: Через вселенные» (2018) или «Аркейн» (2021-2024), в которых 3D графика, долгое время тяготеющая к гиперреалистичному рендеру, начала воплощаться средствами художественного рендера, имитирующего приемы плоскостного искусства (комикс, живопись). Пример представлен на рисунке 1.3.



Рисунок 1.3 – Кадр из анимационного фильма «Человека-Паук: Через Вселенные» (сайт Kinorium)

Подобные слияния относятся ко второму типу интермедиальных корреляций, а именно – к переносу конструктивных принципов. Изначально это выражалось в переносе анимационных принципов условности, характерных для классической двумерной анимации, что проявлялось в дизайне персонажей и их движениях, где

---

<sup>1</sup> Мешков Е.А., Люсьи А.П. Особенности новых технологий кино и их влияние на образность кинематографа эпохи пандемии // Культура и цивилизация. 2023. Т. 13. № 10-1. С. 63.

ярко прослеживались приёмы гиперболизации и гротеска. Примером ранней работы в данном ключе служит короткометражный фильм «Приключения Андрэ и пчелки Уэлли» (1984). Подобное решение в фильме во многом было продиктовано экономией ресурсов и технологическими ограничениями эпохи<sup>1</sup>. Однако элементы стилизации впоследствии развились и укрепились в процессе работы над «Историей игрушек» (1995), который стал первым полнометражным мультфильмом, полностью выполненным в 3D<sup>2</sup>.

В 1999 году вышли два значимых в контексте данной проблематики фильма: «Тарзан» и «Стальной гигант». При работе над «Тарзаном» художественный руководитель проекта Даниэль Сен-Пьер и его команда разработали технологию Deep Canvas, позволявшую рисовать непосредственно поверх трёхмерных объектов, с которыми взаимодействовал нарисованный персонаж. В «Стальном гиганте» был представлен персонаж (сам Стальной Гигант), рендеринг которого имитировал целлулоидную анимацию: цвета были однотонными, края выделялись контуром, а переходы между светом и тенью – жёсткими. Подобный тип рендера получил название «cel-shading» (от англ. cel – целлулоид и shading – затенение). Данный подход решал проблему, характерную для классической компьютерной анимации того времени, – слишком явный, бросающийся в глаза синтез двумерной анимации с трёхмерными элементами, которые до появления «Стального гиганта» и «Тарзана» выглядели чужеродно на фоне двумерной визуальной среды<sup>3</sup>. Пример взаимодействия Стального гиганта с двумерным персонажем представлен на рисунке 1.4.

---

<sup>1</sup> Smith A. R. The Making of André and Wally B. URL:

[http://alvyray.com/Memos/CG/Lucasfilm/Andre&WallyB\\_TheMakingOf.pdf](http://alvyray.com/Memos/CG/Lucasfilm/Andre&WallyB_TheMakingOf.pdf)

<sup>2</sup> Шлядинский, А. А. Компьютерная трехмерная анимация: от спецэффекта в кинематографе к полнометражному анимационному фильму // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. 2011. №6 (1). С. 381.

<sup>3</sup> Кобалев А. Компьютерная графика в полнометражной про-диснеевской анимации. Часть 2. URL: [https://www.prodisney.ru/index.php?page=3Din2D\\_2.php](https://www.prodisney.ru/index.php?page=3Din2D_2.php)

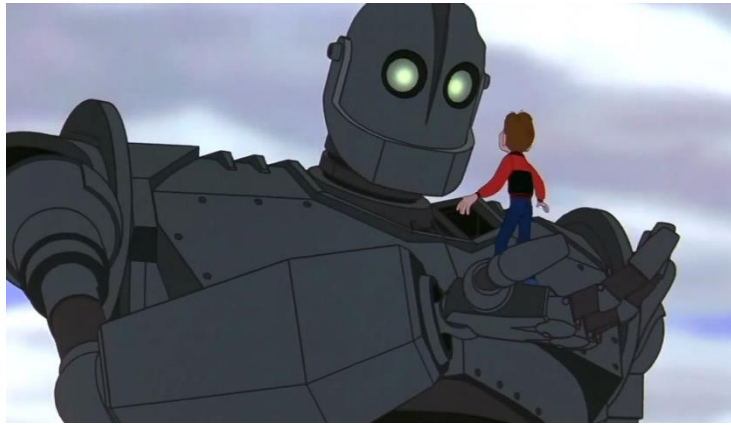


Рисунок 1.4 – Кадр из анимационного фильма «Стальной гигант» (сайт Pinterest)

Первой работой, в которой было реализовано полное гибридное слияние двумерной и трёхмерной графики, стала видеоигра «Jet Set Radio» (2000, студия Smilebit). Рендеринг игры был полностью выполнен в технике cel-shading с характерными однотонными заливками, жёсткими светотеневыми переходами и выразительными контурами. Художественное решение при этом опиралось на эстетику комиксов и граффити. Пример представлен на рисунке 1.5.



Рисунок 1.5 – Скриншот видеоигры «Jet Set Radio» (сайт Steam)

Как и в случае с другими новыми гибридными формами, слияние 3D- и 2D-графики было в значительной степени обусловлено техническими возможностями, а его развитие стало возможным благодаря появлению таких технологий, как Deep Canvas и cel-shading.

Другим примером гибрида на уровне формы может служить анимадок – документальная анимация, «предлагающая новую оптику репрезентации в

условиях сверхчувственной визуальности»<sup>1</sup> и оказывающая большое «влияние на зрительскую аудиторию за счет своего метафоричного языка и визуальной образности»<sup>2</sup>; жанры кино, которым свойственны сильное авторское начало, интерактивность, гипертекстуальность, а также «коллажность в сопоставлении кадров и витражность, многослойность изображения, так как они <...> отражают процесс мышления, мозаичный по своей сути»<sup>3</sup>; синемаграфия – локально анимированная статичная фотография, отдельные области которой «подвижны, являются, по сути, видео вкраплениями», функционирующие в формате GIF или MPEG4 и иных форматах представления видео<sup>4</sup>. Экранные искусства и, в частности, кино проявляют «способность адаптироваться к изменяющимся условиям действительности и аудитории»<sup>5</sup>, и реализуется эта способность посредством гибридности, формируемой на разных уровнях.

Названные гибридные медиумы имеют экранную природу и восходят к кино как источнику, основанному на технологически осуществимой демонстрации переосмысленной действительности в экранном формате.

В каждом из названных медиумов (кино и анимация для шлемов виртуальной реальности, интерактивное кино, FMV-игры, архитектурный мэппинг, голографические шоу) гибридность проявляется в первую очередь на технологическом уровне, поскольку они основаны на информационных технологиях, программных средствах и осуществляются с помощью современного цифрового оборудования.

На художественном уровне гибридность состоит в творческом сочетании и переплетении художественных средств и возможностей различных экранных искусств. Для современного художника экранного пространства важно совместить

---

<sup>1</sup> Кривуля Н.Г. Документальная анимация: проблемы классификации гибридных форм постцифровой культуры // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 3 (45). С. 102.

<sup>2</sup> Рамазанова Б., Черных А. Анимадок – гибридный феномен современного кино // Central Asian Journal of Art Studies. 2023. Т. 10. № 3. С. 16.

<sup>3</sup> Глазкова Е.А. Гибридные жанры кино- и видеоэссе в современном экранном пространстве: история, особенности и перспективы // Университетский научный журнал. 2016. № 20. С. 237.

<sup>4</sup> Ромакина М.А. Мультимедийные «простейшие»: синемаграфия в СМИ и блогах 2010-х гг. // Вопросы теории и практики журналистики. 2020. Т. 9. № 2. С. 249.

<sup>5</sup> Мешков Е.А., Люсый А.П. Особенности новых технологий кино и их влияние на образность кинематографа эпохи пандемии // Культура и цивилизация. 2023. Т. 13. № 10-1. С. 63.

в нём максимальное количество возможных разнородных элементов, обеспечивая произведению коллажность, мозаичность, фрагментарный характер. Гибридность на уровне восприятия состоит в том числе в умении обработать эту мозаичность, воспринять коллажное, гибридное произведение как единое целое, в котором каждый элемент нацелен на реализацию авторского замысла и произведении на зрителя определённого впечатления, а также в том, как именно произведение воспринимается. Восприятие различных экранных гибридов является подвижным, мобильным, интерактивным, а в некоторых случаях исключительно индивидуальным.

Таким образом, представленный анализ ключевых гибридных форм современного искусства демонстрирует, что процессы гибридизации пронизывают его на технологическом, художественном и перцептивном уровнях, трансформируя саму природу творчества и восприятия. Выделенные медиумы (интерактивное кино, кино для шлемов виртуальной реальности и FMV-игры) являются наиболее репрезентативными и динамично развивающимися примерами гибридизации, поскольку в фокусе их эстетики и поэтики находится прямое соединение кинематографического нарратива и игровой механики. Именно эти три формы, обладающие значительным потенциалом для изменения роли зрителя и структуры экранного произведения, требуют более детального рассмотрения, которому и будут посвящены последующие главы данного исследования.

### **Выводы**

В современном искусстве активно развиваются гибридные тенденции, предпосылками чего стали стремительное развитие технологий, формирование общемирового информационного пространства, эклектичность мышления и мировоззрения, глобализация культуры, усложнение идеологических, социальных, политических и культурных идей, распространяемых в обществе, внутреннее стремление искусства к синтезу, исходящее из диалогичности культуры.

Синтез оформился в коллажных практиках искусства модерна, для которых стало характерным заострение стыка между элементами произведения,

принадлежащими к разным семантическим структурам, выполненными в разных стилях, материалах. При переходе от модернизма к постмодернизму коллажные практики изменились, стык между элементами произведения отныне размывается, становится складкой, отчего он становится заметным только при наличии подготовки. Сама природа искусства постмодернизма является в своей основе коллажем, что подразумевает столкновение и конфликт элементов, активное коллажное использование «чужих» достижений, воспринимаемых как всеобщие, а значит, «свои». В цифровую эпоху, при переходе к метамодерну, коллажное мышление доминирует над оригинальностью. Цифровизация способствует созданию нового типа авторства «без авторства», при котором не создаются новые объекты искусства, а пересобираются уже существующие.

Гибрид стал очередной стадией развития коллажа. В нём также присутствуют монтажность, конструирование, пересобирание из уже готовых объектов. Однако если для коллажа ключевым является соединение разнородных фрагментов, то в гибриде на первый план выходит автономность соединяемых элементов. В этом отношении гибрид противостоит не только коллажу, но и синтезу: последний предполагает органическое слияние искусств, при котором исходные компоненты утрачивают свою самостоятельность.

Новыми гибридными формами современного искусства стали кино и анимация для шлемов виртуальной реальности, интерактивное кино, FMV-игры, архитектурный мэппинг, голографические шоу и т. п. Для них характерны упор на иммерсивность, использование цифровых инструментов, компьютерных программ, современных технологий. При этом гибридность может возникать на разных уровнях: технологическом, художественном, на уровне человеческого восприятия. Гибридность на одном уровне влияет на другие и тесно с ними связана.

Возникновение и развитие новых гибридных искусств будет продолжаться под влиянием новых технологических разработок, каждая из которых мгновенно находит применение в практиках искусства, готовых в условиях постмодерна и метамодерна к коллажному осмыслению действительности.

## Глава 2. Интерактивный фильм как гибридная форма искусства

### 2.1. Становление интерактивности в медиасреде: от прото- и параформ к гибридации

Истоки интерактивности в культуре уходят в прошлое, проявляясь не только в прямом взаимодействии, но и в разнообразных опосредованных практиках, существовавших задолго до возникновения интерактивного кино и видеоигр. Эти практики, хронологически предшествовавшие современным интерактивным медиа, можно классифицировать по типу и направленности взаимодействия реципиента с произведением:

– протоинтерактивные практики (где приставка прото- указывает на первичный, ментальный уровень вовлечения) – состоят в мыслительных стратегиях реципиента, направленных на активное осмысление статичного произведения. Хотя сам объект не меняется, человек мысленно достраивает его, создавая для себя иллюзию соучастия и более глубокого погружения. Это интерактивность, реализуемая внутри акта восприятия;

– параинтерактивные практики (где приставка пара- обозначает пространство «рядом», «около» произведения) – разворачиваются в культурном поле оригинала. Они заключаются в создании нового контента, вдохновленного исходным произведением. Взаимодействие переносится с самого объекта на его культурное окружение, где зрители/читатели становятся соавторами, интерпретаторами и критиками<sup>1</sup>.

Принципы протоинтерактивности реализуются в различных медийных формах. Одним из примеров служат книги-игры (например, «Остров сахарного тростника» Э. Паккарда), где читатель принимает решения, определяющие развитие сюжета через переход на указанные страницы. Другой формой являются фильмы с нелинейной структурой, такие как «Расёмон» А. Куросавы, где зрителю

---

<sup>1</sup> Хотин Д.М. Процессы гибридации и внедрения интерактивности на телевидении // Человек и культура. 2026. № 1. С. 32.

предлагается самостоятельно реконструировать целостную картину событий из разрозненных эпизодов. Также протоинтерактивность проявляется в гипертекстовых романах, структура которых строится на использовании цифровых гиперссылок, либо на имитации структурных принципов нелинейной цифровой среды; примером здесь выступает «Эти волны девушек» К. Фишер.

В истории экранной культуры встречаются и другие примечательные формы протоинтерактивности, помимо нелинейного повествования в кино. Ярким примером служит анимационный фильм Уинзора МакКей «Динозавр Герти» (1914), изначально созданный как элемент эстрадного номера. В ходе представления МакКей появлялся на сцене в амплуа дрессировщика, вступая в «диалог» с нарисованным динозавром. Герти откликалась на его команды, кланялась публике, создавая иллюзию присутствия. Одним из эпизодов создания впечатления непосредственного контакта между нарисованным двухмерным образом и трехмерной реальностью стал момент, когда МакКей бросает динозавру яблоко, а тот его ловит<sup>1</sup>. Однако кульминацией номера становился визуальный трюк: аниматор скрывался за кулисами, чтобы тут же возникнуть на экране уже в качестве анимированного персонажа, взаимодействующего с Герти внутри мультипликационного пространства. Этот приём производил ошеломляющий эффект на зрителей<sup>2</sup>. Хотя аудитория не могла напрямую влиять на действие, МакКей выступал в роли медиатора, чьё взаимодействие с Герти создавало иллюзию осязаемости анимационного персонажа, наделённого собственной агентностью.

Взаимодействие автора-аниматора с рисованным изображением присутствовало уже в самых ранних образцах анимации. Классическим примером служит фильм Джеймса Стюарта Блэктона «Очарованный рисунок» (1900), где художник в кадре взаимодействует со своими рисунками. Он «материализует»

---

<sup>1</sup> Кривуля Н.Г. В зеркале времени: анимация двух Америк (немой период). М.: Издательство Аметист. 2007. С. 127.

<sup>2</sup> Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма. М.: Издательство Дединского, 2018. С. 29

нарисованные бокал и бутылку вина в трёхмерном пространстве, «поит» вином нарисованную голову, вызывая смену её эмоций, а затем отнимает у неё сигару.

Однако принципиальное нововведение МакКея в «Динозавре Герти» заключалось в переносе этого взаимодействия в плоскость перформанса, при котором зритель становился свидетелем и косвенным участником «диалога» с персонажем<sup>1</sup>. Таким образом, протоинтерактивность у МакКея обрела публичное, перформативное измерение, где ключевым элементом стала не столько техническая уловка монтажа, сколько создание у зрителя ощущения сопричастности при взаимодействии с анимационным героем.

Ещё одним примером протоинтерактивного взаимодействия в ранней экранной культуре стали сеансы коллективного пения, популяризированные анимационными фильмами в жанре «Пой вместе с нами». Традиция пения с экрана зародилась ещё в эпоху «волшебных фонарей», где использовались диапозитивы с текстами песен<sup>2</sup>. С появлением кинематографа в начале XX века практика трансформировалась в проекцию статических слайдов в кинозалах. Однако подобный формат имел существенный недостаток – отсутствие синхронизации. Из-за того, что музыканты и демонстраторы слайдов часто работали не скоординированно, нарушался ритм и затруднялось восприятие. Братья Флейшеры, осознав проблему, разработали новый подход к подаче материала. Вместо статичного отображения всего текста песни они разбили его на последовательно сменяющиеся друг друга фрагменты (куплеты, строки и отдельные слова). Ключевым элементом стало использование динамичного визуального аккомпанемента: сначала прыгающего в такт музыке светового пятна, выделяющего нужное слово, а позже анимированных персонажей, разыгрывавших небольшие сценки. Этот приём не только облегчал чтение текста, но и задавал ритм, помогая залу петь синхронно<sup>3</sup>. Таким образом, модернизация прежней практики превратила

---

<sup>1</sup> Хотин Д.М. Процессы гибридизации и внедрения интерактивности на телевидении // Человек и культура. 2026. № 1. С. 32.

<sup>2</sup> Slide A. New Historical Dictionary of the American Film Industry. Chicago & London, 1998. P. 190

<sup>3</sup> Кривуля Н. К истории создания первой звуковой анимации. Песенные серии братьев Флейшеров // Вестник ВГИК. 2018. №1 (35). С. 122-123.

музыкальную паузу в насыщенное визуальное представление, где анимация направляла и стимулировала аудиторию, создавая эффект непосредственного взаимодействия с экраном.

Проведённый анализ позволяет выделить следующие характерные черты протоинтерактивности:

– смещение фокуса с пассивного восприятия на активное вовлечение – будь то выбор страницы в книге-игре, мысленная реконструкция сюжета или синхронное пение в зале;

– наличие посредника или интерфейса, направляющего эту активность: медиатор ведущий представления, гиперссылка в романе или прыгающий шарик в анимации Флейшеров. Их задача – не дать полную свободу, а создать и поддерживать иллюзию диалога и агентности.

Культурная потребность в соучастии раскрывается и на ином, более опосредованном уровне взаимодействия, который определяется как параинтерактивность<sup>1</sup>. Если протоинтерактивность предполагает активность в рамках восприятия произведения, то параинтерактивность переносит фокус вовне. Это творческая активность, которая не меняет первоисточник, но активно его интерпретирует и развивает, порождая новые тексты. К такой деятельности относится, в частности, создание фанфиков (от англ. fan-fiction) – любительских произведений, преимущественно литературных, развивающих или переосмысляющих оригинальные сюжеты. Фанфики напрямую не влияют на первоисточник, но создают вокруг него «облачный» нарратив, с которым взаимодействуют другие фанаты.

Данная практика имеет глубокие исторические корни. Некоторые исследователи считают поэму Роберта Генрисона «Завещание Крессиды» (1492) ранним примером фанфика, поскольку она предлагает альтернативный взгляд и дополняет сюжет «Троила и Крессиды» Джеффри Чосера, заполняя сюжетные

---

<sup>1</sup> Хотин Д.М. Процессы гибридизации и внедрения интерактивности на телевидении // Человек и культура. 2026. № 1. С. 33.

пробелы<sup>1</sup>. Другим историческим примером являются рассказы членов «Литературного общества Шерлока Холмса», публиковавшиеся в специализированном журнале и посвящённые новым приключениям персонажа Артура Конан Дойла<sup>2</sup>. Однако существуют и более ранние примеры: так, эпическая поэма Квинта Смирнского «После Гомера» (III в. н. э.) представляет собой развитие сюжета «Илиады».

Подобные культурные практики существовали и развивались не только в Европе. Классический китайский роман «Путешествие на Запад» – продукт коллективного творчества, уходящий корнями в народную устную культуру. Его исторической основой послужило реальное путешествие монаха Сюаньцзана (ок. 600–664 годов) за буддийскими сутрами, описанное в его сочинении «Записки о Западных краях». Далее история будущего произведения формировалась посредством ранних литературных обработок: агиографических биографий Сюаньцзана; сунских повестей, которые ввели фигуру царя обезьян и его фантастические подвиги; пьес эпох Юань и Мин. Окончательную литературную обработку свод разрозненных историй получил благодаря У Чэньэню (около 1500–1582), однако он выступил не как единоличный автор, а как финальный редактор, который придал разрозненным историям цельную литературную форму, стилистическое единство и более глубокий аллегорический смысл<sup>3</sup>. Впоследствии произведение продолжило дополняться и переосмысливаться. Например, в 1641 году Дуном Юэ был опубликован роман «Дополнение к Путешествию на Запад». Таким образом, практика, получившая в XX веке термин «фанфик», обладает длительной историей, проявляясь в разные эпохи в различных культурах и оставаясь актуальной по сей день.

С развитием массовой культуры и, в особенности, распространением интернета, фанатское творчество приобрело масштабный и организованный

---

<sup>1</sup> Балуева А.Н. Фанфик как литературное произведение // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2023. № 11-4 (86). С. 159.

<sup>2</sup> Четина Е. М., Клейкова Е. А. Фандомы и фанфики: креативные практики на виртуальных платформах // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2015. № 3 (31). С. 95

<sup>3</sup> Li W. Full-Length Vernacular Fiction // The Columbia History of Chinese Literature / ed. by Victor H. Mair. New York : Columbia University Press, 2001. P. 620–658.

характер. Возникли фандомы – сообщества поклонников, в рамках которых культивируется создание и обмен различными произведениями: фанфиками, фан-артами (визуальными работами) и иными формами творческой адаптации. Американский исследователь Генри Дженкинс охарактеризовал данный феномен как «текстуальное браконьерство», подчёркивая тем самым переход фанатов из статуса пассивных потребителей в статус активных соавторов смысла. Фанаты, по Дженкинсу, «браконьерствуют» в чужих медиатекстах (сериалах, книгах, фильмах), присваивая их и творчески перерабатывая в соответствии с собственными запросами и интерпретациями<sup>1</sup>.

В своем труде «Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа» Генри Дженкинс анализирует феномен «текстового браконьерства» в контексте культуры соучастия, рассматривая разнообразные формы активного взаимодействия аудитории с медийными продуктами. К числу таких практик относится «спойлинг» – активный поиск информации, которая не была официально представлена создателями того или иного произведения<sup>2</sup>. В качестве примера Дженкинс приводит историю с американским реалити-шоу «Survivor»: фанатское сообщество совместными усилиями определяло место съемок, имена участников и исход шоу до его выхода в эфир. В итоге между зрителями и продюсерами шоу возникла увлекательная интеллектуальная игра, где продюсеры пытаются сохранить интригу, а фанаты разгадать ее. Таким образом, спойлинг, изначально воспринимавшийся продюсерами как угроза их контролю над нарративом и интригой, со временем трансформировался в механизм поддержания и даже усиления долгосрочного интереса аудитории к шоу.

Культурное стремление к интерактивности и соучастию не ограничивается творческим энтузиазмом, но проявляется и в готовности фанатов отстаивать своё право на такое взаимодействие в правовом поле. Яркой иллюстрацией этого стал конфликт, который Г. Дженкинс обозначил как «войны вокруг Гарри Поттера». Их

---

<sup>1</sup> Jenkins H. Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture. London — New York: Routledge, 1992. 343 p.

<sup>2</sup> Дженкинс Г. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа / пер. А. Гасилина. М. : Группа Компаний «РИПОЛ классик», 2019. С. 62.

суть заключалась в противостоянии между фанатским сообществом (в значительной степени состоявшим из детей и подростков) и компанией Warner Bros., пытавшейся ограничить нелегитимное использование образов франшизы в публичном цифровом пространстве, в том числе в некоммерческих фанатских проектах. Студия ставила под сомнение саму легитимность фанатского творчества (в частности, создания сайтов), рассылая их владельцам письма с угрозами судебного преследования и добиваясь закрытия ресурсов.

Эта агрессивная правоприменительная политика вызвала волну протеста. В ответ фанаты создали организацию «Защита от Тёмных Искусств» для координации сопротивления, а конфликт получил широкий резонанс в британских СМИ и вылился в судебные разбирательства. Под давлением общественности Warner Bros. была вынуждена признать свои действия «поспешными» и списать ситуацию на «недоразумение».

Данный прецедент демонстрирует, как параинтерактивные практики становятся предметом публичной борьбы за их легитимизацию. Конфликт вышел за рамки творческого диалога и перешёл в юридическую плоскость, где фанаты отстаивали своё право на некоммерческое творческое использование, интерпретацию и соучастие в культурной жизни вселенной.

Таким образом, рассмотренные протоинтерактивные и параинтерактивные практики, существовавшие на протяжении длительного исторического периода в различных культурных форматах, наглядно демонстрируют глубинную и устойчивую потребность аудитории в активном соучастии, выходящем за рамки пассивного восприятия художественного текста. Эти формы взаимодействия являлись выражением фундаментального стремления человека к диалогу с художественным текстом и его соавторству. В этом контексте последующее возникновение и популяризация интерактивного кино представляются не случайным технологическим прорывом, а закономерным и органичным ответом медиаиндустрии на сформировавшийся в обществе запрос на вовлечённость и сотворчество.

Этот запрос находил отклик и в других медиа, предшествовавших цифровой эпохе. В частности, на радио и телевидении. На радио, например, интерактивность реализовывалась через феномен фанатской почты. В 1920–1930-е годы письма слушателей использовались радиостанциями не только для оценки размера аудитории и её предпочтений, но и становились формой обратной связи<sup>1</sup>. Как показывает в своём анализе Ч. Симмонс, аудитория воспринимала радио как интерактивную среду, несмотря на отсутствие соответствующих технологий. Слушатели отправляли письма в ответ на конкретный контент, на прямые просьбы ведущих, или из желания выразить согласие либо несогласие с услышанным. Таким образом содержание радиопрограммы побуждало некоторых радиослушателей искать взаимодействия через письма.

Симмонсом выделяются несколько измерений интерактивности, реализуемых на радио:

- обратная связь. Слушатели хвалили, критиковали и вносили предложения по улучшению программ;
- ввод контента. Слушатели присылали вопросы, факты, истории и новости для использования в эфире;
- двусторонняя коммуникация. Слушатели «отвечали» в письмах на вопросы, заданные в эфире, и участвовали в викторинах;
- отзывчивость медиа. Слушатели верили, что радио может отреагировать на их просьбы (например, изменить программу, поставить в нее песню);
- мониторинг системы. Письма служили для радиостанций источником информации о качестве приема аудитории и ее привычках<sup>2</sup>.

Исследование Симмонса показывает, что интерактивность – это в первую очередь воспринимаемый пользователем опыт, который может стимулироваться контентом, а не технологией.

---

<sup>1</sup> Simmons C. Dear Radio Broadcaster: Fan Mail as a Form of Perceived Interactivity // Journal of Broadcasting & Electronic Media. 2009. Vol. 53, № 3. P. 449.

<sup>2</sup> Там же. P. 450-454.

В отличие от радио, практика зачитывания фанатских писем не стала на раннем телевидении распространённым форматом. В этот период активно разрабатывались иные приёмы, направленные на сокращение дистанции с аудиторией. В новостных программах и разговорных шоу, таких как «The Kate Smith Hour» (1950–1954), ключевым инструментом стали коммуникативные и речевые приемы создания эффекта взаимодействия. Ведущие смотрели в объектив камеры, имитируя зрительный контакт, и активно использовали местоимения «вы» и «мы», создавая иллюзию диалога. Например, Кейт Смит в одном из выпусков плавно подводила зрителя к следующему сегменту словами: «Пришло время для очередного обсуждения Тэда Коллинза. Я вижу, что у него сегодня очень важный гость. Почему бы нам не присоединиться к двум джентльменам и разузнать, о чём же они будут говорить?».

Аналогичный приём, моделирующий ситуацию совместного действия, применялся в кулинарных шоу, таких как «Французский шеф» (1963–1973). Его ведущая, Джулия Чайлд, постоянно вовлекала аудиторию в процесс с помощью комментариев по типу: «Это блюдо мы готовим на 6 человек...», «Прежде чем вы обжарите это...», «Вы можете добавлять это по мере необходимости...».

Стремление к установлению контакта проявлялось и в художественных программах. В ситуационных комедиях 1950-х годов, например, в сериале «Я люблю Люси», функцию медиатора выполнял рассказчик. В первой серии голос за кадром (Боб ЛеМонд) обращался к зрителям: «Они (главные герои Рики и Люси) живут в этой квартире на восьмом этаже. Давайте посмотрим!». Также инструментом создания эффекта сопричастности стал закадровый смех. Он служил не только маркером юмористических моментов, но и формировал у зрителя ощущение разделённого эмоционального опыта, как будто просмотр происходил в компании других людей<sup>1</sup>. Таким образом, телевидение целенаправленно использовало комплекс выразительных средств, чтобы преодолеть ощущение

---

<sup>1</sup> Хотин Д.М. Процессы гибридизации и внедрения интерактивности на телевидении // Человек и культура. 2026. № 1. С. 35.

отчуждённости, изначально заложенное в технологии односторонней коммуникации телевидения.

Описанные примеры можно считать протоинтерактивными, поскольку они имитировали диалог, не предоставляя зрителю реальной возможности влиять на контент. На этом фоне особенно интересны единичные, но знаковые проекты, которые пытались внедрить в телепросмотр практики прямого физического взаимодействия, то есть подлинной интерактивности. Ярким примером подобной практики является детское шоу «Винки Динк и Ты» (1953–1957). Его инновационность заключалась в использовании специального набора: дети закрепляли на экране телевизора прозрачную пластиковую плёнку и с помощью цветных мелков могли дорисовывать недостающие элементы в кадре прямо на ней, поверх трансляции. Эта идея позже получила развитие в работе Ральфа Баера. Ещё в 1951 году он выдвинул концепцию интерактивного телеканала «Let's Play!», а два десятилетия спустя реализовал свой замысел, создав первую в мире домашнюю игровую приставку «Magnavox Odyssey» (1972)<sup>1</sup>. Принцип игры на приставке осуществлялся схожим образом, что и при просмотре «Винки Динк и Ты»: ход игры в реальном времени отражался на телеэкране, а для создания фона к телеэкрану крепились целлулоидные наклейки. Таким образом, как пишет И.И. Волкова: «Телевизионный экран и телевидение приоткрыли дверь в особый игровой мир, где человек ощущает свободу творчества»<sup>2</sup>.

В отечественном телевизионном пространстве одной из первых попыток внедрения интерактивности стала программа «Вечер весёлых вопросов»<sup>3</sup>. Программа была адаптацией чехословацкого шоу «Гадай, гадай, гадалщик» и представляла собой викторину, в которой ведущие соревновались со зрителями<sup>4</sup>. Несмотря на новаторский формат, программа просуществовала недолго, выйдя в

<sup>1</sup> Волкова И.И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение, журналистика. 2017. №2. С. 315.

<sup>2</sup> Там же.

<sup>3</sup> Марачева А.В., Ахмедалиева Т.Б., Зубарева В.А. Интерактивность как взаимодействие с телезрителем // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2025. №5-2 (104). С. 63.

<sup>4</sup> Вакку Г.В., Зотов А.Е., Степанова С.Е., Комарова Н.И. Особенности интеллектуальной игры на российском телевидении // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. 2019. №4 (104). С. 23-29.

эфир всего один раз, после скандального срыва трансляции, и была закрыта<sup>1</sup>. Позже, в 1961 году, её концепция была пересмотрена и легла в основу «Клуба весёлых и находчивых» (КВН), который, в отличие от своего предшественника, обрёл долгую жизнь и стал культурным феноменом<sup>2</sup>.

Конец 1960-х и 1970-е годы ознаменовались формированием новой медиасреды, где экранное искусство всё активнее осмысляло общественную потребность в интерактивности. Телевидение того времени развивалось уже на фоне появления иных экранных продуктов, одними из которых стали видеоигры. Начав завоёвывать популярность как массовое развлечение, они превратили экран из устройства пассивного потребления в инструмент прямого, тактильного взаимодействия.

В этом контексте телевидение, хотя и не столь радикально, продолжает осваивать и адаптировать форматы вовлечения аудитории, смещая фокус с имитации диалога на попытки его практической реализации в рамках доступных технологий. На советском телевидении в 1972 году выходит программа «От всей души», где зрители могли обратиться за помощью в поиске потерянных родственников и поделиться личными историями. В 1975 году стартует интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?», которая со временем эволюционировала в формат противостояния знатоков и телезрителей, приславших в студию свои вопросы.

В 1980-х годах появляются такие передачи, как «Музыкальный ринг», «12 этаж», «Взгляд». Тогда же, с распространением бытовых видеокамер, у зрителей появилась возможность самостоятельно фиксировать повседневную жизнь. Эта практика была быстро осмыслена телевидением: в Японии появляется шоу «Katochan Ken-chan Gokigen TV» (1986–1992), одним из сегментов которого стал показ и обсуждение любительских видеороликов. Успешный формат адаптируется в

---

<sup>1</sup> Степура И. В. Центральное телевидение СССР: краткий очерк развития // Экономика и социум. 2019. №5 (60). С. 1149.

<sup>2</sup> Игошина О.А., Зайцева И.А. Исследование коммуникативных аспектов феномена массовой культуры посредством анализа деятельности социальных сетей (на примере студенческой лиги КВН «Шумбрат») // Вопросы медиабизнеса. 2025. №3. С. 76.

США как «America's Funniest Home Videos» (с 1989 года по настоящее время), а затем и в России под названием «Сам себе режиссёр» (1992–2019). Эти шоу ввели новую практику взаимодействия с аудиторией – отправку видеозаписей в студию. Данный феномен можно рассматривать как технологическую и медийную эволюцию традиции фанатской почты: письменное послание сменилось аудиовизуальным, что позволило зрителям не просто рассказать о событии, но и документально его продемонстрировать, став соавторами визуального контента программ.

К 1990-м годам в отечественном телепространстве окончательно сформировалась форматно-содержательная концепция «интерактивного телевидения»<sup>1</sup>. В это время телеигры, викторины и другие форматы игрового вещания на основе зарубежных шоу получили наибольшее распространение.

Параллельно с этим в мире началось глобальное развитие интернета. В США интерактивность была осознана как ключевой фактор формирования цифрового мира. В 1993 году, на фоне правительственной инициативы по созданию Национальной информационной инфраструктуры (НИИ), сформировались два конкурирующих видения: «сообщество интернета» и «сообщество интерактивного ТВ»<sup>2</sup> (в данном контексте «интерактивное ТВ» понималось как технологическая концепция, а не форматно-содержательная, как в отечественном пространстве). Первое делало ставку на децентрализованную, уже существующую глобальную сеть, ориентированную на текстовую коммуникацию и обмен знаниями. Второе видело перспективу в дорогостоящей модернизации кабельных сетей для доставки услуг «видео по запросу», интерактивных покупок и развлечений, контролируемых крупными корпорациями.

Исторически сложилось, что часть инициатив «сообщества интерактивного ТВ» была реализована, но в адаптированном виде. Например, идея «видео по запросу» получила повсеместное распространение с приходом высокоскоростного

---

<sup>1</sup> Поберезникова Е.В. Телевидение взаимодействия: Интерактивное поле общения: учеб. пособие для студентов вузов. М.: Аспект-Пресс, 2004. 222 с.

<sup>2</sup> Press L. The Internet and Interactive Television // Communications of the ACM. 1993. Vol. 36, No. 12. P. 19-23.

интернета и стриминговых сервисов, таких как Netflix и Disney+ и др. Стратегия постепенного внедрения оптоволокна также стала отраслевым стандартом. Прототип от Silicon Graphics (на базе рабочей станции Indy) был предтечей современных Smart TV и ТВ-приставок (Apple TV, Nvidia Shield и пр.)<sup>1</sup>. В то же время многие специфические проекты, подобные «виртуальным моллам» (симуляциям реальных магазинов для совершения покупок) не нашли массового отклика и потерпели неудачу, уступив место более практичной и эффективной модели интернет-магазинов с системой поиска по каталогам.

С развитием интернета телевидение начало активно перенимать его структурные элементы и интерактивные модели. Уже в начале 2000-х годов значимым прорывом стала технология SMS-TV, благодаря которой на экране телевизоров, коллажным принципом поверх видео, появились чаты с сообщениями зрителей, организованные по аналогии с интернет-чатами. Эта же технология использовалась для проведения голосований, викторин и интерактивных конкурсов в реальном эфирном времени, создавая первый опыт гибридного взаимодействия<sup>2</sup>.

В 2010-е годы и по настоящее время телевидение продолжает осваивать новые технологии, стремясь адаптироваться к цифровой среде. Вектором развития стало продолжение конвергенции телевидения и интернета, реализованное, в частности, в технологии гибридного телевидения (HbbTV). Её суть заключается в совмещении традиционного линейного эфирного сигнала с данными из сети, доставляемыми в едином потоке. Это создаёт техническую основу для непосредственного, мгновенного взаимодействия с аудиторией без необходимости использования второго экрана (телефона), интегрируя интерактивные функции прямо в телевизионный просмотр.

К таким функциям относятся:

– голосования и опросы в реальном времени;

---

<sup>1</sup> Press L. The Internet and Interactive Television // Communications of the ACM. 1993. Vol. 36, No. 12. P. 19-23.

<sup>2</sup> Jensen J.F. Interactive television: new genres, new format, new content // Proceedings of the Second Australasian Conference on Interactive Entertainment. 2005. P. 89-96.

– получение дополнительного контекстуального контента (синхронное с передачей);

– доступ к видео по запросу (VoD) непосредственно с телеэкрана<sup>1</sup>.

Ярким примером применения данной технологии в российском эфире стало шоу «Голос» на Первом канале. Зрители, используя пульт от телевизора с поддержкой HbbTV, могли в реальном времени отдавать голоса за лучшего наставника, предугадывать их решения («кто повернётся?»), а также получать расширенную информацию об участниках проекта<sup>2</sup>.

С 1990-х годов до настоящего времени процесс взаимодействия интернета и телевидения прошёл через три чётко выраженных этапа:

– время разрозненных медиапространств (1990-е годы). Телевидение и интернет существовали как параллельные и почти не пересекающиеся миры. Телевидение представляло собой закрытую, централизованную вещательную модель, работающую преимущественно по принципу «мы производим – вы потребляете». Интернет же формировался как открытая, децентрализованная и интерактивная среда, где пользователь мог одновременно быть и потребителем, и создателем контента;

– время конвергенции и «второго экрана» (2000-е годы). На этом этапе произошло объединение медиа на уровне пользовательского опыта. Телевизор оставался основным экраном для просмотра высококачественного видеоконтента, в то время как мобильные устройства превратились в «второй экран», обеспечивающий интерактивность: онлайн-голосования, опросы, обсуждения в чатах и доступ к дополнительной информации;

– время слияния. (2010-е – настоящее время). Телевидение в его традиционном понимании (как отдельная технология эфирного или кабельного вещания) прекращает существовать. Оно становится приложением внутри

---

<sup>1</sup> Фомина А. Н. Совершенствование управления инновациям в сфере телевизионной индустрии в условиях цифровой трансформации // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2021. №4-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovershenstvovanie-upravleniya-innovatsiyam-v-sfere-televizionnoy-industrii-v-usloviyah-tsifrovoy-transformatsii> (дата обращения: 03.10.2025).

<sup>2</sup> Первое интерактивное телевидение — на Первом [Электронный ресурс] // Первый канал. 2018. URL: <https://www.1tv.ru/hbbtv-interaktivnoe-televidenie/glavnaya> (дата обращения: 06.10.2025).

глобальной интернет-экосистемы. Появляются приставки Smart-TV. Современный телевизор становится большим монитором со встроенным компьютером, работающим под управлением операционной системы (Tizen, webOS, Android TV и пр.), которая запускает приложения (Netflix, YouTube и пр.). Современные интерактивные системы ТВ (HbbTV, ATSC 3.0) используют средства веб-разработки: HTML5, JavaScript и CSS<sup>1</sup>. Разработчик ТВ-приложения становится веб-разработчиком.

Таким образом, рассмотренные в начале главы протоинтерактивные практики (мысленное достраивание нарратива, иллюзия диалога с экраном) и параинтерактивные практики (фанатское творчество, «текстуальное браконьерство»), демонстрируют, что стремление к интерактивности является глубокой культурной константой. Это стремление последовательно находило воплощение в различных медиасредах. Если на радио прямая, хотя и опосредованная почтой, интерактивность утвердилась уже на ранних этапах, то телевидение прошло более сложную эволюцию: от коммуникативных и речевых стратегий, создававших иллюзию диалога и эффект сопричастности, через единичные новаторские проекты, внедрявшие прямое физическое взаимодействие (вплоть до появления игровых приставок), к постепенному осознанию интерактивности как ключевого элемента развития. Технологическое осмысление этого феномена в 1990-е годы и последующая конвергенция с интернетом окончательно стёрли границы между медиа, утвердив гибридность в качестве основной тенденции.

Подобное стремление к соучастию и интерактивности объясняется общекультурными и социальными причинами. На протяжении истории общество постепенно шло к тому, чтобы стать массовым, что проявлялось в автоматизации производства, индустриализации, развитии средств массовой информации и интернета. Эти процессы привели к становлению общества, пронизанного специфическими отношениями власти, которые структурируют саму систему.

---

<sup>1</sup> da Silva Klehm V. A Survey of Digital Television Interactivity Technologies // Sensors. 2022. Vol. 22, No. 17. P. 6-8.

Согласно Мишелю Фуко, власть представляет собой не столько репрессивный институт, сколько имманентную, продуктивную и стратегически организованную множественность отношений силы, встроенную в социальные институты (армию, школу, больницу, фабрику)<sup>1</sup>. Она не столько запрещает, сколько производит новые формы поведения и идентичности, добиваясь того, чтобы индивид сам стал агентом своего контроля, следуя предписанным нормам. Однако эта дисциплина, формирующая ответственного и предсказуемого субъекта, оборачивается дефицитом подлинного агентства – возможности влиять на правила системы, а не просто следовать им. Продуктивное действие власти, формирующее саморегулирующегося индивида в рамках институтов, становится одним из условий формирования человека массы. Х. Ортега-и-Гассет определяет человека массы в качестве социально-психологического типа человека, который сформирован условиями комфорта и безопасности XIX–XX веков<sup>2</sup>. Человек массы вырос в мире, где жизненные блага (техника, медицина, социальные гарантии) кажутся естественными, «данными от природы», а не плодом усилий предыдущих поколений. Согласно Г. Маркузе, технологический прогресс создает «комфортабельную, умеренную, демократическую несвободу»<sup>3</sup>. В современном обществе свобода выбора становится иллюзией, поскольку выбор ограничен тем, что предлагает система<sup>4</sup>. Это состояние усугубляется фундаментальной проблемой отчуждения (по К. Марксу)<sup>5</sup>, которая продолжает существовать и обостряется в постиндустриальном обществе. Д. Гребер в своем труде «Бредовая работа» описывает феномен миллионов людей, которые интуитивно чувствуют бессмысленность и бесполезность своего труда<sup>6</sup>. Человек массы оказывается отчуждённым деятелем: его профессиональная активность часто лишена созидательного смысла и завершённости. В этом контексте нереализованная

---

<sup>1</sup> Фуко М. Диспозитив сексуальности // М. Фуко. Воля к истине: По ту сторону знания, власти и сексуальности: сборник / пер. с фр. М.: Магистериум, Касталь, 1996. С. 192.

<sup>2</sup> Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. АСТ, 1930. С. 26-27.

<sup>3</sup> Маркузе Г. Одномерный человек. М.: REFL-book, 1994. С. 1-5.

<sup>4</sup> Маркузе Г. Одномерный человек. М.: REFL-book, 1994. С. 5-10.

<sup>5</sup> Маркс К. Экономико-философские рукописи 1844 года // К. Маркс, Ф. Энгельс. Из ранних произведений: сборник. М.: Государственное издательство политической литературы, 1956. С. 559-572.

<sup>6</sup> Гребер Д. Бредовая работа. Трактат о распределении бессмысленного труда. М.: Ад Маргинем Пресс, 2020. 440 с.

энергия и потребность в соучастии могут быть поняты как глубинная тяга к преодолению отчуждения – к деятельности, где действие и результат, усилие и награда, творческий процесс и его продукт вновь оказываются связаны в едином, осмысленном переживании.

Любопытным феноменом в данном вопросе выступают фандомы. Их развитие является следствием и двигателем распространения массовой культуры, однако важной чертой фандомов является их концентрация на творческой деятельности, интерпретации и достраивании, что неизбежно ведет к проявлению индивидуальности. Парадоксальным образом, массовая культура, порождая фандомы, создаёт условия для спонтанного возникновения сообществ творческих индивидов, чья активная интерпретация и достраивание канона разрушают пассивность массовой культуры изнутри. Это указывает на имманентное противоречие системы.

Возникновение же гибридных интерактивных форм (видеоигр и интерактивного кино) предстаёт закономерным ответом системы на эту неудовлетворённую потребность в деятельности и соучастии, в преодолении отчуждения. Виртуальные миры в данном контексте обретают компенсаторный характер. Что подтверждается и позицией Дж. Макгонигал, которая утверждает, что интерактивные формы дают то, чего зачастую лишена реальность: ясные цели, немедленную обратную связь, ощутимый прогресс и влияние на виртуальный мир<sup>1</sup>.

## **2.2. Эволюция от традиционного кино к интерактивному фильму: от первых опытов до современных воплощений**

В интерактивном кино гибридность возникает на пересечении кинематографа и компьютерных игр. На сегодняшний день данный термин продолжает уточняться в научной среде, о чём свидетельствует разнообразие предлагаемых дефиниций. Согласно учебному пособию Н.И. Дворко,

---

<sup>1</sup> Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. С. 60-72.

В.Ф. Познина и других, интерактивное кино – это «кино с участием живых актеров, использованием мощной трехмерной компьютерной графики»<sup>1</sup>. В свою очередь, Б. Перрон и Д. Арсено характеризуют интерактивный фильм как «почти исчезнувший феномен, который определяется в первую очередь обильным использованием снятых на видео последовательностей с живыми актерами (Full-Motion Video или FMV), на которые зритель/игрок может воздействовать»<sup>2</sup>. В статье за авторством Р. Вердуго, М. Нуссбаум и ряда других исследователей, несмотря на отсутствие чёткого определения, формируется представление об интерактивном кино как об аудиовизуальном произведении, где аудитория активно участвует в разворачивании сюжета, трансформируясь из пассивного зрителя в соавтора нарратива<sup>3</sup>. Примечательным также является определение «интерактивного видео» в словаре анимационных терминов как «аудиовизуального произведения, где действие на экране управляется зрителем посредством интерфейса. Видеоряд формируется на основе монтажа готовых видеофайлов из библиотеки и путем анимации и рендеринга в режиме реального времени согласно командам человека. Типичным примером являются компьютерные игры»<sup>4</sup>.

Анализ определений демонстрирует принципиальное различие в подходах. Первый подход акцентирует видовую принадлежность к кинематографу, описывая явление через технологические атрибуты («кино с участием живых актеров...»). Второй подход, к которому относятся трактовки Перрона и Арсено, а также словарное определение, делает акцент на гибридной природе, выводящей произведение за традиционные рамки за счет интерактивности и структурных элементов, сближающих его с видеоиграми. Третий подход, представленный в статье Вердуго и др., смещает фокус на коммуникативный аспект, определяя явление через трансформацию роли аудитории. Неоднозначность в подходах

---

<sup>1</sup> Дворко Н.И., Познин В.Ф., Кузнецов И.Р., Каурых А.Е. Основы режиссуры мультимедиа-программ: учебное пособие. СПб.: СПбГУП, 2005. С. 63.

<sup>2</sup> Perron B., Arsenaault D., Picard M., Therrien C. Methodological questions in 'interactive film studies' // *New Review of Film and Television Studies*. 2008. №6(3). 233-252 p.

<sup>3</sup> Verdugo R., Nussbaum M., Corro P., Núñez P., Navarrete, P. Interactive films and coconstruction // *ACM Trans.Multimedia Comput. Commun. Appl.* 2011. №7, 4, Article 39. 24 p.

<sup>4</sup> Балакаев И., Ганков А., Гладиков М., Зенин А., Словарь-справочник современных анимационных терминов. М.: URSS, 2015. С. 64.

наблюдается и в отношении такого признака, как обязательное участие живых актёров, поскольку интерактивное произведение может быть целиком анимированным. Подобный терминологический плюрализм свидетельствует о том, что интерактивное кино долгое время не представляло из себя установившуюся форму. Тем не менее современный этап развития интерактивного фильма демонстрирует его зрелость, что позволяет осуществить чёткую классификацию его форм, что и составляет одну из целей настоящей главы.

Интерактивные фильмы появились в современном культурном пространстве двумя путями. Эти пути создания можно обозначить: «от традиционного кино → к интерактивному кино» и «от видеоигры → к интерактивному кино». В данном параграфе описываются произведения, «выросшие» из кино, сформированные на их основе, в которые были внедрены элементы интерактивности.

Со времен зарождения кинематографа зритель внимательно следит за происходящим на экране, реагирует на наиболее интересные и захватывающие моменты вздохами, возгласами, аплодисментами и другими способами. Такая активность была ограничена, поскольку повлиять на происходящее на экране зрители не могли.

В 1960-х годах начали возникать экспериментальные форматы взаимодействия с аудиторией кинофильма. В 1961 году на экраны вышел фильм ужасов «Мистер Сардоникус» американского режиссёра Уильяма Касла, героем которого был злодей мистер Сардоникус. Ближе к концу фильма на экране появлялся режиссёр, который предлагал зрителям проголосовать, стоит ли наказывать героя или его можно помиловать. «Подсчёт голосов» являлся фиктивным, поскольку технологий, позволявших обеспечить ветвление сюжета, тогда ещё не появилось. Режиссёр на экране говорил, что победили проголосовавшие за наказание, и далее демонстрировался финал фильма, в котором Сардоникус наказан. Данный эксперимент правомерно относить к протоинтерактивным практикам, поскольку, несмотря у зрителей не было реальной возможности повлиять на predetermined исход фильма. Тем не менее, именно

такие приёмы заложили концептуальную основу для будущего развития интерактивного кино.

Ещё одна попытка сделать кино интерактивным, то есть внести в него ситуации, в которых зритель утратит свою пассивность и получит возможность влиять на происходящее, зафиксирована в 1967 году в Чехословакии. Трансляция фильма по технологии КиноАвтомат (название «Человек и его дом»), созданного чешским сценаристом и режиссёром Р. Чинчерой в жанре чёрной комедии, прошла в кинотеатре международной выставки World Expo в Монреале. Показ время от времени прекращался, на сцену выходил сотрудник и проводил опрос мнений по поводу дальнейшего развития сюжета. Голосование проводилось с помощью двух кнопок на пульте<sup>1</sup>. Технологии того времени также не дали полноценно реализовывать замысел интерактивности, но её зачатки наблюдались: люди действительно нажимали на кнопки, принимая решения. Но, во-первых, паузы негативно влияли на восприятие картины. Во-вторых, у фильма не было многообразия вариантов: сценарий всегда делился в зависимости от выбора зала на две составляющие, и эти две сюжетные линии снова сходились в следующем фрагменте картины до точки принятия решения. В этом состояла хитрость сценариста и режиссёра, которые пока не были готовы к демонстрации многократно ветвящегося сюжета. В-третьих, вариант окончания фильма был только один. Как отмечает Ю. Гаевская, «вишенкой на торте стало то, что в конце зрителя ждала лишь одна концовка»<sup>2</sup>. По сюжету, выбор зрителей должен был привести или не привести главного героя к пожару в его доме; в финале пожар происходил.

Технология КиноАвтомат оказалась бесперспективной: с её помощью был снят только один фильм, описанный выше и показанный всего около десяти раз. Тем не менее само подобное начинание уже свидетельствует о том, что потребность в интерактивном фильме была осознана в индустрии кино достаточно

---

<sup>1</sup> Липков А.И. Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и в России. М.: Издательство ЛКИ, 2008. С. 29.

<sup>2</sup> Гаевская Ю. Интерактивное кино. А есть ли выбор? 19.09.2022. URL: <https://thelmedia.ru/interactivefilm>.

давно, но ждала технологических возможностей для решения, которые появились с началом цифровой эпохи.

В 2016 году схожая попытка включить интерактивность в кинофильм, но уже на новом технологическом уровне была предпринята создателями кинокартины «Late Shift» швейцарского режиссёра Т. Вебера. В ходе показа зрители могли несколько раз делать выбор с помощью мобильного приложения «Ctrlmovie». Картина имеет нелинейный сюжет, который ветвится на 180 вариантов развития событий и оканчивается 7 финалами, причём только в одном из них зрителей ждёт хэппи энд. Выбор зрителям необходимо успеть сделать за три секунды, пока на экране продолжает происходить действие. Действие фильма не разделено паузами и у него нет «швов» в момент ожидания решения зрителей. Продолжительность фильма может варьироваться от 60 минут до 95, в зависимости от того, какой вариант сюжета выбирают зрители. Во время трансляции, которая в России состоялась в 2017 году, зрителям можно было проиграть по очереди две концовки, если это укладывалось в хронометраж сеанса. Поскольку на разных показах фильм заканчивался по-разному, то это побуждало зрителей посещать сеансы по несколько раз, то есть давало продукту качество, в игровой индустрии называемое реиграбельностью.

По жанру фильм является криминальной драмой. Главного героя, студента Мэтта, вынуждают пойти на ограбление аукционного дома и впутывают в криминальные разборки.

Картина вызвала живой интерес у зрителей, однако по поводу показа были и нарекания. В частности, неудобным для окружающих было яркое свечение экранов телефонов в зале во время принятия решения и отправления ответа, а также поведение некоторых зрителей, которые громко обсуждали правильность выбора, и т. п. Во время трансляции в России обнаружилось также проблемы с работой сети интернет и мобильного приложения. Зрителям не всегда было понятно, принят ли их голос, что уменьшало психологический эффект личного воздействия на происходящее, который ценен в интерактивном фильме. Данный способ демонстрации фильма продолжал традиции, заложенные на стадии зарождения

интерактивного кино: выбор развития сюжета осуществлялся коллективно, посредством голосования. Однако практика не получила развития – причины крылись в самой сущности выбора. Выбор всегда индивидуален, его должен осуществлять один человек, который в этом случае уверен: события развиваются так или иначе именно потому, что он принял то или иное решение. Прохождение видеоигры индивидуально, игрок самостоятельно совершает свой выбор, принимает все решения и несёт за них ответственность. В кинотеатре, даже в случае усовершенствования технологии передачи ответа от зрителей, решение принимается не по индивидуальному выбору игрока, а по выбору, сделанному большинством. Исчезает момент индивидуальной ответственности за происходящее и эмоционального переживания от того, что по твоей воле происходит с персонажем.

Тенденции развития интерактивного кино, созданного на базе кинематографа (или телевидения), со временем начали идти в сторону усиления интерактивности. Произведения такого типа становятся всё больше похожи на компьютерные игры. Основным признаком изменения – индивидуализация восприятия контента. Зритель смотрит фильм в одиночку, как и игрок, находящийся за компьютером. Создатели «Late Shift» также не остались в стороне от развивающихся тенденций и добавили возможность индивидуального просмотра через платформу Steam.

Другим примером интерактивного фильма, в котором развивался более индивидуалистический подход к ознакомлению является один из эпизодов популярного телесериала о влиянии на людей технологий «Чёрное зеркало» (Black Mirror) «Бандерснетч» (Bandersnatch) от компании Netflix, вышедший в 2018 году.

Действие происходит в 1984 году Герой фильма, молодой программист Стефан Батлер, создаёт видеоигру. У фильма нелинейный сценарий за счёт того, что герою (зрителю за него) приходится неоднократно делать бинарный выбор, предпочитая то или иное решение и внося ответ в окошки, появляющиеся на экране. Склейки в моменты, когда история разветвляется, незаметны для глаза. Картину необходимо смотреть на специальном устройстве, которое позволяет зрителю передать своё решение. На выбор даётся десять секунд, а если он не

сделан, то происходит выбор по умолчанию. В самом коротком варианте фильм длится сорок минут, в самом длинном – два с половиной часа. Основных концовок пять, но в каждой из них есть варианты, поэтому точное количество концовок доходит до двенадцати. Ни одна из них не является классическим хэппи эндом. По окончании фильма зрители могут вернуться назад и попробовать давать ответы по-другому и получить иной финал. Всего отснято более пяти часов материала, который делится на 250 эпизодов.

Применение в данном фильме интерактивной технологии коррелирует с особенностями сюжета. Картина повествует о желании программиста разобраться в загадках времени, пытаться его контролировать, о свободе и иллюзии свободы выбора. В движении сюжета выбор делает герой, а в ходе просмотра фильма – зритель. Своей формой картина пытается убедить, что выбор возможен и свободен, а своим содержанием показывает, что свобода выбора иллюзорна. Дальнейшее развитие произведений по типу «Bandersnatch» предлагают А. М. Резк и М. Хаар<sup>1</sup>. Вместо явных бинарных выборов система должна незаметно оценивать поведение зрителя (например, склонность к риску) на основе его решений, после чего будут подбираться сцены или концовки, соответствующие определенному профилю. Данное улучшение должно послужить усилению ощущения осмысленности выбора у пользователя и повышать реиграбельность. В качестве примера исследователями была предложена система, реализованная в видеоигре «Silent Hill 2», в которой финал зависел от поведения игрока, а не от явных выборов. Данный путь развития направлен на усиление интерактивных элементов и еще больше сближает интерактивное кино с видеоиграми.

Современными исследователями поднимается вопрос о персонализации, самореализации и атомизации современного общества, которые во многом происходят за счёт индивидуализации информационного (и игрового) пространства каждого человека. Наблюдается «индивидуализация культурного

---

<sup>1</sup> Rezki-Parker A.M., Haahr M. The Case for Invisibility: Understanding and Improving Agency in Black Mirror's Bandersnatch and Other Interactive Digital Narrative Works // International Conference for Interactive Digital Storytelling: Lecture Notes in Computer Science. Bournemouth, UK, 2020. P. 178-189.

потребления»<sup>1</sup>, происходит «построение индивидуальных маршрутов, в логике которых и будет развиваться определенная личность»<sup>2</sup>. В частности, сегодня человек сам формирует для себя комфортное индивидуальное социальное и информационное окружение. Он, к примеру, не смотрит телевизор, где одинаковые программы в одно и то же время воспринимаются всеми членами общества. Вместо этого формирует для себя индивидуальную подборку каналов на видеохостингах, личный набор сообществ в социальных сетях, где воспринимает информацию и общается в удобное для себя время. Сегодня семейный вечер – это не совместный просмотр телепрограмм, а ситуация, когда каждый член семьи в своём гаджете смотрит выбранную им программу, подключив наушники. Хорошо это или плохо, говорить пока рано; только наблюдения в течение длительного времени позволят сделать выводы. Однако можно положительно оценить то, что у людей появляется больше возможностей для самореализации, для предпочтения тех увлечений, которые для них важны, и совершения того выбора, который отражает их индивидуальность, служит развитию их личности.

Стремление к такого рода реализации индивидуальности находит свою реализацию в интерактивном кино, в котором пользователю дается возможность стать соавтором предлагаемой истории. Пользователь находится с интерактивным фильмом один на один, ему никто не мешает воспринимать происходящее, никто не даёт советов, не давит на него. Он волен сам делать выбор и сразу же сталкивается с результатом. Однако является ли участие пользователя при этом мнимым или оно находит действительную реализацию в интерактивном фильме является одной из тем, которая раскрывается в следующем параграфе данной главы.

Подводя итог, проведенный анализ позволяет проследить эволюцию интерактивного кино, идущего от традиционного кинематографа, которое демонстрирует последовательное движение от ранних протоинтерактивных

---

<sup>1</sup> Зинурова Р.И., Тузиков А.Р. Информационная эпоха и сетевые доминанты социальных взаимодействий // Управление устойчивым развитием. 2023. № 5 (48). С. 40.

<sup>2</sup> Грохольская О.Г. Индивидуализация как инструмент развития личности в условиях новых вызовов современности // Школа Науки. 2021. № 1 (38). С. 56.

экспериментов, где интерактивность была иллюзорной или коллективной, к технологически сложным формам, основанным на индивидуальном выборе и ветвящемся нарративе. Преодоление первоначальных технических и форматных ограничений (фиктивное голосование, паузы в показе, коллективное принятие решений) привело к созданию произведений, где интерактивность становится органичным элементом киноповествования. Этот путь свидетельствует о глубинной потребности зрителя в активном участии в истории, что в итоге привело к самостоятельному направлению на стыке кино и цифровых технологий. Данная трансформация позволяет утверждать, что возникновение интерактивного кино представляет из себя явление, «по значимости сопоставимое с появлением звука, цвета и вещанием в высокой степени четкости»<sup>1</sup>, отмечающим качественно новый этап в развитии экранного искусства.

### **2.3. Эволюция от видеоигры к интерактивному кино. Анализ природы интерактивного фильма**

В предыдущем параграфе были рассмотрены примеры интерактивного кино, которое «выросло» из кинематографа, сформировалось, когда творцы начали добавлять в ткань экранных произведений элементы интерактивности. Этот путь создания можно обозначить: «от традиционного кино → к интерактивному кино». Однако был и иной путь: «от видеоигры → к интерактивному кино».

В рамках изучения видеоигр как культурного феномена Н. Эспозито предлагает основополагающее определение: «Видеоигра – это игра, в которую мы играем с помощью аудиовизуального аппарата и которая может быть основана на истории»<sup>2</sup>. В определении выделены основные признаки видеоигры: реализация через аудиовизуальные технологии и возможное наличие сюжетной составляющей. Обе данные характеристики соотносятся с природой кинематографа, однако не

---

<sup>1</sup> Никонов М.В. Кинематограф нового типа // Научное мнение. 2014. № 1. С. 99.

<sup>2</sup> Esposito N. A short and simple definition of what a videogame is // Digital Games Research Conference. Vancouver, British Columbia, Canada, 2005. URL: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/177>

делают видеоигру кинофильмом вследствие её фундаментального качества – выполнения игровой функции.

При историческом рассмотрении игровых практик существенный вклад внёс Р. Кайуа, развивший концепцию Й. Хёйзинги. В своей типологии Кайуа выделяет фундаментальные атрибуты игры:

- условность;
- непредсказуемость;
- ограничения во времени и пространстве;
- отсутствие прямой продуктивности;
- добровольность участия<sup>1</sup>.

Важным элементом его теории стало разделение игры на формы «*paidia*» (свободную импровизацию) и «*ludus*» (структурированную деятельность по чётким правилам).

Современная теория игр обогащается подходом Э. Циммермана. Согласно его концепции, игра представляет собой добровольную форму интерактивной активности, где участники (число может варьироваться от одного до нескольких), соблюдая установленные правила, вовлекаются в искусственно созданный конфликт, ведущий к измеримому результату<sup>2</sup>. И. Югай также значительно дополняет понятие видеоигры, рассматривая ее в качестве художественной структуры и определяя как «специфическое художественное явление, сложившееся в рамках виртуальной художественной культуры, художественный образ и сюжетное основание которого строится на основании компьютерной программы и специальных художественных средств»<sup>3</sup>. В основе интерактивности видеоигры лежит взаимодействие / диалог. Выделяются специфические формы диалогической коммуникации внутри видеоигры<sup>4</sup>:

<sup>1</sup> Caillois R. Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Gallimard, 2015. P. 30–32.

<sup>2</sup> Zimmerman E. Narrative, Interactivity, Play, and Games // Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (eds). First Person, MIT Press, 2004. P. 154-164. URL: <https://electronicbookreview.com/essay/narrative-interactivity-play-and-games/>.

<sup>3</sup> Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX – XXI веков : автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. Санкт-Петербург, 2008. С. 13.

<sup>4</sup> Там же. С. 21-25.

- диалог автора и пользователя: через продумывание интерактивного взаимодействия;
- отождествление игрока с персонажем: получение нового социального и эмоционального опыта;
- многопользовательское взаимодействие: формирование субкультур и сообществ;
- сотворчество: процесс, при котором игрок из пассивного потребителя превращается в активного соавтора, завершающего художественное произведение через свои действия, выбор и эмоциональное включение, тем самым вступая в диалог с создателем и другими участниками и совместно порождая уникальный художественный опыт. Ярким примером выступает «Second Life» (2003), где игроки сами являются авторами виртуального мира.

Данный подход к анализу видеоигр вызвал дискуссию в академической среде. А.А. Деникин полагает, что подобное применение искусствоведческих и киноведческих методов является некорректным и видеоигры требуют особых методов и критериев для их анализа<sup>1</sup>. Исследователь утверждает, что сущность интерактивности заключается не в диалогичности, а в физической трансформации игрового пространства и текста, что концептуально определяется как «эргодичность». Деникин предлагает рассматривать видеоигры как социально-коммуникативную практику, выделяя следующие критерии:

- ситуативность: смысл игры рождается в конкретном опыте и социальном контексте. Невозможно понять игру вне практики игры;
- коммуникация и социальность: видеоигры функционируют как интерактивные социально-коммуникативные системы. Их сущность – не в создании фиксированного художественного объекта, а в создании условий для общения, координации и формирования устойчивых социальных структур (сообществ, гильдий), что является основой социализации в игровых мирах;

---

<sup>1</sup> Деникин А. А. В защиту видеоигр. // Обсерватория культуры. 2014. № 3. С. 53-59.

– эмерджентность: смыслы игр не заложены жестко разработчиками, а возникают в процессе взаимодействия игроков с игрой и друг с другом. Гейм-дизайнер создает не фиксированное произведение, а набор возможностей<sup>1</sup>.

Данные полярные точки зрения являются демонстрацией того, как исторически анализ видеоигр развивался в русле противостояния двух ключевых теоретических парадигм: нарратологии и людологии. Нарратологический подход (представленный в работе И.И. Югай) акцентирует внимание на видеоигре как на форме повествования, применяя для её анализа традиционный аппарат искусствоведения, литературоведения и кинематографа. В рамках этого подхода видеоигра рассматривается как «жанр художественного творчества», а её специфика усматривается в интерактивной природе нарратива.

С другой стороны, людологический подход (поддержанный в критике А.А. Деникиным) настаивает на первичности игрового процесса. Его адепты утверждают, что видеоигры – это, прежде всего, деятельность, управляемая правилами, а повествование является вторичным и факультативным элементом. Попытки же «колонизировать» игры нарративными теориями объявляются некорректными.

Несмотря на кажущуюся несовместимость, оба подхода фиксируют важные, но взаимодополняющие аспекты видеоигрового феномена. Ограниченность чистой нарратологии заключается в недооценке агентности игрока и процедурной логики игры. Слабость радикальной людологии – в игнорировании того, что правила и действия обретают для игрока смысл именно в рамках определённого повествовательного и эстетического контекста, а также того, что интерактивность и иммерсивность видеоигр формируют уникальный тип эмпатического вовлечения, когда понимание сюжета и персонажей достигается через непосредственное действие и принятие решений.

В рамках настоящего исследования видеоигры и интерактивные фильмы, созданные средствами видеоигровой программной системы, анализируются с

---

<sup>1</sup> Деникин А. А. В защиту видеоигр. // Обсерватория культуры. 2014. № 3. С. 58-59.

позиций обоих подходов. Это обусловлено тем, что современный игровой дизайн демонстрирует тенденцию к уравниванию значимости нарративной и игровой составляющих. Например, игра «The Last of Us» (2013, Naughty Dog) была адаптирована в телесериал (2023) с минимальными изменениями сценария, что свидетельствует о кинематографическом качестве её нарратива. Также игра «Hades» (2020) стала первым интерактивным произведением, удостоенным литературной премии «Хьюго» в области научной фантастики и фэнтези. Следовательно, современные видеоигры и интерактивное кино как гибридные формы требуют междисциплинарного анализа, учитывающего как повествовательные структуры, так и игровые механики.

Синтез представлений о природе видеоигры, предлагаемых данными подходами, позволяет конкретизировать ключевое для видеоигр понятие «интерактивная активность», которая проявляется одновременно как эргодический акт (трансформация) и как диалогический процесс (взаимодействие). Эргодичность понимается как материальное, не-нарративное действие игрока, перестраивающее игровой текст и пространство<sup>1</sup>. Диалогичность же трактуется как нарративно-смысловое взаимодействие, в ходе которого игрок интерпретирует знаки и вступает в воображаемый диалог с автором и персонажами. Специфика видеоигровой интерактивности заключается в синергии эргодического действия и диалогического порождения смысла: игрок осуществляет осмысленное действие, где физическое усилие наделяется смыслом, а интерпретация тут же проверяется и реализуется через изменение виртуального мира.

По своей сути термин «интерактивная активность» является синонимом понятия «геймплей». В научном дискурсе данное понятие имеет двойственную интерпретацию. В широком смысле оно охватывает весь комплекс взаимодействия пользователя с игровой средой. Так К. Сален и Э. Циммерман определяют геймплей как «компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока»<sup>2</sup>. В

---

<sup>1</sup> Деникин А. А. В защиту видеоигр. // Обсерватория культуры. 2014. № 3. С. 57.

<sup>2</sup> Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004. P. 3.

узком смысле геймплей обозначает систему взаимосвязанных механик, определяющих логику и характер этого взаимодействия<sup>1</sup>. Посредством геймплея игрок получает задания, которые должен выполнять, продвигаясь вперёд в решении основной игровой задачи. Это совокупность инструментов управления (джойстик, компьютерная мышь и др.), механики игры (используемые системы и инструменты), прогресс героя (получение им опыта, предметов, трата «жизней»), головоломки и задания, которые получает игрок на пути к цели, способы коммуникации между игроками в парной или групповой игре и т. п.

Мартин Пикард определяет геймплей в качестве ключевого дифференцирующего признака, отделяющего видеоигры от других форм искусства<sup>2</sup>. При этом эстетическое восприятие игрового произведения определяется не только его аудиовизуальным рядом, но в значительной степени качеством и глубиной игрового взаимодействия.

Спектр реализации геймплейных механик демонстрирует широкую вариативность по степени сложности и глубины – от сложных систем RPG с нелинейными сюжетами и глубокой кастомизацией персонажей, до минималистичных «симуляторов ходьбы» (например «What Remains of Edith Finch» от студии Giant Sparrow). Статус последних как видеоигр остаётся дискуссионным – отдельные исследователи склонны классифицировать их как особую разновидность визуальных новелл или интерактивных нарративных пространств<sup>3</sup>.

Несмотря на существующий спектр сложности, именно наличие геймплея (даже в его минимальном выражении) остается определяющим критерием видеоигрового опыта. С помощью геймплея, как отмечает И.С. Кудряшов, создаётся иммерсия (слияние игрока с персонажем), достигаются играбельность и реиграбельность медиа<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> Rouse R. Game Design: Theory & Practice. Wordware Publishing. 2004. 111-113 p.

<sup>2</sup> Picard M. Art and Aesthetics. The video game theory reader. 2009. № 2. P. 201-202.

<sup>3</sup> Ven, I. van de. It's Not a Game! Rules of Notice and Hermeneutics of Suspicion in Contemporary FMV Games. Games and Culture. 2023. № 19. P0. 162.

<sup>4</sup> Кудряшов И.С. Геймплей: перевод, определение и анализ структуры // Критика и семиотика. 2020. № 2. С. 438.

Синтез рассмотренных теоретических положений позволяет сформулировать комплексное определение видеоигры как культурного феномена. Видеоигра – это гибридная форма цифрового искусства и коммуникативная практика, реализуемая через аудиовизуальные технологии и основанная на фундаментальных принципах игровой деятельности. Как многомерный феномен, она объединяет:

– игровую природу, характеризующуюся добровольным участием, искусственным конфликтом, системой правил и измеримым результатом (по Э. Циммерману), что реализуется через геймплей – систему механик, определяющих взаимодействие пользователя с виртуальной средой;

– художественно-нарративное измерение, выражающееся в создании целостного образного мира средствами компьютерной программы (по И. Югай), где интерактивность выступает основой для многоуровневого диалога (автор-игрок, игрок-персонаж, игрок-сообщество);

– эргодический аспект, предполагающий физическую трансформацию игрового пространства через действия пользователя (по А.А. Деникину), что отличает видеоигры от неинтерактивных медиа;

– социально-коммуникативную функцию, проявляющуюся в ситуативности, эмерджентности и формировании сообществ, где игроки выступают активными соавторами, совместно порождающими уникальный опыт.

Таким образом, видеоигра представляет собой иммерсивную среду, где геймплей, будучи центральным элементом, органично сплавлен с нарративом, который направляет, мотивирует и погружает игрока, обеспечивая синтез игровой, художественной и коммуникативной практик.

Видеоигровой геймплей является той дополнительной составляющей, получив которую обычное кино становится интерактивным. Для игры геймплей – определяющая характеристика, а для кино – дополнительная, указывающая на гибридность формируемого на пересечении игры и кино медиапродукта.

Интерактивное кино, зародившееся в пространстве компьютерных видеоигр, прошло за несколько последних десятилетий большой путь. Своё начало оно ведёт

с 1983 года, когда Доном Блутом был создан первый анимационный фильм с интерактивной составляющей «Dragon's Lair».

Изначально мультфильм был выпущен в виде аркадного автомата. По сюжету произведения рыцарь должен был спасти принцессу из лап дракона. Геймплейные возможности были весьма ограничены: пользователям необходимо было с помощью нажатия на определённые кнопки помогать герою уклоняться от опасностей и выполнять его миссию. Ранее работавший аниматором студии Walt Disney, Блут сознательно опирался на язык кино, а не на традиционные игровые механики. Основой геймплея стала система Quick Time Events (QTE), появившаяся ещё в 1975 году в игре The Driver. Перед игроком, как правило, в ключевые моменты сюжета появлялось меню, требующее незамедлительного действия (выбора) с помощью манипулятора или нажатия клавиш. Действие вызывало у игрока всплеск адреналина, его необходимо было выполнить быстро, и от него зависел ход игры. Система QTE позволяет сохранить кинематографичность эпизодов, одновременно вовлекая зрителя в нарратив. Успех «Dragon's Lair» способствовал популяризации данной системы, которая постепенно стала органичной составляющей кинематографичных игр и интерактивных фильмов.

Существенный вклад в становление интерактивного кино на игровой основе внесли игры жанра point-and-click adventure, в отечественном пространстве закрепившимся под названием «квест». А. Делахай определяет квест как «жанр цифровых игр, в которых игрок принимает на себя роль протагониста, чтобы пережить интерактивную историю. Приключенческие игры обычно сосредоточены на решении задач, исследовании и повествовании, а не на реакции (рефлексах)»<sup>1</sup>. Из этого определения следует, что нарративная составляющая имела гораздо больший вес в квестах, что кардинально отличало их от других игровых жанров периода 1970-2000-х годов.

Помимо нарративной насыщенности, квесты отличались выраженной кинематографичностью, которая проявлялась на нескольких уровнях. Игровое

---

<sup>1</sup> Delahay A. The Point of Clicking: Roles of Cutscenes in Adventure Games : bachelor's thesis / A. Delahay ; Tampere University of Applied Sciences, Degree Programme in Media. Tampere, 2013. P. 9.

пространство в них было организовано как серия статичных локаций-сцен, представленных, как правило, общим планом. Навигация, осуществлявшаяся через командную строку в ранних играх или с помощью мыши в более поздних, была основана на принципе point-and-click: игрок выбирал цель, после чего автоматически проигрывалась персонажная анимация перемещения или взаимодействия. Примечательно, что смена локаций функционировала по аналогии с монтажной склейкой в кино: к примеру, персонаж, дошедший до левого края кадра, на следующей локации появлялся справа.

Однако главной кинематографичной чертой квестов является наличие кат-сцен. Согласно определению А. Делахай, кат-сцена представляет собой «почти или полностью неинтерактивную повествовательную последовательность в цифровой игре»<sup>1</sup>, которая имеет чёткую нарративную цель и допускает лишь минимальное взаимодействие с игроком.

А. Делахай выделяет 10 функций кат-сцен: наблюдение, подсказка, предвосхищение, переход, установка сцены, создание настроения, выбор и последствие, разрешение, ритм и темп, награда игрока<sup>2</sup>. При этом, как показал её анализ, наиболее распространёнными из них являются создание настроения, предвосхищение и установка сцены<sup>3</sup>. Все эти функции были заимствованы из кинематографа. Они являются режиссерскими приемами и напрямую служат усилению повествования.

Яркой иллюстрацией этого тезиса служит кат-сцена из игры «The Secret of Monkey Island» (1990, Lucasarts). В ней демонстрируется злодей ЛеЧак в его логове, о котором главный герой еще не знает. Данная сцена является воплощением кинематографического приёма, известного как драматическая ирония: игрок получает знание, недоступное протагонисту, что создаёт напряжение и ожидание будущего конфликта. Основная функция данной сцены – предвосхищение, поскольку её цель – заранее познакомить игрока с ключевым антагонистом, его

---

<sup>1</sup> Delahay A. The Point of Clicking: Roles of Cutscenes in Adventure Games : bachelor's thesis / A. Delahay ; Tampere University of Applied Sciences, Degree Programme in Media. Tampere, 2013. P. 9.

<sup>2</sup> Там же. P. 21-24.

<sup>3</sup> Там же. P. 54-55.

кораблём и логовом, которые впоследствии станут центральными элементами сюжета и игрового мира.

Параллельно сцена решает и ряд второстепенных задач: она задаёт настроение благодаря мрачной визуальной эстетике и угрожающей музыке; устанавливает сцену, впервые визуализируя локацию, которая позже станет доступной для исследования; и служит наградой игроку, отмечая тем самым его прогресс в достижении ключевой сюжетной точки (таверны).

Следующий значительный скачок в эволюции кинематографичности видеоигр был связан с внедрением технологии Full Motion Video (FMV). Появились квесты, в которых использовались техника спрайтов и видеоролики с живой актерской игрой. Внедрение FMV изменило драматургию приключенческих игр, позволив использовать актёрскую игру как драматургический инструмент, создавать сложный монтаж и операторскую работу, достигать эмоционального воздействия через реализм человеческих лиц.

Однако сам этот скачок в кинематографичности поставил перед теоретиками и критиками новую проблему. Возросшая визуальная и нарративная сложность FMV-произведений потребовала их чёткого терминологического разграничения с концептуально иным феноменом «интерактивного фильма». Для описания этого, игрового в своей основе, типа произведений в научный оборот была введена категория «фильм-игра». Под ней понимаются видеоигры, основанные на видеоматериале, где пользователь, принимая роль геймера, управляет аватаром внутри диегетического мира, следует по ветвящейся структуре, решает задачи для продвижения по сюжету, и чья деятельность регулируется игровыми правилами<sup>1</sup>.

Ярким примером усиление кинематографичности за счет FMV является фильм-игра «Night Trap» (1992), разработанная студией Digital Pictures (США). По сюжету произведения девочки-подростки устраивают вечеринку с ночёвкой в доме, где скрывается множество вампиров. Игрок выполняет роль спецаргента, наблюдает за происходящим со стороны, просматривает камеры наблюдения (всего

---

<sup>1</sup> Perron B., Arsenault D., Picard M., Therrien C. Methodological questions in 'interactive film studies' // *New Review of Film and Television Studies*. 2008. Vol. 6, No. 1. P. 1–18.

восемь камер), может подслушивать разговоры, искать в них подсказки и устраивать ловушки для злодеев. Концовки игрового действия могут быть разнообразными в зависимости от того, насколько успешен был игрок в своей деятельности по спасению девушек.

Кинематографичность фильма-игр достигается за счет:

- целостного визуального решения – плавные переходы между игровым процессом и видеовставками создают эффект единого медийного пространства;
- профессиональной режиссуры – использование многокамерной системы наблюдения как нарративного приёма и качественный монтаж;
- драматургической функции FMV – видеосцены не являются статичными вставками, а непосредственно продвигают сюжет, раскрывая характеры персонажей.

В данном произведении было много откровенно жестоких сцен, в том числе сексуализированного характера, что вызвало критику в её адрес. Сам замысел игры, предполагавший подглядывание за девочками-подростками, а тем более включённый в сюжет «набор гэгов<sup>1</sup> и пошлостей»<sup>2</sup> современными пользователями оценивается негативно в связи с изменением социальных норм в пользу гуманизации установок общества. В культурную парадигму того времени такие сюжетные повороты и трактовки вполне вписывались и вызывали гораздо меньше отторжения со стороны пользователей. Это сочетается с тем, что игры 1990-х годов ориентировались на мужскую аудиторию, поскольку подавляющее большинство пользователей были мужчинами<sup>3</sup>.

Кроме того, в «Night Trap» достаточно убедительно демонстрировалось то, как вампиры проявляют агрессию по отношению к девушкам, что по современным правилам также неприемлемо. «Night Trap» стала одной из фильмов-игр, после

---

<sup>1</sup> Гэг – комедийный приём, в основе которого лежит очевидная нелепость.

<sup>2</sup> Антипов О. Пиксельные люди и древняя графика: история технологии FMV в играх. 02.07.2024. URL: <https://habr.com/ru/companies/ddosguard/articles/825864/>.

<sup>3</sup> Удинцев Н. Как видеоигры стали развлечением для мужчин и что с этим не так. 30.11.2020. URL: <https://daily.afisha.ru/culture/17874-kak-videoigry-stali-razvlecheniem-dlya-muzhchin-i-cto-s-etim-ne-tak/>.

выхода которых были приняты протоколы возрастных ограничений ESRB (Entertainment Software Ratings Board)<sup>1</sup>, действующие по сей день.

1990-е годы стали периодом активного поиска путей развития для игровой индустрии и интерактивного кино, в рамках которого отрабатывались различные форматы. В этом контексте произведения по типу «Night Trap» заняли важное место, ознаменовав собой очередной этап эволюции игровой кинематографичности.

Параллельно с визуальным развитием происходило и усложнение нарративных структур. Как отмечает Н. Харрисон, истоки нелинейных повествовательных моделей в видеоиграх следует искать в более ранних литературных экспериментах, а именно в нелинейной и гипертекстовой литературе<sup>2</sup>. Ветвящиеся сюжеты возникали еще в форме книжной литературы. Принцип ветвящегося сюжета не был изобретением цифровой эпохи: одним из примеров может служить рассказ Хорхе Луиса Борхеса «Сад расходящихся тропок» (1941), представляющий собой роман, в котором все возможные варианты развития событий сосуществуют одновременно, порождая бесконечное множество нарративных вселенных. Непосредственным предшественником ветвящихся нарративов в играх стали гипертекстовые произведения конца 1980-х – начала 1990-х годов, где читатель самостоятельно выбирал путь через связанные «узлы» и «ссылки».

Вместе с тем, сложные нарративы развивались не только в литературе, но и непосредственно в игровой индустрии, в первую очередь в рамках жанра квест, о чём свидетельствует проведённый выше анализ. Важно учитывать, что в это время в Японии возникает новый гибридный вид экранного искусства, сочетающий в себе литературу и игру – визуальная новелла. В игровом сообществе и отдельными исследователями визуальные новеллы относятся к жанру видеоигр. Так, в статье «Что такое визуальная новелла?» дается следующее определение: «Визуальная

---

<sup>1</sup> Entertainment Software Ratings Board. URL: <https://www.esrb.org>.

<sup>2</sup> Harrison N. L. Interaction, Virtuality, and Heavy Rain: An Exploration of Character and Interactive Narrative: bachelor's thesis / N. L. Harrison ; University of Colorado at Boulder, Department of English. Boulder, 2012. P. 19-21.

новелла – это цифровая игра, сфокусированная на нарративе, которая требует взаимодействия, в ходе которого игрок должен иметь возможность влиять на игровой мир или прогрессию сюжета»<sup>1</sup>.

Ключевые характеристики визуальных новелл, значимые для настоящего исследования, заключаются в следующем:

– доминирование нарратива: история излагается не только через диалоги, но и через развернутое авторское повествование, что сближает их с традиционной литературой;

– погружение от первого лица: преобладание перспективы от первого лица способствует большей идентификации игрока с протагонистом и усиливает эффект присутствия в игровом мире;

– ветвящаяся структура сюжета: решения игрока оказывают непосредственное влияние на развитие истории, приводя к различным, а зачастую и взаимоисключающим, концовкам;

– центральная роль персонажей: именно глубоко проработанные по характеру персонажи и их развитие служат главным мотиватором для игрока, формируя эмоциональную вовлеченность.

Помимо этого, визуальные новеллы выработали уникальный визуальный язык, основанный на комбинации статичных фонов и сменяемых 2D-спрайтов персонажей. Эта условность позволяет эффективно передавать эмоции и смену обстановки, фокусируя внимание пользователя на повествовании.

Таким образом, усложнение нарративных стратегий в видеоиграх было общемировым трендом, характерным как для западной, так и для японской индустрии. При этом наблюдалась общая закономерность: возрастание роли сюжета и персонажей часто сопровождалось упрощением игровой механики. Как справедливо отмечает Н. Харрисон, избыточная свобода игрока способна разрушить целостность авторского замысла и проработанность характеров<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Camingue J., Carstensdottir E., Melcer E. F. What is a Visual Novel? // Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 2021. Vol. 5, iss. CHI PLAY. Art. 285. P. 11.

<sup>2</sup> Harrison N. L. Interaction, Virtuality, and Heavy Rain: An Exploration of Character and Interactive Narrative: bachelor's thesis / N. L. Harrison ; University of Colorado at Boulder, Department of English. Boulder, 2012. P. 10-11.

Однако если квесты и визуальные новеллы сознательно приняли эту условность, оформившись в качестве нишевых жанров, то интерактивный фильм постарается решить проблему совмещения сильного, целостного авторского замысла (нарратива) со значимым и не тривиальным вкладом пользователя.

Тем не менее, к концу 1990-х – началу 2000-х годов в академической и игровой среде сформировалось скептическое отношение к интерактивному кино и фильмам-играм. Исследовательское сообщество оценивало эти форматы либо сдержанно, характеризуя их как неудачный и кратковременный эксперимент<sup>1</sup>, либо в более резкой форме их описывали, как «вызывающими такой же восторг, как вскочивший прыщ»<sup>2</sup>. Как отмечает Дж. Лессард, такая оценка была обусловлена рядом факторов: крайне ограниченной свободой действий игрока, низким качеством кинематографической составляющей, а также неоправданно завышенными ожиданиями от самого формата. Потенциальная аудитория ожидала сочетания визуального качества кинематографа со свободой действий, присущей видеоиграм, однако ни интерактивное кино, ни фильмы-игры того периода не могли соответствовать этим требованиям<sup>3</sup>. В результате за данным направлением закрепились репутация исчерпавшего себя, и ему была «приписана смерть».

Однако с этим утверждением нельзя согласиться: интерактивные фильмы с видеоигровой генеалогией не исчезли, а эволюционировали в новую форму. В 2005 году студия Quantic Dream выпускает проект «Fahrenheit». Его разработчик, основатель студии Дэвид Кейдж определил его как интерактивную драму. Данное название, закрепившееся в игровой индустрии, уже значительно сближает проект с интерактивным фильмом, так как отражает усиление нарративного и кинематографического начала. Помимо этого, в «Fahrenheit» наблюдаются все критерии, которые позволяют напрямую отнести его к интерактивному кино.

---

<sup>1</sup> Perron B. Genre Profile: Interactive Movies // *The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond* / Ed. by M. J. P. Wolf. Wesport : Greenwood Press, 2008. P. 127–133.

<sup>2</sup> Ichbiah D. *La Saga des jeu vidéo*. Paris : Éditions Générales First Pocket, 1997. 287 p.

<sup>3</sup> Lessard J. *Fahrenheit* and the Premature Burial of Interactive Movies // *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2009. Vol. 3, No. 2. P. 195–205.

Сюжетная канва «Fahrenheit» выстраивается вокруг загадочного убийства, совершённого банковским служащим Лукасом Кейном под воздействием неконтролируемой внешней силы. Осознав содеянное, герой вынужден скрываться, параллельно пытаясь раскрыть природу овладевшего им помутнения. Расследование этого преступления ведут детективы Карла Валенти и Тайлер Майлз. Повествование ведется от лица каждого из трех персонажей, переходя от одного к другому, создавая многоперспективную нарративную структуру.

Эта структура реализуется как через независимые друг от друга эпизоды, так и смежные, демонстрирующие одно и то же событие с разных точек зрения. Так, сегмент, в котором пользователь, управляя Лукасом, пытается скрыть улики у себя в офисе, сменяется эпизодом, где под управление переходит уже детектив Майлз, который допрашивает Лукаса и пытается найти какие-то зацепки.

Анализируя «Fahrenheit» через призму многоперспективного повествования, важно провести параллели с таким литературным явлением как полифония, теоретически обоснованного М.М. Бахтиным на материале романов Ф.М. Достоевского<sup>1</sup>. Если многоперспективность в игровом контексте представляет из себя технический прием смены управляемых персонажей, то полифония предполагает создание пространства равноправных и независимых сознаний, чьи голоса-идеи вступают в непрерывный диалог, не подчиняясь единой авторской воле.

В «Fahrenheit» наблюдается структурная многоперспективность, однако степень смысловой независимости "голосов" персонажей от общего замысла сценаристов не достигает уровня бахтинской полифонии. Тем не менее, сама попытка построить интерактивный нарратив по принципу сталкивающихся субъективных взглядов напрямую отсылает к традиции, заложенной в литературе Достоевским, где сосуществование разных точек зрения является не просто сюжетным приемом, а основным двигателем философского содержания произведения.

---

<sup>1</sup> Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского. М.: Советский писатель, 1963. 364 с.

Данная позиция «Fahrenheit» сближает произведение больше с кинематографичной традицией многоперспективного повествования, которая демонстрируется, например, в «Расёмоне» Акиры Куросавы. В фильме разные голоса служат одной главной авторской идее – исследованию природы лжи и возможности доброты. Так и в «Fahrenheit» реализуется структурный принцип, при котором пользователю позволяется собрать истину из осколков разных свидетельств. Достигается ли при этом уровень полифонии остается предметом отдельного исследования.

Ключевым аспектом кинематографичности «Fahrenheit» является принципиальный отказ от открытого мира в пользу дискретного, режиссированного пространства. Несмотря на использование 3D-графики, игровая среда функционирует не как область для свободного исследования, а как тематический фон и нарративный контейнер, что сближает его с кинематографическим подходом в построении пространства.

Этот подход последовательно реализуется через использование средств кинематографа:

– работу с кадром и монтажом: повествование строится на фиксированных ракурсах, тщательно выстроенных планах и монтажных склейках, которые направляют внимание пользователя. Активно используются драматургические приёмы: параллельный монтаж (например, в начальной сцене, связывающий действия Лукаса и неизвестного загадочного персонажа), резкие наезды, панорамирование с заваленным горизонтом (для усиления драматичности) и разделение экрана для создания эффекта саспенса (например, одновременный показ попыток Лукаса скрыть улики и приближающегося полицейского). Пример использования приема разделенного экрана представлен на рисунке 2.1;

– кинофикацию интерфейса: стремление к иммерсивности привело к минимализации и стилизации элементов управления. Разделы проекта именуются «сценами», кнопки маркируются как «Play» и «Stop», а визуальный ряд стилизован под аналоговую плёнку с помощью эффекта зернистости.

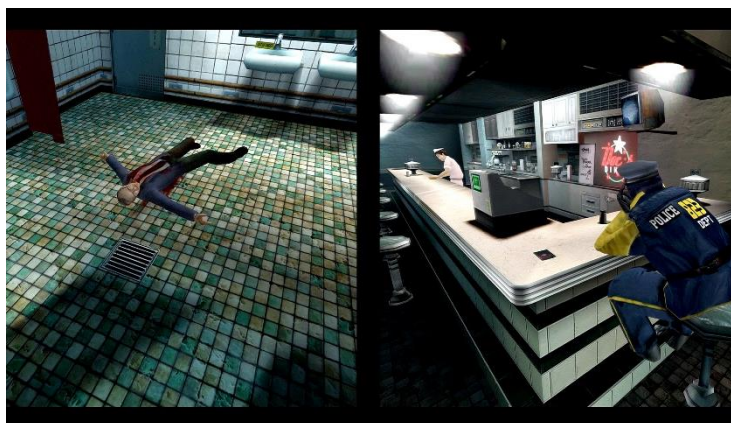


Рисунок 2.1 – Скриншот интерактивного фильма «Fahrenheit» (сайт Steam)

Любопытным также является оформление секции обучения, в которой пользователя знакомят с ключевыми механиками проекта. Оно начинается с надписи «первый день съемок». Пользователь оказывается на виртуальной съёмочной площадке с декорациями и съёмочным оборудованием, где управляет манекеном для краш-тестов, а в роли инструктора выступает 3D-модель сценариста и режиссёра Дэвида Кейджа. Данный фрагмент напрямую обыгрывает киносъёмочный процесс, позиционируя пользователя как участника производства.

Помимо этого, уровень кинематографичности усиливается использованием в производстве технологии Vicon Motion Capture, которая заключалась в переносе актерского перформанса на 3D-модель, что позволило наделить движения и мимику персонажей реалистичностью. При этом в производстве над одним персонажем могли работать несколько актеров. Так при создании Лукаса для его тела, лица и голоса в общей сумме было задействовано 8 профессиональных актеров и каскадеров, которые работали над персонажем в течении 18 месяцев<sup>1</sup>. Однако, стоит отметить, что технологические возможности на момент выхода интерактивного фильма были еще ограничены в сфере отображения 3D-графики в реальном времени и точности передачи движений и эмоций. На данном этапе их еще нельзя сравнить с уровнем реалистичности, который демонстрировала бы съемка живой актерской игры (пример представлен на рисунке 2.2). Тем не менее

<sup>1</sup> Postmortem: Indigo Prophecy [Электронный ресурс] : [статья] / D. Cage ; Quantic Dream // OmikronGame. — 2006. — URL: <https://omikrongame.blogspot.com/2006/06/postmortem-indigo-prophecy.html> (дата обращения: 01.07.2025)

использование технологии положило начало в развитии подобного кинематографического подхода в интерактивном кино с видеоигровой генеалогией.



Рисунок 2.2 – Скриншот интерактивного фильма «Fahrenheit» (сайт Steam)

Важную роль в произведении выполняет звуковое сопровождение, выстроенное согласно канонам кинематографа. Оригинальную музыку написал композитор Анджело Бадаламенти, чьи работы создают широкий спектр эмоциональных окрасок. Она выполняет несколько ключевых функций: формирует драматическое напряжение, работает с визуальным рядом по принципу вертикального монтажа, подчёркивая кульминационные моменты (например, удар ножом при убийстве); усиливает трагизм событий, отражая внутреннее состояние персонажей; усиливает динамику экшн-сцен или, напротив, создаёт атмосферу непринуждённости в камерных, бытовых эпизодах.

Музыка в фильме представлена как в диегетической (источник звука находится внутри мира произведения: персонажи слушают радио, исполняют мелодии), так и в недиегетической (закадровой) форме, что соответствует классической кинотрадиции.

Звуковой дизайн также вносит значительный вклад в создание погружения. Он конструирует эффект объёмного пространства за счёт тщательно подобранных атмосферных звуков (гул города, шум леса, звуки интерьеров). Используется приём субъективного звука, позволяющий слышать мысли персонажа. Кроме того,

применяются художественные звуковые эффекты – стилизованные, нереалистичные звуки, которые акцентируют резкие монтажные переходы и усиливают напряжённую атмосферу. Фоли-арт (озвучивание движений) выполнен детально: шаги, удары, взаимодействие с предметами записаны с сочетанием натуралистичности и художественного усиления в студии.

В видеоиграх, а вместе с тем и в интерактивных фильмах с видеоигровой генеалогией функции звука расширяются. Он становится инструментом взаимодействия и активным элементом виртуального мира<sup>1</sup>. А. Красильников выделяет несколько важных для данного исследования новых художественных и технических функций, которые отсутствуют в традиционном кинематографе:

– коммуникативная функция: звук (прежде всего речь) становится каналом осмысленного диалога между пользователем и виртуальным миром, что представляет из себя интерактивный обмен;

– управляющая функция: звук начинает управлять поведением пользователя и персонажей игры (NPC). Например, «на уровне закадрового звука формируется рычаг воздействия на психологическое и эмоциональное состояние реципиента... способно спровоцировать играющего к неточному движению, поспешности в действиях, панике, ошибочному выбору пути»<sup>2</sup>;

– координирующая функция: в трёхмерном игровом пространстве звук становится ключевым инструментом пространственной навигации<sup>3</sup>.

Все эти функции присутствуют в интерактивных фильмах, включая «Fahrenheit», где звук выполняет двойную работу: он сохраняет свою кинематографическую выразительность (создание атмосферы, передача эмоций, акцентирование действия), но при этом расширяет возможности за счет игровых механик. Как итог, звуковой дизайн в интерактивном кино воплощает его гибридную сущность, соединяя повествовательные приёмы кино с логикой видеоигры.

<sup>1</sup> Красильников А.А. Звуковое оформление в структуре художественно-выразительных средств интерактивной компьютерной игры: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. СПб., 2012. 19-20 с.

<sup>2</sup> Там же. С. 18.

<sup>3</sup> Там же. С. 19-20.

Инновации также коснулись геймплея и механик, которые усиливали погружение. По характеристике Д. Берестенникова, «Fahrenheit» было произведением, которое «показало сегодня всем знакомый геймплей интерактивного фильма»<sup>1</sup>. Б. Миллер относит к геймплейным и погружающим инновациям следующее:

– осмысленное движение: для взаимодействия с миром используется правый аналоговый стик, движения которого символически повторяют действия персонажа (например, движение вперед, чтобы открыть дверь, или вращение, чтобы взобраться по лестнице). Это создает физическую связь между действием пользователя и действием персонажа;

– интерактивные экшн-сцены и QTE: проект использует различные формы Quick Time Events, которые более осмысленны, чем традиционные. Они напрямую связаны с состоянием персонажа (например, быстрое нажатие триггеров для борьбы с ветром) и поддерживают напряжение. Стоит отметить, что это является прямым продолжением традиций интерактивного кино, которые были заложены еще в «Dragon's Lair»;

– "гибкое" повествование: вместо линейного или строго ветвящегося сюжета фильм использует систему, где пользователь может "гнуть историю", получая или теряя дополнительную информацию через успех/провал в QTE-диалогах. Это персонализирует опыт, не нарушая основную сюжетную линию, и делает историю наградой за умелое взаимодействие с материалом;

– эволюция шкалы здоровья: традиционная шкала здоровья заменена на шкалу Психического Здоровья, которая отражает душевное состояние главного героя. На нее влияют как стрессовые события, так и бытовые действия (умыться, сыграть на гитаре). Это делает персонажа более реалистичным и повышает вовлеченность пользователя в его жизнь<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Берестенников Д. Какой была Fahrenheit? Разбор игры Quantic Dream. 19.07.2021. URL: [https://stopgame.ru/blogs/topic/108006/kakoy\\_byla\\_fahrenheit\\_razbor\\_igry\\_quantic\\_dream](https://stopgame.ru/blogs/topic/108006/kakoy_byla_fahrenheit_razbor_igry_quantic_dream).

<sup>2</sup> Miller B. Immersive Game Design: Indigo Prophecy // Well Played 2.0: video games, value and meaning / Ed. by D. Davidson. ETC Press, 2010. P. 189–199.

Проведенный анализ позволяет заключить, что «Fahrenheit», обладая всеми чертами интерактивного фильма с генеалогией видеоигры (что проявляется как в общем уровне кинематографичности, так и использованием традиционных игровых механик), развивает и модернизирует знакомую формулу. В связи с этим тезис о том, что жанр интерактивного фильма обрел свою «смерть» на заре 1990-х годов лишен оснований.

Данная позиция находит подтверждение в работе Дж. Лессарда, который рассматривает появление «Fahrenheit» в качестве поворотного момента в эволюции интерактивного кино. Исследователь указывает, что ключевым критерием формата остаётся использование предзаписанного контента. Несмотря на применение 3D-графики, проект полностью соответствует этому принципу: анимация, мизансцены и работа камеры жёстко predeterminedены авторским замыслом. Таким образом, игровой движок<sup>1</sup> в данном случае используется как виртуальная киностудия, а не как инструмент для создания полностью исследуемого мира.

Дж. Лессард также приводит аргументы в сторону того, почему именно формат «Fahrenheit» впоследствии оказался успешным и закрепился в игровой индустрии:

- использование 3D-движка позволило избежать главных проблем интерактивных фильмов прошлого, в которых использовалась технология FMV: низкого качества картинки, плохой актёрской игры и неестественных декораций;
- плавные переходы между игровыми моментами и кат-сценами в едином 3D-пространстве создают целостный опыт, а не контраст между геймплеем и видео;
- парадоксальным образом часть успеха аргументируется тем, что пользователи 2005 года воспринимали «Fahrenheit» прежде всего как игру, а не как кино. Объяснить подобное восприятие можно видеоигровой генеалогией Fahrenheit, позиционированием самих разработчиков своего проекта как

---

<sup>1</sup> Игровой движок – это комплекс программных модулей и инструментов, образующих технологическую основу для создания и функционирования видеоигр.

видеоигры<sup>1</sup>, а также избранными ими платформами воспроизведения, которые являются видеоигровыми (Xbox, PS2);

– произведение оказалось актуальным ответом на запрос пользователей, которые готовы были обменять «свободу действий» на качественную историю, проработанных персонажей и красивое визуальное решение<sup>2</sup>.

Следующий интерактивный фильм студии Quantic Dream, «Heavy Rain», продолжал традиции, заложенные в «Fahrenheit». «Heavy Rain» выполнен в жанре детектива. Сюжет строится вокруг расследования дела серийного убийцы по прозвищу Мастер Оригами, которое ведут четыре персонажа, поступающих под управление пользователя: отец одной из жертв Итан Марс, журналистка Мэдисон Пэйдж, агент ФБР Норман Джейден и частный детектив Скотт Шелби. Подобное разделение предлагает пользователю разноплановый опыт в рамках единого сюжета, который заключается в том числе в упоре на разных геймплей. Так эпизоды Итана сделаны с упором на физические испытания, которые его заставляет проходить Мастер Оригами, а Норман Джейден в своих расследования использует устройство расширенного сознания, представляющее из себя очки дополненной реальности. Данный принцип развивает систему многоперспективности, которая была заложена в «Fahrenheit».

Инновацией этой системы также стало то, что главным антагонистом в финале оказывается один из главных героев – Скотт Шелби. Данный прием представляет из себя сдвиг традиционного представления о протагонисте и антагонисте в игровой индустрии. Однако в конечном счете это идет во вред сюжету. Критики отмечают, что подобный подход оставляет множество несостыковок и неразрешенных вопросов. Помимо этого, они указывают на отсутствие классического для детектива элемента – последовательно размещённых улик, позволяющих зрителю самостоятельно вычислить преступника<sup>3</sup>. Тем самым

---

<sup>1</sup> Indigo Prophecy Developer Interview With Guillaume de Fondaumiere (2005) [Видеозапись] // Retro GAMESPOT. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=M3-kDqfnYw> (дата обращения: 26.11.2025).

<sup>2</sup> Lessard J. Fahrenheit and the Premature Burial of Interactive Movies // Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2009. Vol. 3, No. 2. P. 201–203.

<sup>3</sup> Сечкарев, В. Heavy Rain: Обзор [Электронный ресурс] // Stopgame.ru. — URL: [https://stopgame.ru/show/104979/heavy\\_rain\\_review](https://stopgame.ru/show/104979/heavy_rain_review) (дата обращения: 30.06.2025)

демонстрируется приоритизация неожиданности финала взамен логической стройности сюжета. Как пишет В. Сечкарев «“Heavy Rain” всецело полагается на то, что игрок будет с ней сотрудничать, что он будет погружён в историю и захочет двигать её “” вперёд, не заостряя внимания на деталях»<sup>1</sup>. Данный подход парадоксальным образом сближает «Heavy Rain» с традиционным кинематографом, цель которого преимущественно заключается в манипуляции вниманием зрителя: заострении внимания на том, что важно для режиссера и скрытии от зрителя того, что не выгодно для режиссерской задумки.

Нововведением с точки зрения интерактивного нарратива также является система необратимых последствий – гибель любого персонажа окончательно изменяет ход повествования, исключая традиционную для видеоигр возможность «переиграть». В этом случае сюжет необратим, вернуться назад и переиграть нельзя; остальные персонажи продолжают действие в изменённом нарративе. Это также было новшеством по сравнению с традиционными видеоиграми, в которых обычно имеется несколько возможностей исправить неверный, неудачный шаг, за счет системы несколько жизней или сохранений. Подобные нарративные механизмы способствовали созданию в «Heavy Rain» уникального гибридного пространства, где кинематографическое и игровое начала не просто соседствуют, а взаимопроникают.

Этот гибридный характер находит отражение и в структуре самого произведения. Как отмечает Н.А. Мошков, события в «Heavy Rain» можно разделить на локальные и глобальные. Локальные (например, бытовые взаимодействия) создают эмоциональный фон и раскрывают характеры, выполняя чисто кинематографическую функцию. Глобальные же (ключевые сюжетные выборы) направляют повествование в ту или иную сторону, являясь одновременно и игровыми, и кинематографическими элементами<sup>2</sup>. Таким образом, именно синтез этих двух типов событий и формирует гибридное пространство «Heavy Rain».

---

<sup>1</sup> Там же.

<sup>2</sup> Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. СПб., 2011. С. 16.

Сильной составляющей эмоционального фона сюжета становится проверка нравственных принципов пользователя посредством совершаемого им того или иного выбора. Новшеством эмоционального плана является также то, что в «Heavy Rain» «нет уверенности в оптимистическом окончании игры (что было ранее, когда игрок всегда выигрывал)»<sup>1</sup>. Это отсылает к кинематографу, где фильмы могут иметь как позитивный, так и трагический, а также открытый финал, где главный герой может погибнуть и зрителям придётся пережить его смерть, получив новый эмоциональный опыт.

Морально-этические проблемы, заложенные в сюжет, оказываются настолько разноплановыми, что привлекают внимание педагогов. К примеру, запатентована компьютерная программа, позволяющая с целью изучения курса этики выделять из данного проекта различные этические дилеммы, «моделировать траектории морально-этического поведения с прогнозированием их возможного итога», генерировать «оценки морального выбора пользователя, когерентные различным философско-этическим системам»<sup>2</sup>.

«Heavy Rain» во многом продолжает традиции, заложенные в «Fahrenheit». В фильме нет системы прогрессии, нельзя какими-то действиями набрать очки, которые затем можно будет тратить, нельзя улучшить характеристики персонажей, не нужно решать головоломки, исчезли какие-либо показатели здоровья персонажа. Повествование и постановка в фильме максимально приближенная к кинематографической. Используются разные планы, ракурсы и уже знакомые с «Fahrenheit» приемы, например, разделение экрана. Пространство по-прежнему используется в качестве тематического фона и нарративного контейнера, а не как область свободного исследования. Для анимации также используется техника motion capture, но со времен «Fahrenheit» повышается качество переноса актерского перформанса. Улучшение коснулось и визуальной составляющей, которое стало

---

<sup>1</sup> Васильева А.И. Сюжет в современных видеоиграх // Юность большой Волги: сб. ст. лауреатов XVIII межрегион. конф.-фестиваля науч. творчества. Чебоксары: Центр молодёжных инициатив, 2016. С. 256.

<sup>2</sup> Беляев Д.А., Беляева У.П., Тарасов А.Н., Шевченко И.А., Погорелова И.В. Этика и социально-поведенческие паттерны в видеоигровых кибертекстах: программный учебно-образовательный комплекс. Свидетельство о регистрации программы для ЭВМ RU 2024667313, 23.07.2024. Заявка № 2024666051 от 11.07.2024.

возможным с выходом консолей нового поколения (PS3). Она демонстрировала значительный шаг вперед по качеству рендера реалистичной графики в реальном времени (пример на рисунке 2.3).



Рисунок 2.3 – Скриншот интерактивного фильма «Heavy Rain» (сайт Steam)

Как и в «Fahrenheit» пользователь в «Heavy Rain» является больше наблюдателем, чем деятелем. Он меньше играет и больше смотрит кино. В то же время возрастает уровень иммерсивности, то есть эмоциональной вовлечённости пользователя в действие. Игровые механики заменяются нарративными, драматургическими и эмоциональными. По итогу «Heavy Rain» представляет пользователю уникальный опыт. И такие проблемы как неоднозначность сценария не помешали обрести фильму коммерческий успех, что оказало значительное воздействие на всё дальнейшее развитие индустрии интерактивного кино; он показал продюсерам и инвесторам, что интерактивное кино может быть весьма прибыльной формой вложения средств, и это стимулировало динамику отрасли.

Следующий фильм студии «Beyond: Two Souls» отходит от прежних стандартов. В нём пользователь управляет лишь двумя персонажами, один из которых – бестелесный дух, неразрывно связанный с главной героиней. Таким образом, принцип многоперспективности, характерный для предыдущих игр Quantic Dream, подвергается редукции. Однако упрощение в этой сфере компенсируется усложнением общей нарративной структуры. В отличие от ветвящегося, но последовательного повествования прошлых проектов, события

«Beyond: Two Souls» представлены не в хронологической последовательности. Нелинейная подача сюжета в «Beyond: Two Souls», при которой эпизоды из разных периодов жизни героини следуют друг за другом, подчиняясь не хронологии, а логике эмоциональных и смысловых контрастов, напрямую отсылает к приемам ассоциативного (интеллектуального) монтажа в авторском кинематографе. Однако в условиях интерактивного медиа этот прием трансформируется. Пользователь не просто воспринимает смонтированные режиссером параллели, но и активно участвует в их выявлении, самостоятельно реконструируя причинно-следственные связи и наполняя переходы между эпизодами личным смыслом. Таким образом, мозаичная структура произведения становится гибридным конструктом: кинематографическим по своей природе, но актуализируемым через игровое взаимодействие.

Существенным нововведением стало также привлечение к работе над проектом голливудских актёров – Уиллема Дефо и Эллен Пэйдж (ныне Эллиот Пэйдж). Они не только озвучили главных персонажей, доктора Натана Докинза и обладающую паранормальными способностями Джоди Холмс, но и выступили в качестве актёров полного цикла, передав их внешность, пластику и мимику с помощью технологии motion capture. Это позволило достичь нового для интерактивного кино уровня актёрской выразительности и психологической достоверности персонажей. Кроме художественной ценности, участие столь известных медиаперсон имело и значительный маркетинговый эффект: оно способствовало привлечению внимания к проекту и повышало его легитимность в глазах широкой аудитории и профессионального сообщества. Апелляция к образам известных актёров также играет и психологическую роль. Как отмечает Е.О. Самойлова, «сходство персонажей с реальными людьми делает возможным более глубокое погружение в виртуальную реальность»<sup>1</sup>.

Ещё одной инновацией проекта стало специально разработанное приложение «BEYOND Touch» для iPad, которое выполняло функцию контроллера,

---

<sup>1</sup> Самойлова Е.О. Особенности визуализации в интерактивном кино и компьютерных играх // Актуальные вопросы общественных наук: социология, политология, философия, история. 2014. № 40. С. 52.

выступающего возможной альтернативой традиционному геймпаду. Эта технология усилила гибридную природу произведения, вводя в процесс взаимодействия второй экран. Однако, как отмечали критики, подобный способ управления привёл к значительному упрощению QTE-секций, что, в свою очередь, нивелировало игровой вызов<sup>1</sup>.

Понятие вызова является фундаментальной чертой видеоигр, но при этом оно напрямую влияет и на иммерсивность, которая принципиально важна для интерактивного кинематографа. Вызов заставляет пользователя испытывать более сильные эмоции и трепет, поскольку успех или даже жизнь персонажа начинают напрямую зависеть от его собственных действий и реакции. Таким образом, внедрение приложения «BEYOND Touch», использование которого упрощало QTE-механики, оценивается неоднозначно: с одной стороны, оно повышает доступность и снижает порог входа, ориентируясь на кинематографическую «просмотровую» составляющую; с другой – ослабляет игровое напряжение и глубину погружения, лишая пользователя чувства личной ответственности за исход ключевых сцен.

Последним интерактивным фильмом студии Quantic Dream на данный момент является «Detroit: Become Human» (2018), созданный в жанре фантастической детективной драмы. В нем произошел возврат к традиционным элементам проектов студии: многоперспективности (под управление пользователя попадают три полноценных героя, без явной привязки друг к другу), системе необратимых последствий (каждый из героев в определенный момент может умереть и фильм при этом продолжиться), отказу от использования второго экрана в виде телефона или планшета.

Сюжет строится вокруг трех андроидов, попадающих под управление игрока в ключевой для их существования момент – обретения девиантности, то есть способности выходить за пределы заложенных программ. Каждый из героев по-своему проходит через осознание несправедливости мироустройства, где

---

<sup>1</sup> Мещеряков Г. Обзор Beyond: Two Souls [Видео] // YouTube. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MFnnRR4FYg4> (дата обращения: 10.10.2025).

человекоподобные машины используются как ресурс<sup>1</sup>. Так, например, Маркус, андроид-помощник, которого ложно обвиняют в убийстве своего хозяина, оказывается на свалке для вышедших из строя андроидов. Позже он находит убежище, где скрываются девианты. Маркус объединяет их и создает революционное движение за права андроидов.

По мнению исследователей в проекте, ставятся сложные моральные дилеммы, как то: «считать ли робота-андроида, у которого сформировался эмоциональный интеллект, субъектом общества, равным по правам и возможностям человеческому; допустимо ли ставить таких андроидов на службу человеку; можно ли их продавать и т. д.»<sup>2</sup>. Увлекательный и вариативный сюжет сложен в моральном плане, в нём «осуществляется раскрытие темы социальной дискриминации, имеющей множество исторических аллюзий»<sup>3</sup>, в первую очередь аллюзий к периоду рабства.

Фильм нацелен на эмоциональное воздействие на пользователя, причём формирует у него противоречивые чувства, касающиеся человеческого и искусственного интеллекта, отношения к андроидам. Фильм вызывает размышления о новых реалиях человеческой жизни, что усиливает кинематографическую составляющую.

Проблематика произведения, раскрывающаяся в темах социального неравенства, бунта и революции поднимает вопрос о том, является ли данное интерактивное кино частью репрессивной десублимации (по Маркузе) или это искусство, которое способно бросить вызов устоявшейся системе. Репрессивная десублимация представляет из себя социально-технологический механизм развитого индустриального общества, при котором ранее сублимированные

---

<sup>1</sup> Хогин Д.М. Интерактивное кино в контексте репрессивной десублимации // Высшая школа: научные исследования : материалы Межвузовского международного конгресса / отв. ред. Д.Р. Хисматуллин. М.: Инфинити, 2026. С. 176–182.

<sup>2</sup> Балакирева Т.А. Этические вопросы взаимодействия с искусственным интеллектом (на примере сюжета компьютерной игры «Detroit: become human») // После постпозитивизма: мат. III междунар. конгресса Русского общества истории и философии науки. М.: РОИФН, 2022. С. 572.

<sup>3</sup> Беляева У.П., Фролова Е.С., Забавина А.О. Социально-политическая повестка видеоигрового нарратива «Detroit: become human»: научно-фантастический сеттинг и исторические аллюзии // Современные исследования социальных проблем. 2022. Т. 14. № 2-2. С. 87.

(трансформированные в культурные, интеллектуальные или эстетические формы) инстинктивные энергии (прежде всего сексуальные и агрессивные) целенаправленно возвращаются в десублимированное, непосредственное состояние, но в контролируемых, коммерциализированных и социально интегративных формах, что приводит к нейтрализации их критического и освободительного потенциала и укреплению существующего социального порядка<sup>1</sup>. С этой точки зрения «Detroit: Become Human» предлагает пользователю острые эмоции бунта, морального выбора, борьбы за права, после чего пользователь возвращается в реальный мир удовлетворенным, за счет реализации своих потребностей в безопасном виртуальном пространстве. Система не пострадала, более того – она продала ему опыт бунта и заработала на этом. Однако французский философ Жак Рансьер утверждает, что искусство может быть политичным «по тому зазору, который оно вводит по отношению к своим функциям, по устанавливаемому им типу пространства и времени, по своему способу расчленения этого времени и заселения этого пространства»<sup>2</sup>. Иначе говоря, искусство политично, когда оно нарушает установленный порядок чувственного, например, заставляя нас видеть и слышать тех, кого не видно (как андроидов в «Detroit», которые выступают аллюзией угнетаемых меньшинств), и ставя под сомнение привычные причинно-следственные связи. В этом ключе интерактивность – не просто «выбор», а практика мышления о последствиях. Интерактивный фильм может быть симулятором решения сложных этических и политических дилемм, где нет «правильного» выхода. Это тренировка критического мышления в безопасной, но глубоко вовлекающей среде.

Насколько качественно справляется анализируемое произведение с данными задачами предмет отдельного исследования. Однако интерактивное кино само по себе имеет все средства для того, чтобы бросать вызов устоявшимся системам, подвергать их критике. Их структура не препятствует тому, чтобы авторы в них

---

<sup>1</sup> Маркузе Г. Одномерный человек. М.: REFL-book, 1994. С. 72-107.

<sup>2</sup> Рансьер Ж. Разделяя чувственное / пер. с фр. В. Лапицкого, А. Шестакова. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2007. С. 65.

раскрывали философские, политические, общечеловеческие и социальные темы<sup>1</sup>, о чем свидетельствует анализируемое произведение. Интерактивный фильм рождается внутри системы, но в лучших своих проявлениях может содержать новую мысль, неожиданное сопереживание, способ видения мира, который может быть вынесен за пределы экрана.

Параллельно с Quantic Dream форму интерактивного кино развивала американская компания Telltale Games. К числу её ключевых произведений относятся «The Walking Dead» (2012), «The Wolf Among Us» (2013), «Tales from the Borderlands» (2014). В проектах данной студии наблюдается более плавный переход от видеоигрового жанра «квест» к форме интерактивного киноповествования. Однако отличительной чертой проектов студии стал упор на эпизодическую структуру, в основе которой лежал телевизионный сериальный формат.

Компания Telltale Games была создана выходцами из Lucas Arts: Даниэлом Коннорсом, Кевином Брунером и Троем Моландером. Lucas Arts специализировалась на играх жанра квест и Telltale Games развивала эти традиции. Первый квест, выпущенный Telltale Games, стал «Bone» (2005) на основе одноименного комикса Джеффа Смита. Ключевой особенностью игры стало разделение ее на 2 эпизода, имеющие подзаголовки «Out from Boneville» и «The Great Cow Race». Данная тактика выпуска продукта стала основной для студии. Она закрепились в игре жанра квест «Sam & Max», на основе одноименных комиксов Стива Перселла. Данный проект уже был разделен на три сезона по 5-6 эпизодов.

С нарративной точки зрения «Sam & Max» представлял собой гибридную модель. С одной стороны, он сохранял черты процедурального сериала: главные герои – частные детективы Сэм (собака) и Макс (кролик) – выступали как статические, комедийные типажи, чьи характеры и динамика отношений не менялись от выпуска к выпуску. С другой стороны, каждый сезон был объединён сквозным сюжетом – расследованием одного детективного дела, оброставшего

---

<sup>1</sup> Ушаков Ю.В., Ткалич С.К. Влияние игр жанра «интерактивное кино» на мировоззрение игроков // Аллея науки. – 2017. Т. 1. № 15. С. 631-635.

новыми деталями и поворотами от эпизода к эпизоду. Постепенно эпизодическая модель повествования перешла в проекты студии, которые характеризуются как интерактивные сериалы.

Первым полноценным интерактивным сериалом студии Telltale Games стал «The Walking Dead» (2012–2019). Проект основан на одноимённой серии комиксов Роберта Киркмана, которая к моменту его выхода уже была адаптирована в чрезвычайно популярный телевизионный сериал «Ходячие мертвецы» (2010–2022).

Между интерактивным и телевизионным сериалами существует сложная связь. Они не являются адаптацией друг друга, но существуют в общей расширенной вселенной комикса, сохраняя ключевые элементы оригинального произведения – зомби-апокалипсис, борьбу за выживание и моральный выбор в условиях краха цивилизации. При этом происходит пересечение и переосмысление персонажей. Например, Мишонн, появляющаяся как в комиксах, так и в телесериале, становится одним из ключевых действующих лиц и в интерактивном повествовании Telltale. Однако её роль и сюжетная арка в игре развиваются самостоятельно, что подчёркивает автономность интерактивного сериала как самостоятельного произведения в рамках общего канона.

«The Walking Dead» выполнен в жанре психологической драмы с элементами хоррора. В соответствии с канонами жанра зомби-апокалипсиса несколькими людям, оставшимся в живых на планете, приходится выживать среди зомби, уничтожая их, пытаясь сохранить остатки своей человечности и отражая атаки не только зомби, но и людей, которые человечность утратили. Главными героями являются бывший учитель Ли Эверетт и 8-летняя девочка Клементина. Вместе им приходится противостоять зомби и объединяться с другими персонажами с целью выживания. В первом сезоне интерактивного сериала главным действующим лицом, отходящим под управление игрока, является Ли. В последующих сезонах данную роль занимает Клементина. Как и телевизионный сериал интерактивный строится по сквозной структуре. В нём сюжет и персонажи динамичны. Герои

кардинально меняются под влиянием событий. Их прошлое, мотивы и отношения – ключевая часть истории.

Нарратив «The Walking Dead» предлагает пользователю уникальный опыт в роли опекуна и защитника восьмилетней девочки в условиях зомби-апокалипсиса. Эта позиция ставит пользователя перед постоянным этическим выбором между выживанием, защитой подопечной и попыткой сохранить моральные ориентиры в разрушающемся мире.

Главный драматический парадокс заключается в том, что любой выбор пользователя, неизбежно ведёт к тому, что его осудит главный антагонист последнего эпизода первого сезона. Эта ирония, однако, не является недостатком сценария, она подчёркивает его основную идею. В мире, где существование сведено к примитивной борьбе за выживание, невозможно остаться нравственно «незапятнанным». Каждый сделанный выбор в таких условиях неизбежно приводит к тому, что чьи-то интересы игнорируются. Впоследствии это приводит как к небольшим обидам, так и к серьезным травмам героев. Подобное углубление в исследование моральных дилемм и амбивалентности поступков является ярким признаком усиления кинематографичности произведения, сближая его не с развлекательным экшеном, а с традицией психологической и этической драмы в кино.

Таким образом, «The Walking Dead» представляет из себя исследование этики в условиях катастрофы. Постоянная необходимость принимать чью-то сторону и делать необратимый выбор становится моделью для демонстрации того, как мораль трансформируется под давлением обстоятельств.

Система игровых механик «The Walking Dead» похожа на описанные выше для проектов Quantic Dream. Со второстепенными персонажами и некоторыми объектами в игровом поле можно взаимодействовать. Присутствуют элементы квеста, но их немного, и головоломки несложные. Для моментов выбора, который часто имеет сложный моральный характер, используются ситуации QTE и диалоги. Однако в проекте нет необратимости смерти: если персонаж, которым руководит пользователь, погиб, можно вернуться назад и попробовать переиграть, поступить

по-другому. С кинематографической точки зрения проект также использует стандартный арсенал выразительных средств: монтаж, работу с ракурсом, ритмом и звуком.

Принципиальным отличием проектов Telltale Games (в частности, «The Walking Dead») от интерактивных фильмов Quantic Dream является осозанный отказ от фотореализма в пользу стилизации под графический роман. Визуальный язык здесь строится на характерных для комиксов приемах: толстые черные контуры, обводящие персонажей и ключевые объекты; приглушенная, мрачная цветовая палитра, передающая атмосферу отчаяния и безысходности; высокая контрастность, служащая для акцента на драматических моментах сюжета или игровых подсказках.

Подобная стилизация не является упрощением по сравнению с кинематографом, но представляет собой сознательный выбор в пользу иной медийной традиции – анимации и комикса. Это позволяет использовать выразительные средства, недоступные фотореалистичному кино: усиленную символичность, гиперболизацию эмоций через рисунок, управление вниманием через графические акценты. Таким образом, Telltale Games не столько стремятся к «симуляции кино», сколько создают интерактивный анимационный сериал, где игровая механика выбора органично вплетена в эстетику графического романа и эпизодическую структуру телевизионного драматического повествования. Пример подобного визуального решения представлен на рисунке 2.4.



Рисунок 2.4 – Скриншот интерактивного сериала «The Walking Dead» (сайт Playground)

Ещё одним знаковым нововведением в области интерактивного нарратива стала интеграция системы глобальной статистики. По завершении каждого эпизода пользователю демонстрируются данные о том, какой процент пользователей по всему миру сделал аналогичные ключевые выборы (пример на рисунке 2.5). Эта механика может быть интерпретирована как цифровая эволюция и альтернатива коллективному процессу, характерному для ранних форм интерактивного кино с кинематографической генеалогией, а именно голосованию зрителей в зале за определенное развитие сюжета.

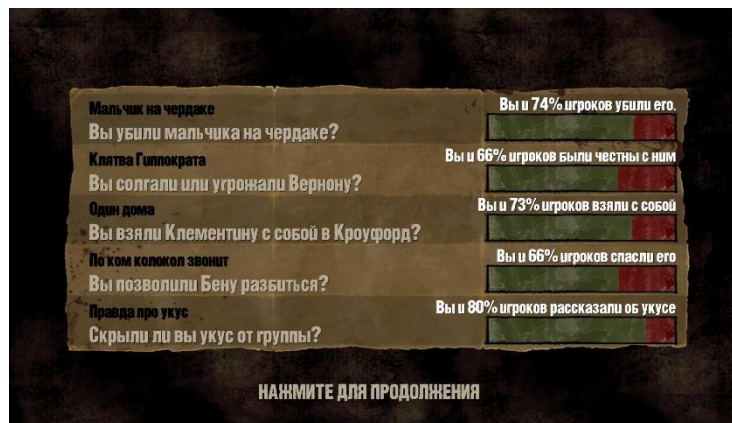


Рисунок 2.5 – Скриншот статистики из интерактивного сериала «The Walking Dead» (сайт Steam)

Важное отличие, однако, заключается в том, что система статистики не лишает пользователя агентности и индивидуальной траектории. Она действует

постфактум: сначала пользователь проживает историю, исходя из собственных решений, и лишь затем получает информацию о выборах сообщества. Таким образом, в интерактивный опыт добавляется социальный и рефлексивный аспект. Пользователь не просто следует сюжету, но и вступает в неявный диалог с другими зрителями, сравнивая свои моральные и нарративные предпочтения с коллективными. Эта механика трансформирует приватный акт просмотра в элемент разделяемого, хоть и асинхронного, культурного опыта.

Формат интерактивного сериала, который сформировался с выходом «The Walking Dead» закрепился в игровой индустрии. Со временем, помимо проектов самой Telltale Games, появились заметные работы других студий, такие как «Life is Strange» (Don't Nod, 2015), «The Council» (Big Bad Wolf, 2018), «Dispatch» (AdHoc Studio, 2025) и другие.

Параллельно формат, сформированный Quantic Dream, также получил развитие. Ярким примером стал интерактивный фильм студии Supermassive Games – «Until Dawn» (2015). Он наследует ключевые нарративные механизмы Quantic Dream: многоперспективность (управление восемью персонажами) и систему необратимых последствий (каждый из героев может погибнуть к финалу). Однако эти игровые системы были реализованы в рамках эстетики и сюжетных условностей хоррор-поджанра слэшер. Проект последовательно воспроизводит его ключевые атрибуты: изолированное место действия (заброшенный горный курорт), стереотипный набор «жертв»-тинейджеров, таинственного убийцу, расследование прошлой трагедии и, что особенно важно для интерактивности, – моральные выборы и нарушения табу, которые напрямую влияют на очерёдность гибели персонажей. Таким образом, «Until Dawn» демонстрирует, как форма интерактивного кино может быть успешно адаптирована под конкретные жанровые каноны кинематографа, обогащая их за счёт игрового взаимодействия.

Интерактивное кино с видеоигровой генеалогией прошло сложную эволюцию: от примитивных нарративов в аркадных автоматах и сюжетных квестов до формирования в современности двух полноценных гибридных форм экранного искусства – интерактивного кинофильма и интерактивного сериала. Современные

произведения этого направления демонстрируют способность осмыслять сложные философские и социальные вопросы, виртуозно используя выразительный арсенал традиционного кинематографа (ракурс, монтаж, звук) и в то же время предлагая пользователю уникальный иммерсивный опыт, основанный на выборе и агентности.

Данное рассуждение приводит нас к одному из активно обсуждающихся в научном сообществе вопросов – дефиниции интерактивного кино как отдельной формы, отличной и от традиционного кинематографа, и от видеоигр. Описанные выше произведения вне зависимости от того кинематографичная или видеоигровая у них основа имеют ряд объединяющих их черт. Помимо гибридной природы, которая обеспечивает синтез соединенных элементов без потери их самостоятельности, существуют другие аспекты, заключающиеся в природе интерактивного фильма и специфике его взаимодействия с пользователем. Эти аспекты позволяют определить интерактивный фильм в качестве отдельной от видеоигр и кино формы интерактивного гибридного искусства.

Ключевые отличия интерактивного фильма от кинематографа обнаруживаются при использовании теории М. Маклюэна о «горячих» и «холодных» медиа. Согласно Маклюэну, традиционное кино является «горячим» медиа – оно обладает высоким разрешением, насыщает зрителя данными и не требует активного достраивания. Напротив, интерактивное кино по своей структуре приближается к «холодным» медиа, требующим от аудитории вовлечённости для завершения формы<sup>1</sup>. Однако прямое применение маклюэновской дихотомии сегодня сталкивается с критикой. Как показал Раймонд Уильямс, свойства медиа не являются имманентными их техническим характеристикам, а формируются социальными и культурными практиками<sup>2</sup>. Более продуктивным представляется подход Умберто Эко, который предложил различать не «горячие» и «холодные» носители, а «открытые» и «закрытые»

---

<sup>1</sup> Хотин Д.М. Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино // Культура и искусство. 2025. № 1. С. 57.

<sup>2</sup> Williams R. *Television: Technology and Cultural Form*. N.Y.: Schocken Books, 1975. P. 33-39

тексты<sup>1</sup>. С этой точки зрения, традиционное кино тяготеет к закрытым текстам (навязывающим единственное прочтение), тогда как интерактивное кино – к открытым, где смысл и развитие нарратива конституируются посредством выбора пользователя.

Дополнительное уточнение вносит анализ новых медиа Льва Мановича. Согласно его теории, интерактивное кино находится на пересечении двух логик: с одной стороны, логики репрезентации (унаследованной от живописи и кино, где экран служит окном в воображаемое пространство), с другой – логики контроля (свойственной человеко-машинному интерфейсу, где экран становится панелью инструментов для управления данными)<sup>2</sup>. Даже в пассивных фазах просмотра пользователь сохраняет готовность в любой момент переключиться в режим принятия решений, управления персонажем или выполнения QTE-действий.

Данная коммуникативная установка формирует уникальный эмоциональный опыт, который не сводится исключительно к кино-сопереживанию или игровой агентности. Пользователь становится виртуальным агентом, от действий которого зависит развитие сюжета. К классическому сопереживанию персонажам здесь добавляется ощущение личной ответственности за происходящее. В результате природа нарративного напряжения меняется: оно возникает не только из-за событий, случающихся с героями, но и из-за последствий решений, принятых самим зрителем-участником.

На практическом и технологическом уровнях интерактивный фильм с генеалогией видеоигры обладает принципиально иной от традиционного кинематографа природой. Если традиционный фильм, будучи законченным аудиовизуальным произведением, обладает высокой адаптивностью и медийной автономностью (его можно произвести в кинотеатре, на ТВ, компьютере, смартфоне), то интерактивное кино представляет собой программный комплекс. Эта зависимость порождает два типа ограничений: проблему технологического

---

<sup>1</sup> Eco U. *The Open Work* / translated by Anna Cancogni ; with an introduction by David Robey. Cambridge, Massachusetts : Harvard University Press, 1989. P. 1-23

<sup>2</sup> Манович Л. *Язык новых медиа* / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. С. 128-133.

устаревания и проблему технологического порога входа. Многие ранние произведения теряют свою функциональность из-за несовместимости с современными операционными системами, аппаратным обеспечением или отсутствия необходимых драйверов, превращаясь в цифровые артефакты, доступные лишь через эмуляцию. Современные же проекты, часто требуют для полноценного запуска передового аппаратного обеспечения (процессоров, видеокарт, оперативной памяти), определенных версий операционных систем или конкретных игровых платформ, что создает финансовый и технический барьер для части аудитории.

Аналогичная ситуация возникает и у интерактивных фильмов с генеалогией кинематографа, однако ее источник смещается с аппаратного обеспечения на уровень платформ и дистрибуции. Эти произведения либо распространяются как программы через игровые платформы Steam (как в случае «Late Shift»), либо создаются как эксклюзивный контент для стриминговых сервисов по типу Netflix. Ярким примером является фильм «Брандашмыг», который после удаления из каталога Netflix, утратил легальный способ существования для широкой аудитории. Таким образом, произведение, не имеющее физического носителя и существующее лишь как контент на удаленном сервере, может быть удалено в любой момент по решению правообладателя или платформы.

По итогу интерактивный фильм независимо от своего происхождения, характеризуется явной зависимостью от внешних технологических и коммерческих инфраструктур. Данная зависимость не только ограничивает доступ к интерактивному кино, но и ставит под вопрос его долговременную сохранность.

Детальный анализ примеров интерактивного кино позволяет также говорить о том, что они имеют ряд отличий от видеоигр. В рассматриваемых проектах наблюдается деконструкция традиционных элементов игрового процесса: отсутствуют механизмы прогрессии, системы набора очков, апгрейда персонажей, а также стандартные боевые или puzzle-механики. Интерактивность в данных произведениях редуцирована до базовых форм – Quick Time Events и контекстно-зависимых действий, выполняющих не игровую, а нарративную функцию.

Доминирующую роль здесь играют сюжетная динамика, раскрытие персонажей, драматургические элементы и визуально-постановочные решения. Пользователь занимает позицию не игрока в традиционном понимании, а скорее соучастника нарратива, чьи действия, реализуемые через контекстные выборы, определяют развитие и ветвление сюжета<sup>1</sup>.

Другой отличительной особенностью интерактивного фильма является повышенный уровень «закрытой» формы интерактивности. Этот термин, введённый Л. Мановичем в монографии «Язык новых медиа», противопоставляется интерактивности «открытой». Если последняя предполагает свободное, не предопределённое условиями взаимодействие, то «закрытая» интерактивность, по определению Мановича, «оперирует предзаданным количеством элементов в пределах заранее запрограммированной древовидной логики»<sup>2</sup>. Иначе говоря, пользователю предоставляется иллюзия выбора в рамках строго ограниченного набора нарративных опций.

Данный аспект, помимо того, что является отличительным от традиционных видеоигр, в которых интерактивные возможности значительно шире, характеризует специфику предоставляемой свободы для реализации потребности пользователя к самостоятельности и индивидуализации. Закрытый тип интерактивности в интерактивном фильме говорит о том, что чувство свободы в конструировании пользователем своей истории на самом деле мнимое. В своей сути разветвление сюжета и возможность выбора является драматургической манипуляцией с целью погружения пользователя в виртуальную реальность и пользователю не предоставляется действительной возможности в конструировании своей уникальной истории. Пользователь не творит, а конструирует нарратив из готовых, предзаданных элементов.

Эта структура является прямым продолжением и цифровым воплощением «коллажного мышления», доминирующего в современной культуре. Как

---

<sup>1</sup> Хотин Д.М. Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино // Культура и искусство. 2025. № 1. С. 55.

<sup>2</sup> Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. С. 75.

отмечалось ранее, программная эстетика воспитывает модель авторства как систему выбора из заранее существующих объектов. Интерактивный фильм, реализуя «закрытую» интерактивность, актуализирует именно эту модель: эффект соавторства достигается не через свободное творчество, а через оперирование готовыми фрагментами в рамках предложенного интерфейса. Таким образом, интерактивное кино оказывается характерным продуктом эпохи, когда культурная коммуникация всё больше становится взаимодействием с уже существующим культурным текстом.

Одним из ключевых аспектов, позволяющего выделить интерактивный фильм в качестве медиума отдельного от кинематографа и видеоигр является роль пользователя, которая динамически чередуется между привычными ролями зрителя и геймера. Роль геймера, по определению Б. Перрона, – это пользователь, который добровольно подчиняется правилам игры, действует внутри её диегетического мира (через аватар или игровые механизмы) и направляет свои усилия на достижения формального результата (победы, завершения или решения игрового вызова)<sup>1</sup>. Деятельность геймера может опираться на широкий спектр навыков, в зависимости от жанра и дизайна конкретной игры. От него могут требоваться реактивные и сенсомоторные навыки в аркадных, экшн- или ритм-играх; когнитивные и стратегические в головоломках, квестах, пошаговых стратегиях; социальные и коммуникативные в многопользовательских и кооперативных играх. Отдельные же произведения могут и вовсе требовать от пользователя сразу всех этих навыков. В то же время зритель – это реципиент, вовлечение которого характеризуется установкой на пассивное восприятие. Его роль исчерпывается интерпретацией и эмоциональной реакцией на заданную последовательность событий. Новую роль пользователя в интерактивном кино помогает понять концепция фокализации, заимствованная из нарратологии<sup>2</sup>. Особенности пользователя определяются здесь через восприятие им

<sup>1</sup> Perron B. Chapter 11: From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies // The Video Game Theory Reader / Eds. M.J.P. Wolf, B. Perron. Routledge, 2003. P. 242-244.

<sup>2</sup> Porter A.H. The Cambridge Introduction to Narrative. New York: Cambridge University Press, 2008. P. 32–34.

повествовательных событий. А.Х. Портером выделяются два основных типа восприятия, во время просмотра интерактивного кино постоянно чередующихся. Внутренняя фокализация – это активное восприятие, при которой зритель управляет персонажем (в моменты выбора), а внешняя фокализация – пассивное восприятие, при котором он просто следит за происходящим на экране (во время кинематографических вставок). В случае интерактивного фильма пользователь постоянно чередует роли зрителя и геймера. Современный пользователь свободно перемежает два эти вида восприятия, естественно и даже привычно переходя от одного к другому.

Мнения относительно того, насколько близко к сердцу фокализатор принимает моменты внутренней фокализации, как сильно он вживается в свою роль «вершителя судеб» персонажей, у исследователей отличаются. Наиболее часто высказывается мнение, что фокализатор сохраняет критическую дистанцию и наблюдает немного со стороны как за персонажами интерактивного фильма, так и за собственным «персонажем», который принимает решения в ходе его просмотра. К примеру, об этом пишут Г. Кинг и Т. Крживинска<sup>1</sup>. О мнимости свободы выбора зрителя и его воздействия на сюжет говорит также Д.Д. Смолев, утверждающий, что ограниченность ответственности фокализатора «отменяет возможность подлинного соавторства, превращая диалог в имитацию»<sup>2</sup>.

Очевидно, что в каждом конкретном случае психологическая реакция зрителя на интерактивный фильм будет иметь черты индивидуальности, но концепция квалификации зрителя интерактивного кино как фокализатора, который удерживает дистанцию с изображаемым в фильме миром, представляется наиболее отражающей специфику взаимодействия пользователя с интерактивным фильмом.

Таким образом, интерактивный фильм относится к отдельной форме экранного гибридного искусства на основании следующих критериев:

– уникальной роли пользователя как фокализатора;

---

<sup>1</sup> King G., Krzywinska T. Tomb raiders and space invaders: Videogame forms and contexts. London: I.B. Tauris, 2006. P. 77–80.

<sup>2</sup> Смолев Д.Д. Интерактивные сериалы: в поисках обратной связи // Наука телевидения. 2020. Т. 16. № 3. С. 108.

- усилении закрытого характера интерактивности и общего уровня ее условности;
- теоретического обоснования:
  - согласно теории М. Маклюэна интерактивный фильм можно определить как «холодное медиа»;
  - согласно У. Эко как форму, тяготеющую к созданию «открытых» текстов;
  - согласно Л. Мановичу как форму, существующую на пересечении логик репрезентации и контроля.

Это также позволяет дать следующее определение интерактивному фильму: интерактивный фильм – это форма цифрового повествовательного произведения, сочетающая в себе кинематографические принципы визуального повествования с элементами интерактивного взаимодействия, где пользователь выступает одновременно в роли зрителя и активного участника, влияющего на развитие сюжета через ограниченный набор predetermined действий, при этом сохраняя приоритет нарративной составляющей над игровыми механиками<sup>1</sup>.

Необходимо отметить, что понятие «интерактивное кино» порождает семантическую и концептуальную проблему: оно закрепляет данный феномен в поле кинематографа как его производную или расширенную версию. Однако проведенный анализ показывает, что это не соответствует его гибридной и автономной природе.

Существующий термин можно рассматривать как временный описательный компромисс, который выполняет коммуникативную функцию, но затрудняет его точное теоретическое позиционирование. Это открывает перспективу для отдельного терминологического и теоретического исследования, которое может быть следующим шагом в академическом осмыслении интерактивного кино как полноценной и самостоятельной формы цифрового искусства.

---

<sup>1</sup> Хотин Д.М. Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино // Культура и искусство. 2025. № 1. С. 61

Над интерактивным фильмом для улучшения качества предоставляемого опыта в числе других специалистов могут работать психологи, которые продумают реакции зрителей, рассчитают их в каждом конкретном варианте развития сюжета, помогут сделать сценарий таким, чтобы потенциал человеческой психики и эмоций был использован наилучшим способом. Перспективой в этом направлении могут служить нейросетевые технологии, которые за счет возможности объединения знаний из разных областей могут выступать полезным инструментом при разработке сценариев.

Интерактивное кино будет продолжать своё развитие. При этом движение может быть неторопливым, а может – стремительным и скачкообразным в том случае, если будут найдены и станут широкодоступными новые технологические решения для данной сферы. М.Л. Райан отмечает, что с пути интерактивности современное искусство уже невозможно свернуть, и кинематограф продолжит развиваться в этом направлении: «...Будущее жанра будет определяться игрой, в которую нужно играть, и действием, которое необходимо осуществить; а вовсе не представлением, за которым можно лишь наблюдать»<sup>1</sup>. С этим нельзя не согласиться с учётом социокультурных тенденций и особенностей человеческой психологии, которые служат развитию интерактивности.

### **Выводы**

Появление интерактивного кино представляется закономерным и органичным результатом долгой культурной эволюции, уходящей корнями в глубинное стремление аудитории к соучастию и диалогу с художественным произведением. Проведённый анализ демонстрирует, что потребность в интерактивности является устойчивой культурной константой, которая задолго до появления цифровых технологий находила воплощение в прото- и параинтерактивных практиках. Мысленное достраивание нарратива зрителем, иллюзия диалога с анимационным персонажем, коллективное пение с экрана,

---

<sup>1</sup> Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. P. 328.

фанатское творчество и «текстуальное браконьерство». Все эти феномены свидетельствуют о непрекращающемся желании преодолеть барьер между пассивным восприятием и активным сотворчеством.

Данное желание обусловлено социокультурными причинами, в особенности формированием массовой культуры и человека массы, который преимущественно отчужден от продуктов своего труда. Стремление к преодолению этого отчуждения реализуется в интерактивных средах, которые выполняют компенсаторную функцию, при этом оставаясь открытыми для реализации с помощью своих средств произведений, бросающих вызов устоявшимся системам и обладая потенциалом к критической рефлексии.

Это стремление последовательно осваивалось различными медиасредами. Радио, несмотря на технологическое отсутствие прямого интерактивного взаимодействия, уже в 1920-е – 1930-е годы формировало у слушателей восприятие данного медиа как интерактивной среды через феномен фанатской почты. Телевидение, пройдя путь от речевых стратегий, имитировавших диалог, до единичных смелых экспериментов, постепенно эволюционировало к гибридным форматам, активно заимствуя интерактивные модели у интернета. Таким образом, последующее возникновение интерактивного кино представляется не случайным технологическим прорывом, а ответом медиаиндустрии на давно сформировавшийся запрос на вовлечённость, обусловленным стремлением к преодолению отчужденности.

Интерактивные фильмы формировались по двум путям развития экранного искусства. С одной стороны, это путь «от традиционного кино», где в ткань киноповествования внедрялись элементы интерактивности и выбора. С другой – путь «от видеоигры» демонстрировал усиление кинематографичности нарратива, что выражалось в работе с драматургией, кадром, монтажом и актёрской выразительностью. Это привело к созданию глубоко драматичных произведений, балансирующих на грани кино и игры. В результате утвердились два основных типа интерактивного кино: с генеалогией от кинематографа и с генеалогией от видеоигр (включая подтип интерактивного сериала).

Несмотря на разное происхождение, интерактивное кино представляет собой самостоятельный гибридный медиапродукт, который нельзя однозначно отнести ни к играм, ни к традиционному кино. Согласно проведённому анализу, его предлагается определять как отдельную форму экранного искусства на основе следующих ключевых критериев:

- интерактивный фильм – это «холодное» медиа (по Маклюэну), форма, тяготеющая к созданию «открытых» текстов (по Эко) и существующая на пересечении логик репрезентации и контроля (по Мановичу);

- интерактивное кино порождает иной тип эмоционального вовлечения: к сопереживанию и эмпатии (которые вызывают произведения традиционного кинематографа) добавляется ощущение личной ответственности. За счет того, что пользователь оказывается не просто свидетелем, но и виртуальным агентом событий, радикально меняется природа нарративного напряжения;

- в отличие от традиционного кино, интерактивный фильм – по своей природе зависимый программно-аппаратный или платформенный комплекс. Это порождает системные ограничения в виде технологического устаревания, высокого порога входа и риска удаления проекта с платформы, что ставит под вопрос долговременную сохранность и доступность интерактивного кино;

- в его основе лежит «закрытая» интерактивность (по Мановичу), где свобода выбора ограничена предзаданными сценариями. Спецификой этой свободы является то, что она является мнимой и используется в качестве драматургической манипуляцией для усиления иммерсии. При этом цель, которую ставит интерактивный фильм, – не победа, а ознакомление с историей, что также является отличием его от видеоигр;

- оно формирует уникальную позицию пользователя-фокализатора, балансирующего между активным выбором и пассивным наблюдением.

Выразительные средства интерактивного кино могут быть использованы как для создания продуктов соответствующим репрессивной десублимации (по Маркузе), так и для создания произведений, поднимающих философские,

социальные, общечеловеческие темы, опыт которых можно перенести за пределы экрана.

Ключевой социокультурной особенностью интерактивного кино является его соответствие тенденциям индивидуализации. Оно тяготеет к приватному, индивидуальному ознакомлению, поскольку лишь в таком формате достигается полноценное ощущение личной ответственности за события на экране. Коллективный просмотр либо ослабляет этот эффект, либо формирует ситуацию, при которой лишь один пользователь является активным агентом, а остальные существуют в качестве пассивных зрителей.

Интерактивное кино – это качественно новое явление, отвечающее на вызовы современной цифровой культуры с её тягой к индивидуализации, агентности и соавторству. Оно предлагает пользователю уникальный опыт сопричастности, пусть и в рамках сконструированного авторского замысла. Будущее этого направления связано с дальнейшим стиранием границ между медиа, технологическим совершенствованием и углублённым диалогом с аудиторией, которая более не желает быть лишь зрителем, но жаждет стать соучастником нарратива.

## Глава 3. VR-кинематограф: эволюция формы, языка и трансформация зрительского опыта

### 3.1. Становление VR-кинематографа: от идеи виртуальности к художественной практике

VR-кино стало закономерным продолжением развития кинематографа вследствие появления новых технологий, с помощью которых в процесс восприятия происходящего на экране оказалось возможным включить больше органов чувств. Изучению VR-кино в настоящий момент, по характеристике А. Уткина, свойственны «совершенно естественные и временные проблемы роста – отсутствие и лексикона, и теоретической базы, и, наконец, культурологического дискурса»<sup>1</sup>. И само VR-кино, и его теоретическое осмысление, и практические приёмы его создания находятся на стадиях разработки и развития.

Понятие «виртуальная реальность» (VR) остается предметом теоретической дискуссии. В различных контекстах оно описывается по-разному. Например, в словаре информационного общества виртуальная реальность определяется как «компьютерная система, которая обеспечивает визуальные и звуковые эффекты, погружающие зрителя в воображаемый мир за экраном»<sup>2</sup>. В культурологических источниках она характеризуется как «технология конструирования искусственных миров, которые могут поспорить по достоверности с миром реальным»<sup>3</sup>. Н.Г. Кривуля характеризует виртуальную реальность как «акт творения “новой природы”»<sup>4</sup>. Данная многозначность отражает сложность самого феномена, находящегося на стыке технологий, психологии восприятия и культурологии.

---

<sup>1</sup> Уткин А. В отсутствие художника. Генеалогия VR // Искусство кино. 2018. № 1-2. С. 272.

<sup>2</sup> Глоссарий по информационному обществу / Под общ. ред. Ю.Е. Хохлова. М.: Институт развития информационного общества, 2009. С. 25.

<sup>3</sup> Браславский П.И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. Екатеринбург, 2003. С. 4.

<sup>4</sup> Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 17.00.03. М., 2009. С. 14.

Прилагательное «виртуальный» функционировало в русском языке ещё в дотехнологическую эпоху с семантикой «несуществующий, но возможный» и примерами «виртуальная реальность», «виртуальные миры»<sup>1</sup>. С появлением компьютеров и сети интернет оно приобрело новое, технологическое значение. М. Рейес и Дж. Деттори при анализе технологической виртуальной реальности отмечают, что «виртуальное превращается в реальность с помощью технологий, которые рассматриваются не только как набор аппаратных и программных средств, но и в более широком смысле как диспозиция, которую киберпространство представляет в современном социокультурном ландшафте»<sup>2</sup>. Киберпространство в данном случае понимается в контексте теории М. Хейма, то есть как новый слой реальности, опосредованный новым цифровыми технологиями<sup>3</sup>. Диспозиция же, согласно определению Дж. Агамбена, понимается как система, формирующая новый тип восприятия, конструирующая особую субъективность пользователя и порождающая новые социальные практики<sup>4</sup>. М. Хейм также отдельно анализирует феномен VR в своем труде «Метафизика виртуальной реальности». Он не дает единого определения, однако из его анализа можно выделить, что виртуальная реальность – это технологически опосредованное погружение в искусственную интерактивную среду, которая может служить симуляцией, коммуникативным пространством или использоваться для телеприсутствия, но в своей высшей форме стремиться к преобразованию человеческого восприятия и опыта реальности<sup>5</sup>.

Для философов виртуальная реальность – «особый, максимально приближенный к реальной действительности (на уровне восприятия) искусственно моделируемый динамический континуум, возникающий в рамках и по законам (пока только формирующимся) компьютерно-сетевому искусству»<sup>6</sup>. Речь идёт о

---

<sup>1</sup> Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. М.: Азбуковник, 1999. С. 84.

<sup>2</sup> Reyes M.C., Dettori G. Developing a Media Hybridization based on Interactive Narrative and Cinematic Virtual Reality // *Ekphrasis Images Cinema Theory Media*. 2022. № 22 (2). P. 132.

<sup>3</sup> Heim M. *The Cyberspace Dialectic* // *The digital dialectic: new essays on new media*/ Eds. P. Lunenfeld. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. P. 44.

<sup>4</sup> Агамбен Дж. Что современно? / Пер. с итал. К.: Дух і Літера, 2012. С. 13-44.

<sup>5</sup> Heim M. *The metaphysics of virtual reality*. N.Y., Oxford: Oxford University Press, 1994. P. 109-128.

<sup>6</sup> Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // *Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда*. 2006. № 2. С. 33.

восприятию в виртуальности нереального как реального, о переживании человеком полноценных чувственных впечатлений, источником которых являются не существующие в реальном мире, моделируемые каким-либо способом (например, при помощи технологий) объекты и явления. Человек при этом понимает, что объекты не существуют, но готов ощущать их присутствие как реальное, используя собственные органы чувств. В философском контексте также важно упомянуть о существовании представления о виртуальности как об инварианте социокультурной реальности<sup>1</sup>. При данном взгляде виртуальность трактуется как способ существования реальности в сознании и культуре, то есть как то, что всегда сопровождает человеческое восприятие мира. Такой взгляд снимает дихотомию реального и виртуального, представляя их как взаимопроникающие аспекты единого процесса осмысления действительности.

Основные характеристики виртуальной реальности в российской науке обозначил Н.А. Носов в своём «Манифесте виртуалистики» (2001):

- порожденность – возникновение в результате активности какой-либо другой, внешней реальности;
- актуальность – существование «здесь и теперь», только пока активна порождающая реальность;
- автономность – существование по собственным законам, в своём времени и пространстве;
- интерактивность – способность взаимодействовать со всеми другими реальностями<sup>2</sup>.

Данные принципы принимаются как основные в том числе в контексте виртуалистики – сформировавшейся на основе философии «комплексной научной дисциплины, изучающей проблемы виртуальности и виртуальной реальности»<sup>3</sup>, родоначальником которой считается Н.А. Носов.

---

<sup>1</sup> Кулагина И.В. Виртуальность как инвариант социокультурной реальности: методологические основания социальных исследований: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11. Томск, 2004. С. 19-21.

<sup>2</sup> Носов Н.А. Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. С. 4.

<sup>3</sup> История философии: энциклопедия. Минск: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2002. С. 183.

Помимо этого, важно обратиться к исследованиям В. В. Бычкова и Н.Б. Маньковской. Ученые предлагают рассматривать виртуальность не как единый феномен, а как спектр форм, связанных с искусством и эстетическим опытом. В их системе выделяются шесть типов виртуальной реальности:

– естественная виртуальность. Реализуется через врождённую психическую способность человека создавать виртуальные миры (сны, грёзы, фантазии) без использования каких-либо технологий;

– искусство как виртуальная реальность. Реализуется через способность традиционного искусства создавать в сознании зрителя убедительную художественную реальность;

– паравиртуальная реальность. Реализуется через практики, имитирующие опыт виртуальности без цифровых технологий: через авангардные художественные приёмы или химическое изменение сознания;

– протовиртуальная реальность. Реализуется через внедрение цифровых технологий в искусство и массовую культуру (киноэффекты, видеоигры, сетевой арт). Пользователь получает ограниченные возможности для взаимодействия (выбор в гипертексте, управление персонажем на экране), но сохраняет дистанцию через интерфейс, экран или монитор. Не предполагает полного погружения и свободы действий.

– виртуальная реальность. Реализуется через технологически обеспеченное полное сенсорное погружение в компьютерную среду, где возникает иллюзия нахождения в ином мире. Ключевое отличие от протовиртуальности – возможность свободно действовать в этой среде «как в первой реальности», а не только наблюдать.

– эстетическая виртуальная реальность. Специализированная форма виртуальной реальности, созданная исключительно по эстетическим законам и предназначенная для получения виртуального эстетического опыта. Пользователь

в ней становится соавтором, чьи активные манипуляции непосредственно изменяют, развивают или завершают арт-объект<sup>1</sup>.

Данная классификация позволяет поместить VR-кино в качестве гибридного феномена, который технологически использует средства погружения виртуальной реальности (VR-шлем), но эстетически и функционально во многом наследует логику протовиртуальности. Связано это с тем, что VR-кино использует цифровые технологии для создания иммерсивной, но в значительной степени управляемой автором среды, в которой зритель может находиться, при этом не имея возможности влиять на предлагаемую реальность. Однако при условии предоставления пользователю более широких интерактивных возможностей VR-кино может реализовываться в качестве виртуальной или эстетической виртуальной реальности.

Н.А. Носов утверждает, что появление VR-технологий естественно, поскольку «мир виртуален», в нём по самой его сути существует множество частей и слоёв, «события порождаются, действуют, сами порождают другие события, умирают или включаются в другие события и т. д. – и все это *реально* существует»<sup>2</sup>. Схожая позиция присутствует у В. Руднева, который утверждает, что «каждая реальность является виртуальной» в связи с тем что объективная действительность «сливается с виртуальными реальностями человеческих сознаний и придуманными этими сознаниями дискурсами»<sup>3</sup>. Исходя из этого, виртуальная реальность не могла не возникнуть, как только новые технологии XX века это позволили. Скорее даже она не возникла, а просто один из множества её слоёв сформировался на основе появившихся технологических возможностей. Предугадывал появление виртуальной, или потенциальной реальности (*réalité virtuelle*) ещё А. Арто в сборнике «Театр и его двойник», изданном в 1930-х годах. Он характеризовал

---

<sup>1</sup> Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Художественно-эстетическая виртуалистика // Academia. Архитектура и строительство. 2014. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvenno-esteticheskaya-virtualistika> (дата обращения: 08.10.2025).

<sup>2</sup> Носов Н.А. Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. С. 2.

<sup>3</sup> Руднев В.П. Прочь от реальности. М.: Аграф, 2000. С. 80.

искусства, тяготеющие к виртуальной реальности как те, что «видят свою цель в природе собственного реального бытия»<sup>1</sup>.

Виртуальная реальность ассоциируется с компьютерными играми, где «создает иммерсивное окружение, погружая человека в виртуальный мир»<sup>2</sup>, а также с кино, созданным с помощью новейших цифровых технологий и демонстрируемым посредством сложного специального оборудования.

Кино становится одной из сфер приложения VR-технологий, в связи со своей природой являясь «органичной средой для рассказывания историй о симулированной и виртуальной реальности и человеку в ней»<sup>3</sup>. Оно изначально нацелено на конструирование достоверной реальности и оказание впечатления на зрителя, который должен в процессе просмотра поверить в изображаемое на экране. Зрителя, воспринимающего VR-фильм, ждёт, по характеристике А. Уткина, «парадоксально близкий к реальности букет переживаний»<sup>4</sup>.

Эффект присутствия создавали уже самые первые кинофильмы, чёрно-белые и беззвучные. Хрестоматийным является пример реакции зрителей на один из первых в истории кинофильм «Прибытие поезда на вокзал Ла-Сьота», снятый братьями Огюстом и Луи Люмьерами: видя мчащийся «на них» поезд, зрители в ужасе вскакивали со своих мест. Несомненно, зрители конца XIX в. испытали на себе иммерсивный эффект.

Иначе говоря, виртуальность в её философском смысле изначально свойственна кинематографу. Однако для достижения виртуальной реальности зритель должен быть целиком погружён в происходящее на экране. В классическом кино это возможно лишь на недолгое время (секунды, реже минуты), в наиболее напряжённые, кульминационные или драматические моменты сюжета; кино для виртуальной реальности ожидает такой реакции как основной.

---

<sup>1</sup> Арто А. Театр и его двойник: Манифесты. Драматургия. Лекции. Философия театра / Сост. и вст. ст. В.И. Максимова, ком. В.И. Максимова и А.Ю. Зубкова. СПб.; М.: Симпозиум, 2000. С. 129.

<sup>2</sup> Гибадуллин А.А. Виртуальная реальность интеллектуальных компьютерных игр // Матрица научного познания. 2023. № 12-2. С. С. 124.

<sup>3</sup> Родионова М.Н. Репрезентация виртуальной реальности в современном кинематографе // Вестник гуманитарного образования. 2019. № 3 (15). С. 74.

<sup>4</sup> Уткин А. В отсутствие художника. Генеалогия VR // Искусство кино. 2018. № 1-2. С. 273.

Для усиления эффекта погружения в кино ещё до появления VR-технологий было придумано множество средств: съёмка различными планами, точное и убедительное изображение на экране действительности, звуковые средства, монтаж, спецэффекты, музыка и др. Даже на плоском экране кинематографисты, благодаря своему искусству, научились создавать объёмные пространственные образы, передавая зрителю ощущение глубины кадра. Важным промежуточным этапом от традиционного кино к VR формам является стереоскопическое кино. Его развитие было мотивировано стремлением преодолеть плоскость экрана и создать у зрителя ощущение физического присутствия внутри кинематографического пространства<sup>1</sup>.

Технологически стереокино, основанное на двухракурсной съёмке, добавляло изображению эффект растяжения пространства. Это позволяло не просто видеть, но ощущать глубину кадра, будь то подводный мир в документальном кино или фантастические ландшафты в блокбастерах. Наиболее успешные примеры. Такие как «Аватар» Дж. Кэмерона, демонстрировали, как стереоэффекты могут усиливать эмоциональное воздействие и драматургию, погружая реципиента в предлагаемые обстоятельства<sup>2</sup>.

Однако массовый переход к стереокино как к новой норме не состоялся. Для этого было несколько причин: технические, экономические сложности, а также эстетические и перцептивные ограничения<sup>3</sup>. По итогу стереокино, не сумев закрепиться в качестве специфической формы, выполнило роль экспериментальной лаборатории, которая продемонстрировала как возможности, так и пределы иллюзии объема в рамках плоского экрана.

Качественный скачок стал возможен благодаря технологическому прогрессу и изменению самого медиума кино. К концу XX в. кино превратилось в «сплав

---

<sup>1</sup> Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2019. С. 108.

<sup>2</sup> Там же.

<sup>3</sup> Там же. С. 109-111.

оптического (фотографического) и цифрового (постфотографического) образов»<sup>1</sup>, ставший прекрасной почвой для формирования современного кино виртуальной реальности. В отличие от стереокино, VR решает ключевую проблему: оно устраняет экран как концептуальную границу, отделяющую зрителя от произведения.

Технологии виртуального кино позволяют так воздействовать на зрителя, что он «окружается порожденными компьютером образами и звуками, создающими впечатление реальности»<sup>2</sup>. Для восприятия транслируемой реальности с помощью максимального количества органов чувств используются различные сенсоры, в том числе шлем, очки, наушники, способствующие симуляции чувственных данных.

Симуляция, которая является «базовым способом генерации сходства в виртуальной реальности»<sup>3</sup>, ключевым образом отличается от имитации: для первой характерно внутреннее, глубинное воспроизведение реальности, а для второй – внешнее, поверхностное. Имитация не претендует на то, чтобы полностью воссоздать ощущения, а симуляция настроена именно на это. Человек должен почувствовать себя так, словно он действительно находится в другом месте, видит отсутствующие рядом объекты, вступает с ними во взаимодействия. Симуляцию отличает более высокая «мера эстетического доверия»<sup>4</sup> к воспринимаемому человеком.

Виртуальная реальность является «искусственной, созданной человеком с помощью компьютерных технологий»<sup>5</sup>. Ощущение её естественности объясняется задействованностью в перцепции тех же органов чувств, которые воспринимают и настоящую реальность. С точки зрения философии виртуальность «есть состояние или объект, которое реально не существует, но может возникнуть при

---

<sup>1</sup> Elsaesser T., Buckland W. Realism in the photographic and digital image (Jurassic Park and The Lost World) // Studying Contemporary American Film: a guide to movie analysis. London: Arnold; New York: Oxford University Press, 2002. P. 195.

<sup>2</sup> Глоссарий по информационному обществу / Под общ. ред. Ю.Е. Хохлова. М.: Институт развития информационного общества, 2009. С. 25.

<sup>3</sup> Браславский П.И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. Екатеринбург, 2003. С. 8.

<sup>4</sup> Капрелова М.Б. Типы художественной реальности в структуре кинообраза: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. СПб., 2005. С. 4.

<sup>5</sup> Отечественная теория медиа: основные понятия. Словарь / под ред. Е.Л. Вартановой. М.: Фак-т журн. МГУ, Изд-во Моск. ун-та, 2019. С. 23.

определенных обстоятельствах»<sup>1</sup>. Для виртуального кино такими обстоятельствами стали технологии, позволяющие имитировать ощущения различных органов чувств, получаемые человеком в реальной жизни в определённой ситуации. Основными философскими вопросами, вытекающими из существования виртуальной реальности, являются: «Что есть реальность? Существует ли объективная реальность за внешней видимостью?»<sup>2</sup>. Погружение в виртуальную реальность побуждает людей задуматься о её источнике – реальности настоящей, о способах соотношения различных реальностей в сознании человека, их возможностях быть взаимозаменяемыми, главенстве друг над другом и т. п.

Виртуальная реальность нацелена на создание у человека эффекта погружения, то есть иммерсивного эффекта, в результате которого из режима наблюдения пользователь переходит в режим участия, живого ощущения, испытания чувств. В VR-кино зритель перестаёт быть просто зрителем, ведь он теперь не только смотрит, а полностью переносится в предлагаемые условия. Термин «зритель» расширяет своё лексическое значение вследствие трансформации обозначаемого объекта.

Восприятие виртуальной реальности становится возможным благодаря способности человека к абстрактному мышлению, наличию у него воображения. Её связь с человеческим восприятием, зависимость от него послужили причиной появления новой интегративной дисциплины – виртуальной психологии, рассматривающей психику «как совокупность онтологически разнородных, не сводимых друг к другу реальностей»<sup>3</sup>, предполагающей у человека сущностную возможность воспринимать несколько реальностей, перемещаться между ними.

Способность восприятия виртуальной реальности определяется не только психикой человека, но и культурными предпосылками, в частности, постепенным

---

<sup>1</sup> Постникова Т.В. Антропология киноискусства: философский анализ проблемы репрезентации реальности: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13. М., 2007. С. 13.

<sup>2</sup> Капрелова М.Б. Типы художественной реальности в структуре кинообраза: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. СПб., 2005. С. 20.

<sup>3</sup> Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000. С. 417.

формированием у человека видения как «зрения, отделяющего смотрящего от собственного тела, и взгляда, выносящего сознание во вне»<sup>1</sup>.

VR-кино возникло в середине XX в. «на стыке исследований в области трехмерной компьютерной графики и человеко-машинного взаимодействия»<sup>2</sup>. Его ранние образцы носили экспериментальный и аттракционный характер, фокусируясь не на повествовании, а на демонстрации новых сенсорных возможностей.

Примером может служить аппарат Sensorama (1957), изобретенный кинематографистом Мортонем Хайлингом. Аппарат был довольно громоздким, представлял собой будку с индивидуальным экраном, являющуюся, по сути, первым в мире виртуальным симулятором. Человек видел кадры, снятые камерой, «от первого лица», как бы собственными глазами, воспринимал объёмный звук из нескольких динамиков, ощущал запахи, его кресло вибрировало, он ощущал порывы ветра от вентиляторов, руки были погружены в аппарат, на них и на лицо могли попадать брызги. Фильмов было не очень много. К примеру, можно было прокатиться по Бруклину на мотоцикле, оказаться в бутылке кока-колы или исполнить танец живота. Перечень сюжетов показывает, что они выбирались не для рассказа истории, а для демонстрации сенсорных эффектов, что свидетельствует о том, что ранее VR-кино утверждало себя прежде всего как технологический аттракцион. Аттракционные истоки VR-кино позволяют провести аналогию с эволюционными процессами традиционного кинематографа, который также начинался как серия технических и сенсорных аттракционов.

Как отмечал сам М. Хайлинг, его целью было «продемонстрировать всем то, что полусознательно пытались сделать живопись, фотография и кино вместе – изобразить визуальный мир во всей его красе, так, как он воспринимается человеческим глазом»<sup>3</sup>. То есть, по мнению автора, любое искусство, с самого

<sup>1</sup> Кривуля Н.Г. Истоки современной концепции художественного видения // Знание. Понимание. Умение. 2008. № 2. С. 202.

<sup>2</sup> Браславский П.И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. Екатеринбург, 2003. С. 3.

<sup>3</sup> Heilig M. The Cinema of the Future (1955). URL: [https://gametechdms.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/08/w6\\_thecinemaoffuture\\_morton.pdf](https://gametechdms.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/08/w6_thecinemaoffuture_morton.pdf).

начала человеческой истории, стремилось к виртуальной реальности, имело своей целью её создание, имитацию, желало произвести иммерсивный эффект, но не могло полностью осуществить такой проект в силу отсутствия или несовершенства технологий. Поэтому создание VR-кино является вполне закономерным этапом развития искусства.

Уже этот первый опыт применения кино виртуальной реальности показывает, что он может быть только индивидуальным. Человек воспринимает происходящее на экране не вместе с другими людьми, находясь в кинозале, а в одиночестве, оставаясь с произведением один на один. Это не случайно и является логическим продолжением тенденций, описанных исследователями массового общества. Экономика индустриального общества формировала человека массы, унифицируя вкусы и переживания потребителя, сделав их «более податливыми для внешних манипуляций, воздействий и внушений»<sup>1</sup>. VR-кино доводит до предела противоположный вектор – индивидуализацию, ведущей к экзистенциальному одиночеству. Технология, предлагающая пользователю максимальное погружение, усиливает его разрыв с физическим миром и живым общением. Формально качества массовости у VR-кино сохраняются (посредством общих впечатлений, сервисов совместного просмотра), но уходит в прошлое сама практика коллективного сопереживания, которое выступает антитезой глубинному одиночеству, которое, согласно Э. Фромму<sup>2</sup>, Ф. Перлзу<sup>3</sup> и Ш. Тёркл<sup>4</sup>, стало одной из основных черт человека информационной эпохи. Исходя из этого VR-кинематограф предлагает пользователю побег от реальности, который и сам является источником тревоги и дезориентации индивида. Однако, несмотря на черты побега от реальности, будет неверным утверждать, что это является единственной функцией VR-кинематографа. Его иммерсивная природа также открывает уникальные возможности для рефлексии, позволяя с интенсивностью

---

<sup>1</sup> Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2019. С. 25.

<sup>2</sup> Фромм Э. Иметь или быть. М.: АСТ, 2000. 448 с.

<sup>3</sup> Перлз Ф. Гештальт-подход. Свидетель терапии: Пер. с англ. М.: Либрис, 1996. 240 с.

<sup>4</sup> Turkle S. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. New York: Basic Books, 2011. 384 p.

ставить и исследовать вопросы и проблемы, которые мучают человека в реальном мире.

Sensorama была запатентована в 1962 году, но не получила широкого распространения, в первую очередь потому, что и производство, и демонстрация фильмов с сенсорным погружением оказались достаточно дорогостоящими; не нашлось ни одного предпринимателя, который поверил бы в успех технологии и решил вложить в проект свои средства. Однако Sensorama показала программистам и кинематографистам, что технология виртуального кино не только возможна, но и способна привлекать внимание зрителей. В последующие годы появилось ещё несколько подобных изобретений, которые постепенно становились менее громоздкими, более удобными и, что особенно важно, более точными в передаче ощущений.

В начале 1990-х годов в обществе наблюдался всплеск интереса к виртуальным технологиям, обусловленный стремительным развитием науки и техники, компьютеризацией, информатизацией и цифровизацией. VR-приложения получили широкое распространение во многих сферах деятельности человека.

На VR-технологии реагировало культурное пространство. В 1990-х годов было снято несколько значимых фантастических кинофильмов и телесериалов, в которых изображалась виртуальная реальность. Они стали ответом общественного сознания на появление виртуальных кинопродуктов. Основная проблема, которая в них поднималась, – способность виртуальной реальности полностью увести человека в цифровые миры, более яркие и интересные, чем объективный мир. Показывалось также, что виртуальная реальность не так безобидна, какой она кажется на первый взгляд, что в её глубинах могут скрываться какие-то опасности для психики погружающегося в неё человека, его личности и жизни, а также для жизни других людей. Можно назвать фильмы: «Аркада» (США, 1993), «Сканирование мозга» (США, 1994), «Разоблачение» (США, 1994), «Виртуозность» (1995), «Джонни-мнемоник» (Канада, США, 1995), «Тринадцатый этаж» (Германия, США, 1999) и др. Наиболее известным фильмом стал «Матрица» (США, Австралия, 1999). В нём, кроме того, поднималась такая технологическая

проблема, как взаимодействие человека с искусственным интеллектом, с компьютерами, которые могут стать враждебными, нацеленными на уничтожение человечества.

В фантастической литературе и кинематографе, касающихся темы виртуальной реальности, интересным является прогноз относительно создания таких технологий полного погружения, в которых человек не в состоянии отличить виртуальную реальность от настоящей. Именно в будущем, где такая виртуальная реальность сконструирована, происходит действие во всех продуктах такого типа, а из её правдоподобия вытекают все изображаемые авторами конфликты. В настоящий момент такая технология пока не появилась, и неизвестно, возможно ли её создание, но прогнозы фантастов, как нам кажется, отражают не только веру в прогресс технологий, но и опасения перед ними, то есть являются отголоском технопессимизма, достаточно широко распространённого в современном обществе.

VR-технологии в их современном, цифровом виде появились на рубеже 2010-х годов, когда «на рынке (и в распоряжении художников) появились относительно удобные и дешёвые шлемы виртуальной реальности», что дало «импульс к художественному освоению этого инструмента, осмыслению его в качестве нового медиума в поле медиаарта»<sup>1</sup>. Развитие VR-кино начиная с 2010-х годов идет исключительно быстрыми темпами. К примеру, на 39-м Московском международном кинофестивале в 2017 году «было представлено более 40 короткометражных сферических документальных, игровых и анимационных фильмов в формате 360° для просмотра в шлемах виртуальной реальности»<sup>2</sup>. В настоящий момент практически все значимые кинофестивали имеют отдельную номинацию для VR-фильмов, что говорит о принятии их культурной средой и имеющихся в данной среде ожиданиях по поводу их развития.

---

<sup>1</sup> Фадеева Т.Е., Старусева-Першеева А.Д. Центр и «внешний контур» экранной образности: кинематограф и виртуальная реальность // Центр и периферия. 2023. Т. 18. № 1. С. 80.

<sup>2</sup> Куделина Е.А. Новые тенденции в современном кинематографе // Власть. 2017. Т. 25. № 8. С. 208.

Фильмы в формате VR-360° – это технология, в которой существует современное кино для виртуальной реальности. Они позволяют зрителям погрузиться в происходящее и видеть изображение со всех сторон, создают трёхмерное пространство, дают ощущение полного присутствия зрителя в кадре. По мнению В.Н. Новикова, «просмотр фильмов и инсталляций, выполненных в формате VR-360°, позволяет зрителю пережить запоминающийся, сверхэмоциональный опыт, связанный с визуальными и сенситивными факторами»<sup>1</sup>.

Смотреть фильмы нужно в специальных VR-очках или шлеме, благодаря которым зритель может взглянуть на персонажа или объект с любого ракурса. Возможен просмотр и без них, но это снижает эффект присутствия. Существуют различные виды шлемов, и индустрия их производства продолжает развиваться. К примеру, «недорогие шлемы вроде 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»<sup>2</sup>.

Технология съёмки фильмов в формате VR-360° кардинально отличается от съёмки обычного кино. Используется либо несколько камер, расположенных по кругу, либо одна специальная 360-градусная камера, а также другое специализированное оборудование. Съёмка в связи с этим становится достаточно дорогостоящей, что не способствует быстрому развитию отрасли.

К техническим особенностям современного VR-кинематографа А.В. Маткин относит:

1) ограниченный хронометраж, связанный с техническим несовершенством оборудования для демонстрации (продолжительность 15–20 минут максимальна, чтобы не вызвать негативных реакций нервной системы и органов зрения);

---

<sup>1</sup> Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2019. С. 11–12.

<sup>2</sup> Уткин А., Покровская Н. Белое зеркало: учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре. М.: Альпина Паблицер, 2020. С. 155.

2) возможность обзора на 360°, который не соответствует восприятию человека, способного к обзору лишь на 50–60°. Зритель самостоятельно поворачивает голову, воспринимая изображение как панораму;

3) изображение сферического пространства, то есть возможность при повороте головы увидеть также то, что расположено вверху;

4) интерактивность, пусть и не в такой степени, как в интерактивных фильмах. Зритель сам решает, куда направить взгляд и создаёт свой индивидуальный «монтаж» пространства, может ассоциировать себя с каким-то персонажем, глазами которого воспринимает происходящее<sup>1</sup>.

Режиссёрами и операторами пока не накоплено достаточно знаний и опыта по выстраиванию кадра с учётом обзора 360°. Несколько страдает экспрессия, поскольку авторы фильмов сконцентрированы на производимом виртуальной реальностью впечатлении и не всегда используют привычные для зрителя эффективные средства взаимодействия, эмоциональной коммуникации. Зритель не столько погружается в сюжет и следит за героями, сопереживая им, сколько с интересом воспринимает изображение, уходя в собственные чувства сильнее, чем в чувства героев. Уменьшается степень зрительской вовлечённости. По характеристике В.Н. Новикова, «внешне картина часто создается “объемной” при совершенно “плоских” персонажах и истории», создаётся противоречие «визуальные эффекты – содержательная пустота»<sup>2</sup>, которую прекрасно ощущает зритель. Кинематографистам необходимо учиться сочетать объём технологический и содержательный, эффект виртуальный и эмоциональный.

Снимаются короткометражные и документальные фильмы различных жанров и тематики. Первым появился развлекательный и образовательный документальный контент – фильмы о природе и путешествиях, виртуальные экскурсии, записи концертов. Технология VR-360° нашла широкое использование

---

<sup>1</sup> Маткин А.В. Эволюция образных средств VR-кинматографа // Вестник ВГИК. 2019. Т. 11. № 3(41). С. 44.

<sup>2</sup> Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2019. С. 23.

в дизайне интерьеров, где стала способом проектной коммуникации<sup>1</sup>, а также в образовательных технологиях<sup>2</sup>. Художественное кино начало появляться позже, поскольку для авторов было сначала неясно, каковы должны быть содержательная и эстетическая составляющие такого кино.

Как отмечает П.И. Браславский, «в наши дни виртуальная реальность реализует интенции “полной иммерсии”, которые не удавалось осуществить кинематографу в силу технических или экономических ограничений»<sup>3</sup>. То есть виртуальный эффект был целью кинематографа с самого начала его существования, но только сегодня появились технические и экономические возможности для достижения этого эффекта.

Кинематограф живо ответил на появление технологий для создания виртуальной реальности не случайно. Сама возможность такой реакции и готовность к ней связаны с изначальной технологичностью кино. Как только в мире появлялась какая-то научно-техническая или технологическая разработка, кинематограф мгновенно на неё реагировал, будь то внедрение звука, цветного изображения, технологии стереокино. Каждая из этих новаций была призвана повысить иммерсивный эффект, дать органам восприятия зрителя больше материалов и источников для ощущений, то есть, по сути, была частью пути кинематографа к VR-кино. Можно говорить, что такого явления, как «традиционный кинопоказ», вообще не существует, поскольку кино представляет собой бесконечно меняющуюся систему. Причины этих изменений – желание влиять на органы восприятия зрителей, а основа для них – технологические новшества.

Всё развитие кино для виртуальной реальности направлено на усиление впечатления от происходящего в художественной ткани и всё большее погружение зрителя в происходящее.

---

<sup>1</sup> Кашуба В.В. Дизайн интерьера и новый способ проектной коммуникации – виртуальная реальность VR 360° // Современные гуманитарные исследования. 2015. № 3 (64). С. 112.

<sup>2</sup> См., например: Кривуля Н.Г. Место анимации в образовательном процессе в условиях визуального поворота и четвертой технологической революции // Инновации в образовании. 2023. № 10. С. 18-31.

<sup>3</sup> Браславский П.И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. Екатеринбург, 2003. С. 19.

### 3.2. Специфика языка VR-кинематографа и трансформация авторской и зрительской роли

Формирование языка VR-кинематографа происходит в условиях принципиально иной коммуникации между создателем и зрителем. Если классическое кино основывалось на жёстком авторском контроле над восприятием, то виртуальная реальность трансформирует роли, создавая гибридную форму, где традиционные кинематографические средства выразительности подвергаются переосмыслению, а фокус смещается на индивидуальный опыт пользователя.

Поскольку традиционные кинематографические средства оказываются недостаточными для среды, где каждый зритель обладает свободой выбора ракурса, режиссёрам приходится разрабатывать специальные приёмы, способные направлять внимание без нарушения иммерсивности. В научном сообществе отсутствует единое мнение относительно роли внутрикадрового монтажа в VR-среде. Согласно классическому определению, внутрикадровый монтаж представляет собой «построение единого выразительного пространства-времени кадра» и создаётся через комплекс средств: ракурс, масштаб, движение камеры, цвет, звук и актёрскую игру, формируя целостный мизанкадр<sup>1</sup>.

В традиционном кинематографе этот приём направлен на создание эффекта погружения, поскольку он демонстрирует «стремление режиссера и оператора создать неразрывное повествование с полным вовлечением зрителя в процессы, происходящие по ту сторону экрана»<sup>2</sup>. Однако в виртуальной реальности, где зритель изначально находится внутри происходящего, его функция переосмысливается. Исследователи предлагают различные точки зрения на этот счёт. А.В. Маткин полагает, что внутрикадровый монтаж здесь менее нужен: «В VR-кино потребность в склейках, во внутрикадровом монтаже снижается, так как

---

<sup>1</sup> Кино: энциклопедический словарь / гл. ред. С.И. Юткевич. М.: Сов. энциклопедия, 1987. С. 274.

<sup>2</sup> Быкова Н.И., Щасный А.Ю. Внутрикадровый монтаж: динамика развития и художественные особенности // Молодёжь третьего тысячелетия: сб. науч. ст. – Омск: ОГУ, 2017. С. 1203.

демонстрируемый виртуальный мир обращен непосредственно к переживаниям аудитории»<sup>1</sup>. В то же время И. Бобылев отмечает, что монтаж необходим для придания VR-произведению кинематографичности<sup>2</sup>. Как справедливо замечает В.Н. Новиков, виртуальное кино находится в активном поиске собственного языка, поскольку традиционный киноязык во многом оказывается непригодным<sup>3</sup>.

Таким образом, если внутрикадровый монтаж и присутствует в VR-кино, то он обретает новую форму и значение, работая в трёхмерном пространстве. Анализ учебного пособия А. Уткина позволяет выделить основные принципы переосмысления монтажа в VR:

- отказ от резких склеек, разрушающих иммерсию<sup>4</sup>;
- развитие альтернативных переходов: телепортация, затемнение, изменение масштаба, «монтаж взглядом» (пространство или действие меняются в зависимости от того, куда смотрит зритель)<sup>5</sup>.

Это способствовало выработке уникальных пространственно-временных приёмов. Так, например, в «Battlescar» (2021) режиссеров Мартин Аллэ и Нико Касавеккья используется техника «плавающих островков», которая заключается в создании отдельных «парящих» композиционных зон в сферическом пространстве (пример на рисунке 3.1). Используется сферическое панорамирование – естественное "ведение" камеры через движение самого зрителя, который поворачивает голову, следуя за развитием действия.

---

<sup>1</sup> Маткин А.В. Эволюция образных средств VR-кинематографа // Вестник ВГИК. 2019. Т. 11. № 3(41). С. 49.

<sup>2</sup> Бобылев И. Волшебные очки // Искусство кино. 2018. № 1-2. С. 263.

<sup>3</sup> Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2019. С. 121.

<sup>4</sup> Уткин А. Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / Антон Уткин, Ната Покровская. М.: Альпина Паблишер, 2020. С. 167-168.

<sup>5</sup> Там же. С. 164-171.



Рисунок 3.1 – Кадр VR-мультфильма «Battlescar» (сайт Steam)

Особое значение приобретает монтаж морфинга. Плавные трансформации объектов и пространств становятся ключевым инструментом в VR-кино, где резкие склейки нарушают иммерсивность. В отличие от классического кино, где морфинг часто используется как спецэффект, в VR он выполняет нарративную функцию, обеспечивая бесшовные переходы между сценами и локациями. Например, в работах, типа «Back to the Moon» (2018), плавные трансформации пространства создают ощущение сказочного представления, не разрушая эффекта присутствия.

Свою специфику приобретает работа с пространством. Режиссёр выстраивает композицию таким образом, чтобы ключевые события происходили в разных точках сферического пространства, направляя внимание зрителя через:

- визуальные маркеры (подсветка, яркие объекты);
- поведение персонажей (направление взгляда, реакция)<sup>1</sup>;
- нарушение личного пространства (приближение персонажа).

Важную роль в ориентации зрителя играет звуковая архитектура пространства. Пространственный звук становится инструментом навигации – зритель инстинктивно поворачивается к источнику важного звука, будь то диалог, музыкальная тема или звуковой эффект. Используются акустические маркеры – изменение характеристик звука в зависимости от положения зрителя создаёт эффект акустической перспективы, усиливая ощущение физического присутствия.

<sup>1</sup> Mateer J. Directing for Cinematic Virtual Reality: how the traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence // Journal of Media Practice. 2017. Vol. 18. No. 1. P. 14-25.

Для VR-кинематографа более актуальным стал такой приём классического кино, как мизансцена от первого лица (субъективной камеры), коррелирующая с ролью героя и самозванца, обозначенных выше. Зритель сливается с одним из персонажей и смотрит на происходящее его глазами. Этот приём используется довольно часто и в классическом кино. Можно вспомнить нетрадиционный пример его применения в фильме «Маньяк» (Франция, 2012), где вся картина представляет собой восприятие реальности маньяком, лицо которого лишь изредка мелькает в каких-то отражениях. Несомненно, это иммерсивный приём, который в кино для виртуальной реальности становится очень актуальным. В целом ряде картин зритель «превращается» в героя, смотрит на мир его глазами. Правда, данный приём пришёл в VR-кино скорее не из классического кино, а из компьютерных игр, где является основой изображения.

Пример выстраивания мизансцены от первого лица видим в VR-картине Алексея Быстрицкого «История одного шута» (Россия, 2018). Сюжет опирается на трагедию У. Шекспира «Гамлет», а героем, глазами которого зритель вместе смотрит на мир, является королевский шут. Вместе с шутом зритель переживает последний день его жизни.

Некоторые кинематографические приёмы оказались технически применимы, но неприемлемы по психологическим причинам. К таким можно отнести достижение у зрителя чувства испуга за счет использования «скримеров» - резких и громких появлений пугающих образов в фильмах жанра хоррор. А. Уткин рассказывает о появлении в 2010 году множества хорроров, авторы которых вновь и вновь спекулировали привычными для классического кино этого жанра эффектами, вызывая каждый раз у зрителя настоящее потрясение. Внезапно появляющийся трёхмерный опасный объект, как пишет А. Уткин, «моментально пробивает кроманьонский опыт куда-то ещё ниже: срывает «рептильный мозг»<sup>1</sup>. Данный эффект быстро приводил к сенсорной перегрузке у зрителей, из-за чего им приходилось прерывать просмотр. Авторам VR-фильма необходимо

---

<sup>1</sup> Уткин А. В отсутствие художника. Генеалогия VR // Искусство кино. 2018. № 1-2. С. 273.

учитывать, что зритель полностью погружён в происходящее, между ним и воспринимаемым им нарративом в виртуальной реальности нет барьеров, и то, что было допустимо в классическом кино, в виртуальном не может быть использовано, по крайней мере, в том же виде. Чувство страха имеет в данном контексте особую роль. Так в экспериментальном зарубежном исследовании эмоциональных эффектов VR-кино в сравнении с традиционным, было отмечено, что просмотр сцен, вызывающих страх, в формате кинематографической виртуальной реальности провоцирует значительно более сильный негативный эмоциональный и физиологический отклик у зрителей по сравнению с просмотром тех же сцен в традиционном формате<sup>1</sup>. При этом анализ позитивных откликов не выявил статистически значимых изменений, что подчеркивает избирательную силу VR в усилении именно негативных, стрессовых переживаний.

К новым выразительным средствам VR-кино можно отнести художественный минимализм. В классическом кинематографе выразительные средства очень разнообразны, здесь используются разнообразные спецэффекты, яркая музыка, мелкий монтаж, резкая смена планов и т. п. В кино для виртуальной реальности, по крайней мере, на современном его технологическом этапе, такое многообразие не только не нужно, но даже может быть вредно, поскольку приведёт к быстрой сенсорной перегрузке<sup>2</sup>. Зрителю не нужно множество объектов, их яркости и быстрого чередования. В виртуальной реальности он может долгое время находиться в одной локации и разглядывать какие-то предметы с разных сторон, всё лучше понимая происходящее. Можно сказать, что кино, постоянно в течение своего развития наращивавшее уровень выразительного давления на зрителя, внедрявшее всё новые эффекты в стремлении привлечь и удержать его внимание, отступает назад, возвращается к истокам, к визуальной простоте и жизненности, поскольку воспринимающий этот мир человек полностью погружён в реальность

---

<sup>1</sup> Ding N., Zhou W., Fung A. Y. H. Emotional effect of Cinematic VR compared with traditional 2D film // *Telematics and Informatics*. 2018. Vol. 35. Iss. 8. P. 6-9.

<sup>2</sup> Маткин А.В. Эволюция образных средств VR-кинематографа // *Вестник ВГИК*. 2019. Т. 11. № 3(41). С. 48.

происходящего и не нуждается в искусственно усиливающих впечатление средствах.

Однако подобное ограничение играет на пользу гибридным медиа, поскольку минимум монтажных склеек имитирует не только точку зрения пользователя, но и непрерывность человеческого опыта, что делает эстетику непрерывности – главной опорой VR-кино.

Сдержанность визуального языка напрямую связана с другой ключевой особенностью VR-кинематографа – специфическим хронометражем. Ограничение продолжительности 15–20 минутами является не просто техническим требованием, а закономерным следствием психофизиологии иммерсивного восприятия: активное взаимодействие со сферическим пространством создаёт интенсивную сенсорную и когнитивную нагрузку, что делает краткость формой заботы о зрителе. Такие временные рамки, в свою очередь, диктуют нарративную концентрированность. Они вынуждают авторов отказываться от развёрнутых сюжетов в пользу камерных, эмоционально насыщенных миниатюр, где каждый элемент работает на создание целостного переживания, а визуальный минимализм становится не стилистическим выбором, а условием эффективного высказывания в сжатом временном формате.

Вывод о системе выразительных средств, или о киноязыке VR-кинематографа помогает сделать В.Н. Новиков. По его мнению, «можно говорить скорее о синтетическом единении кинематографа и театра, при котором происходит переход от монтажной последовательности к подобию виртуальной театральной постановки, при которой действие развивается непрерывно, а зритель находится внутри наблюдаемой мизансцены, в самом центре происходящих событий»<sup>1</sup>. Сопоставление с театральной изобразительностью представляется очень уместным и точным.

Среди VR-фильмов уже появились образцы блестящей кинематографической работы. 6-минутный анимационный фильм «Пёрл» был снят режиссёром Патриком

---

<sup>1</sup> Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2019. С. 121.

Осборном в 2016 году с участием экспериментальной лаборатории АТАР компании Google. В 2017 году он стал первым VR-фильмом, номинированным на престижную премию «Оскар» как лучший короткометражный анимационный фильм. Это фильм в жанре video 360°, но на его примере можно рассмотреть, как может работать монтаж и средства выразительности в VR-кино и анимации. У фильма довольно простая графика, что позволяет зрителю сконцентрироваться на собственных переживаниях (пример на рисунке 3.2).



Рисунок 3.2 – Кадр VR-мультфильма «Пёрл» (сайт IMDb)

По сюжету девочка и её отец-музыкант путешествуют по США в старом автомобиле. Полноценным героем фильма является также музыка, которая создаёт ощущение движения, в то время как зритель находится на месте. Путешествие символизирует жизнь: зритель наблюдает, как девочка постепенно вырастает и в конце уже сама садится за руль автомобиля.

Зритель словно находится на переднем сиденье машины и оттуда наблюдает за происходящим. Он сам выбирает, на что ему смотреть. Если хочет, наблюдает за отношениями между отцом и дочерью и размышляет о проблеме взросления. Если хочет, смотрит на мир вокруг, разглядывает хлам внутри автомобиля, который также меняется на протяжении истории. Герои фильма не замечают присутствия зрителя, а вот он полностью сконцентрирован на них и постепенно начинает ощущать их близкими людьми, проживающими часть жизни на его глазах.

В фильме используется монтаж с резкими склейками между мизансценами. Однако дезориентации зрителя удаётся избежать за счёт фиксации его положения. Зритель постоянно находится в одной и той же, узнаваемой позиции – рядом с передним пассажирским местом внутри салона автомобиля. Резкие склейки меняют окружение и действие, но не сбивают систему координат пользователя, так как его точка отсчёта (салон авто) остаётся неизменной и служит визуальным «якорем».

Другим примером кино для виртуальной реальности может служить работа «Battlescar» режиссеров Мартин Аллэ и Нико Касавеккья. Произведение воспроизводит урбанистическую эстетику Нью-Йорка конца 1970-х через субъективную перспективу двух подростков-беглецов - Лупе и Дебби.

Кинематографический язык проекта строится на нескольких ключевых приемах:

- динамическое чередование масштабов (от панорамных планов до интимных ракурсов);
- использование плавающих в пространстве пиктограмм;
- сложносочиненные трансформации сценического пространства;
- иммерсивные световые и звуковые эффекты.

Особого внимания заслуживает роль закадрового текста, который выполняет роль композиционного стержня, обеспечивающего смысловую связность визуально фрагментированного повествования.

В более поздних примерах кинематографических VR-работ наблюдаются тенденции к усилению интерактивных элементов. Это представляется закономерным процессом в силу работы психологии человека. Например, эмпирические данные, полученные в ходе исследования зрительских реакций на VR-произведение «ZENA»<sup>1</sup>, выявили устойчивую закономерность: процесс первичной адаптации к виртуальной среде неизбежно сопровождается активным исследованием границ её интерактивности. Сама природа иммерсивного опыта

---

<sup>1</sup> Reyes M.C., Dettori G. Developing a Media Hybridization based on Interactive Narrative and Cinematic Virtual Reality // Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media. 2019. № 22. С. 131-151.

стимулирует у пользователей органичное стремление к установлению различных форм взаимодействия с виртуальными объектами и персонажами. Подобные поведенческие паттерны наглядно иллюстрируют фундаментальную особенность восприятия VR-контента: степень психологического погружения определяет интенсивность потребности в интерактивном диалоге с искусственно созданной средой.

В ответ на запрос интерактивности возникли новые VR-произведения. Эволюция художественного языка VR-кино находит яркое воплощение в интерактивном фильме «We Live Here» (2020, реж. Роуз Троше). Произведение представляет историю шестидесятилетней Рокки, оказавшейся бездомной и вынужденной жить в незаконно установленной палатке. После визита друга героини, предупреждающего о скором прибытии полиции для задержания за несанкционированное размещение жилья, героине приходится уйти. После этого зритель переносится в копию палатки, воссозданную средствами 3D графики, и получает возможность детального исследования личного мира Рокки через тактильное взаимодействие с предметами. Механика интерактивности позволяет пользователю физически манипулировать вещами героини, изучать её дневниковые записи, что трансформирует пассивное наблюдение в форму эмоционального соучастия. Данный художественный приём демонстрирует качественно новый этап развития языка виртуального кинематографа. Режиссёр выстраивает не просто пространственное, но и психологическое погружение, где материальные объекты становятся носителями личной драмы. Через интерактивное взаимодействие с предметным миром зритель получает доступ к внутреннему переживанию героини, что знаменует переход от внешнего наблюдения к эмпатическому со-бытию.

Короткометражный VR-мультфильм «Madrid Noir» (2021) иллюстрирует эволюцию интерактивного сторителлинга через механизм переключения пользовательских ролей. В рамках детективного сюжета о расследовании исчезновения дяди зритель последовательно примеряет несколько позиций: от вовлечённого свидетеля, когда персонажи напрямую обращаются к нему за

помощью (включить свет или подать улику), до воплощения в протагониста (например, при выполнении ключевых действий от лица главной героини). Подобный дизайн взаимодействия, реализованный на фоне стилизованного ночного Мадрида, позволяет не просто сопровождать историю, а создавать эффект соавторства.

Показательным примером развития интерактивного нарратива выступает VR-фильм «Labyrinthos» (2021), где традиционный миф о Минотавре переосмыслен в юмористическом ключе через призму отношений между чудовищем и обречённой на жертву девушкой Корой. Как и в «Madrid Noir», здесь используется техника переключения ролей: зритель попеременно становится то самой Корой, то вовлечённым свидетелем. Ключевым механизмом вовлечения в этой позиции становится разрушение четвёртой стены: персонажи обращаются к зрителю напрямую, устанавливая одностороннюю коммуникацию. Однако принципиальным нововведением становится система пространственно-нарративной прогрессии: сюжет развивается исключительно по мере физического продвижения зрителя по лабиринту. Такое решение превращает географическое исследование в драматургический двигатель, в котором архитектурное пространство становится метафорой повествовательного развёртывания. Стоит отметить, что верный путь в лабиринте всегда один, сюжет лишен ветвления.

Важной темой при анализе VR-произведений является вопрос позиции автора и зрителя. В VR-кино ослабевает уровень тоталитарности режиссера. Как пишет О. Добрынин: «роль режиссера уже не главенствующая, не авторитарная: он наравне со зрителем соучаствует в творческом процессе»<sup>1</sup>. Режиссер не может контролировать то, куда будет смотреть зритель. Как отмечает Л. Манович, автор передаёт зрителю «право самостоятельно конструировать мир и своё место в нём»<sup>2</sup>.

Парадоксальным образом, утрачивая часть традиционного контроля, автор приобретает новую значимость. Это новое положение режиссёра закономерно

---

<sup>1</sup> Добрынин О.В. Сферический кинематограф: трансформация киноязыка в условиях виртуальной реальности // Вестник ВГИК. 2024. №1 (59). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sfericheskiy-kinematograf-transformatsiya-kinoyazyka-v-usloviyah-virtualnoy-realnosti> (дата обращения: 09.09.2025).

<sup>2</sup> Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. С. 79.

приводит к трансформации самого набора необходимых компетенций. От создателя теперь требуется глубокое понимание психологии восприятия, принципов архитектурной организации пространства и нарративных механик видеоигр<sup>1</sup>.

Именно этим обусловлена острая потребность индустрии в выработке нового профессионального языка. Динамика развития выразительных средств VR-кинематографа в настоящий момент напрямую зависит от деятельности специалистов, способных синтезировать знания из смежных областей. Интересно в этом отношении замечание А. Уткина о том, что сегодня «индустрии очень не хватает своего Эйзенштейна»<sup>2</sup> – режиссёра, который смог бы систематизировать язык нового медиума. Создателям VR-кино приходится заново открывать для себя зрителя, изучать его психологию, определяющую его непосредственные реакции на происходящее в кадре.

Естественным продолжением трансформации авторской роли становится переосмысление позиции зрителя. В виртуальной реальности пользователь обретает принципиально новые возможности самоидентификации, недоступные в традиционном кинематографе. Д.Ф. Николае выделяет среди них позиции свидетеля, героя и самозванца. Зритель является свидетелем, если его присутствие не оказывает воздействия на персонажей, то есть он со стороны наблюдает за происходящим. Позиция свидетеля характерна для зрителя в классическом кино. Будучи героем, зритель находится в центре событий и сохраняет свою идентичность; так происходит, если кино интерактивно. В качестве самозванца зритель выступает, если ему навязана точка зрения конкретного персонажа<sup>3</sup>. Важно уточнить, что в отличие от актерского перевоплощения, здесь сохраняется критическая дистанция. Зритель не сливается с персонажем полностью, осознавая

---

<sup>1</sup> Хотин Д.М. Специфика VR-кино и нового киноязыка // Культура и искусство. 2025. № 6. С. 13-26

<sup>2</sup> Уткин А. Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / Антон Уткин, Ната Покровская. М.: Альпина Паблишер, 2020. С. 146.

<sup>3</sup> Nicolae D.F. Spectator Perspectives in Virtual Reality Cinematography. The Witness, the Hero and the Impersonator // Ekphrasis Images Cinema Theory Media. 2018. № 20 (2). P. 168.

условность своей роли и оставаясь собой. Иначе эти позиции можно растолковать так:

- в роли свидетеля зритель остаётся собой вне происходящего;
- в роли героя зритель остаётся собой внутри происходящего;
- в роли самозванца зритель на время встает на место другого.

То, какова именно позиция, в каждом конкретном случае диктуется, во-первых, сюжетом фильма, во-вторых, использованными технологическими средствами.

Позиция зрителя интересует многих исследователей, что не случайно: кино существует именно для зрителя и на него оказывает влияние. В.Н. Новиков выделяет три основополагающих психологических конструкта, которые диктуют способы самоопределения зрителя в пространстве VR-фильма: «Что я вижу? – Что я ощущаю? – Кем я себя ощущаю?». Автор именует их при помощи терминов «Визуальность – Сенситивность – Роль»<sup>1</sup>. Для обычного кино основной является позиция «Что я вижу?». Хотя две остальные тоже присутствуют, но первая главенствует, что отвечает визуальной природе современной культуры, где «вне визуальных практик и соответствующих дискурсов осмысление целого ряда сторон человеческой жизни становится практически невозможным»<sup>2</sup>. В кино для виртуальной реальности данные позиции уравниваются, становятся одинаково значимыми, причём у каждого зрителя формируется «персональная акцентуализация “Я”»<sup>3</sup>.

Дистанция между зрителем и кадром стирается, упраздняется во всех смыслах: и в географическом (раньше зритель находился на каком-то расстоянии от экрана, в зависимости от ряда, на котором сидел), и в смысле восприятия (раньше зритель был снаружи, а теперь он оказывается внутри, в самом кадре). Как пишет Л. Манович, зрителю «больше не нужно смотреть на прямоугольную

<sup>1</sup> Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2019. С. 22.

<sup>2</sup> Кривуля Н.Г. Проблемы визуальной антропологии в формате анимационного фильма // Вестник ВГИК. 2012. № 12-13. С. 184.

<sup>3</sup> Там же.

плоскую поверхность с определенного расстояния – в какое-то конкретное окно, открывающее вид на другие пространства»<sup>1</sup>, он находится теперь внутри этого пространства, пересёк границу между двумя мирами, сумел совместить их.

Это фундаментальное изменение позиции (переход извне вовнутрь) закономерно влечёт за собой и трансформацию поведенческой роли. Зритель перестаёт быть пассивным и неподвижным наблюдателем и вынужден стать активным участником, начать двигаться. Л. Манович описывает изменения так: «Зритель более не скован, не находится в состоянии “паралича” и не одурманен устройствами, которые предлагают насладиться готовыми образами. Наоборот: он должен работать, говорить, чтобы увидеть что-то»<sup>2</sup>. Иначе и не может быть, поскольку кино виртуальной реальности погружает зрителя в действие. Из объекта он становится субъектом, деятелем, от которого что-то зависит. При этом парадоксальным образом зритель оказывается связанным, скованным, он «вынужден оставаться привязанным к машине»<sup>3</sup>.

Однако поведение зрителя развивается не только в сторону повышения его активности. Наблюдается и противоположный процесс. Как утверждает В.Н. Новиков, кинематограф по своей природе обладает медитативными и гипнотичными свойствами. Он утверждает: «Кино как искусство более гипнотично, видеоигра и инсталляция более пластичны. Кинематограф по самой своей сути ближе к медитации, чем к активному взаимодействию с интерактивной средой»<sup>4</sup>. VR-кино обладает теми же свойствами, поскольку имеет возможность опоры VR-киноязыка на классический киноязык. Согласно теории, которую разрабатывали С. Кракауэр<sup>5</sup>, А. Базен<sup>6</sup> и А.А. Тарковский<sup>7</sup>, для классического кинематографа, существует концепция «непрерывности времени» и погружения зрителя в медитативное состояние. Как писал А. Базен, человеку свойственно

<sup>1</sup> Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. С. 138.

<sup>2</sup> Там же. С. 152.

<sup>3</sup> Там же. С. 153.

<sup>4</sup> Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2019. С. 125.

<sup>5</sup> Krasauer S. Nature of film. London: Dennis Dobson, 1961. 455 p.

<sup>6</sup> Базен А. Что такое кино?: сборник статей / пер. с фр. М.: Искусство, 1972. 373 с.

<sup>7</sup> Тарковский А.А. Уроки режиссуры: учебное пособие. М.: ВИППК, 1993. 92 с.

врождённое стремление приостановить непрерывное течение реального времени путём его бальзамирования в изображении<sup>1</sup>. Медитативное состояние возникает в силу желания преодолеть смерть, запечатлев её в образе и наблюдая в дальнейшем за этим образом.

Концепции данных теоретиков и практиков вполне применимы к VR-кинематографу, однако требуют уточнений. Это обусловлено тем, что традиционное кино создаёт эффект иммерсивности опосредованно – с помощью драматургических манипуляций и специальных киноприёмов. В то же время взаимодействие с VR-произведением обеспечивает непосредственное пребывание в виртуальном пространстве.

Этот синтез активности и созерцательности принципиальным образом меняет уровень эмоционального переживания зрителем происходящего. Поскольку он теперь не отделён от экрана, вошёл в него, переступив границу между реальным и виртуальным мирами, полностью погружён в происходящее, то эмоциональный отклик на наблюдаемое становится сильнее.

Данное погружение становится возможным благодаря особым психологическим механизмам, которые активизирует гибридная природа VR-кино. Как отмечают М.К. Рейес и Г. Деттори, оно требует от зрителя «координации различных сенсорных языков в виртуальной среде, которая полностью закрывает наше зрение и слух»<sup>2</sup>. В результате зрителю приходится не просто наблюдать за фильмом со стороны, а жить внутри него, то есть «нужно научиться жить в новой реальности»<sup>3</sup>. Это глубокое погружение превращает формирование виртуального пространства в совместный процесс, где участвуют и автор, и зритель. Их общая задача — «поместить себя в центр мира, чтобы испытать то, что испытывает другой»<sup>4</sup>, что ведёт к исключительной концентрации на собственном восприятии.

---

<sup>1</sup> Базен А. Что такое кино?: сборник статей / пер. с фр. М.: Искусство, 1972. С. 40–41.

<sup>2</sup> Reyes M.C., Dettori G. Developing a Media Hybridization based on Interactive Narrative and Cinematic Virtual Reality // *Eckphrasis Images Cinema Theory Media*. 2022. № 22 (2). P. 132.

<sup>3</sup> Там же.

<sup>4</sup> Там же.

Интенсивность переживаний зрителя VR-фильма определяется тем, что он более личностно воспринимает происходящее в виртуальном пространстве. В.Н. Новиков отмечает: «восприятие VR-контента направлено исключительно на персональное, личностное самоощущение индивида»<sup>1</sup>. Это связано не только с тем, что вокруг зрителя в момент просмотра нет «коллектива» зрительного зала, который потенциально мог бы на него влиять, но и с его отношением к себе, своему переживанию, своим чувствам и внутреннему миру. Иным становится фокус внимания; актуальным для зрителя является вопрос: «Что важнее: герои фильма или я сам (моё эмоциональное состояние среди этих героев и обстоятельств?)»<sup>2</sup>. И ответ на это вопрос даётся, в пользу собственных ощущений. На передний план восприятия выходит происходящее не с героем, а со зрителем, именно оно вызывает наиболее значимую реакцию.

Если речь идет именно о VR-кино без возможности интерактивного взаимодействия помимо свободного перемещения взгляда в виртуальном пространстве, то в подобного рода произведениях наблюдается сохранение черт кинематографической рецепции, которая работает так же, как и в традиционном кино. Она выражается в том, что кино помещает зрителя в ситуацию, в которой его взгляд не может быть взаимно осведомленным. Данная позиция подразумевает, что зритель изначально обладает большим знанием, чем герой, наблюдая за событиями со стороны. Вуайеристский аспект восприятия дополнительно усиливается эффектом «замочной скважины», который создаёт ощущение подсматривания за происходящим через технический аппарат<sup>3</sup>.

Глубина вовлеченности зрителя VR-кино закономерно порождает качественно иной эмоциональный уровень. Если в традиционном кинозритель «сочувствовал» происходящему, опосредованно сопереживая героям, то в VR-пространстве он непосредственно «чувствует», начинает «жить» внутри

---

<sup>1</sup> Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2019. С. 123.

<sup>2</sup> Там же.

<sup>3</sup> Allen R. Psychoanalytic Film Theory // A Companion to Film Theory / Edited by T. Miller, R. Stam. Oxford: Blackwell, 2007. P. 123.

кинодействия. Данный тезис подтверждается экспериментальным исследованием 2021 года, анализировавшим восприятие VR-контента<sup>1</sup>. Результаты демонстрируют, что VR обеспечивает более интенсивное, захватывающее и лично значимое впечатление от просмотра, что выражается в более ярких воспоминаниях от первого лица.

В публицистике и научных трудах<sup>2</sup> можно найти тревожные высказывания по этому поводу, в которых излишнее эмоциональное погружение трактуется как серьёзная опасность: «Зритель продолжает “жить” в пространстве кинофильма даже после его окончания, что может привести к потере самоконтроля и глубокой деформации личности пользователей»<sup>3</sup>. Однако стоит отметить, что человек всю историю культуры учился взаимодействовать с различными произведениями искусства, которые оказывали на него порой исключительное эмоциональное влияние. У современного зрителя есть действующий психологический механизм, помогающий ему разделять реальное и виртуальное, переживать вместе с героями, но не переходить при этом социальные границы.

Важной спецификой опыта просмотра VR-кино является его индивидуализация такая же, как и при восприятии интерактивного фильма. В кинотеатре зритель находится вместе с другими зрителями, коллективно воспринимая происходящее на экране. На него, вольно или невольно, оказывают воздействие реакции, которые он наблюдает в зале, – вздохи, вскрики, напряжённая тишина, смех, реплики-комментарии и т. п. При просмотре виртуального фильма зритель находится с картиной один на один, более того, он отгорожен от всего остального мира шлемом виртуальной реальности, очками и т. п.

Как было отмечено прежде, VR-кино тяготеет к индивидуализации и атомизации опыта, поскольку через один шлем может смотреть только один человек. В то же совместный просмотр кино можно охарактеризовать как

---

<sup>1</sup> Szita K., Gander P., Wallsten D. The Effects of Cinematic Virtual Reality on Viewing Experience and the Recollection of Narrative Elements // *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 2021. Vol. 27. No. 4. P. 410–425.

<sup>2</sup> Воробьева Н.Ю. Имплоссия как феномен сотворчества реципиента в системе экранной коммуникации в контексте российской культуры: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01. М., 2005. 26 с.

<sup>3</sup> Куделина Е.А. Новые тенденции в современном кинематографе // *Власть*. 2017. Т. 25. № 8. С. 208.

привычную и приемлемую для зрителя практику, поэтому атомизация, обусловленная не желанием, а технологическими ограничениями, для него не всегда приемлема. Появляются сервисы, предлагающие функции совместного просмотра VR-произведений: Bigscreen, Oculus TV, SkyBox VR и др. Распространение коллективных сервисов можно расценивать как переход от мультиэкранного просмотра (когда для восприятия фильма требовалось посещать кинотеатр), к мультиплеерности (когда для совместного ознакомления теперь не нужно выходить из дома, а контакт с обществом реализуется через виртуальную реальность).

Несмотря на появление соответствующих платформ, говорить о полноценной социализации VR-опыта преждевременно. Этому препятствуют три взаимосвязанных обстоятельства: техническая ограниченность контента (не все произведения поддерживают совместный режим), художественная специфика (ориентация языка VR-кино на перцептивную позицию одного зрителя) и особенность онлайн-кинотеатров (они, как правило, нацелены на показ традиционных фильмов). В связи с этим коллективные сервисы на данном этапе развития не могут полностью компенсировать атомизацию, свойственную данному медиуму, и их функционирование остается в рамках технического эксперимента, нежели сложившейся культурной практики<sup>1</sup>.

Тем не менее в культуре существуют практики, которые компенсируют индивидуализирующий характер VR и других гибридных экранных искусств. Одной из наиболее примечательных среди них стала запись и публикация пользователями своего опыта взаимодействия с такими произведениями. Эта практика берёт начало в видеоигровой культуре, а именно – в феномене «летсплеев» (англ. let's play) – записи видеоигровых прохождений, которые часто сопровождаются комментариями игрока. В исследовательском сообществе

---

<sup>1</sup> Хотин Д.М. Тенденции индивидуализации в гибридных экранных искусствах и практики преодоления экзистенциального одиночества // Медиакультура. 2026. № 2 (1). С. 45.

летсплеи принято рассматривать как паратекст – текст, который окружает основное произведение и вступает с ним в диалог<sup>1</sup>.

Причины распространения практики летсплеев могут быть рассмотрены как со стороны создателя летсплея, так и со стороны потребителей.

Согласно Ш. Тёркл, перформанс в цифровой среде — это сознательное или ситуативно обусловленное создание и предъявление публичной версии собственного «я». Эта практика, как утверждает исследовательница, выполняет защитную функцию, помогая справляться с ключевыми экзистенциальными и социальными проблемами современности: страхом одиночества и небытия, тревогой перед социальным неприятием, а также потребностью в упорядочивании информационного хаоса через создание «профиля»<sup>2</sup>. В этом контексте летсплей выступает инструментом самопрезентации, позволяющим автору транслировать свою компетентность и оригинальную оптику восприятия игрового произведения.

Мотивацию потребителя летсплеев помогает раскрыть концепция интерпассивности, предложенная А. Геккером<sup>3</sup>. Исследователь исходит из того, что интерактивность, традиционно воспринимаемая как безусловное достоинство видеоигр, в современной культуре может приводить к состоянию «перегрузки участием». Массовая культура все активнее внедряет интерактивные элементы, призванные выполнять компенсаторную функцию, однако необходимость постоянно реагировать и делать выбор становится новым нормативным требованием. В этом контексте обращение к летсплеям приобретает характер тихого протеста: зритель делегирует акт игры и бремя принятия решений летсплееру, получая доступ к игровому опыту и сохраняя связь с сообществом, но избегая эмоциональных и временных затрат.

В итоге летсплей предстает как феномен современной медиакультуры, в котором сходятся две линии: экзистенциальная потребность в перформативном

---

<sup>1</sup> Gekker A. Let's not play: Interpassivity as resistance in 'Let's Play' videos. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. 2018. Vol. 10, No. 3. P. 219.

<sup>2</sup> Turkle S. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011. P. 175-179.

<sup>3</sup> Gekker A. Let's not play: Interpassivity as resistance in 'Let's Play' videos. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. 2018. Vol. 10, No. 3. P. 219-242.

конструировании идентичности (со стороны автора) и усталость от тотальной интерактивности, порождающая спрос на опосредованное, «делегированное» участие (со стороны зрителя).

Практика записи взаимодействия с гибридным произведением по своим базовым характеристикам наследует логику летсплея и может рассматриваться как его частный случай. Однако сам термин «летсплей», исторически сложившийся в контексте видеоигровой культуры и предполагающий фиксацию игрового процесса, требует переосмысления или лексического расширения применительно к гибридным форматам. Это связано с тем, что гибридные произведения не всегда обладают выраженной игровой составляющей (например, VR-кино). В таких случаях запись пользовательского опыта утрачивает связь с игровым процессом в его традиционном понимании, сохраняя при этом родовые черты летсплея: демонстрацию перформанса и комментирование.

Социально-философские предпосылки, определяющие запрос на создание и потребление летсплеев, находят свое выражение в формальных характеристиках этой практики. Ключевая особенность летсплеев заключается в том, что их авторы не просто фиксируют процесс своего взаимодействия с произведением, но создают новые, запечатлевающие их индивидуальное восприятие<sup>1</sup>. При записи летсплея по интерактивному фильму фиксируется индивидуальная траектория выборов летсплеера; применительно к VR-кино – избранный пользователем ракурс; в контексте FMV-игр летсплей сохраняет авторскую последовательность просмотра видеофрагментов. Таким образом, создавая летсплей, пользователь объективирует свой личный, интимный опыт и выносит его вовне. В сфере традиционных искусств такая практика оказывается невозможной. Традиционные искусства (например, классическое кино) замкнуты в своей завершенности, и любая попытка внести в них субъективное измерение становится актом пересоздания, деконструкцией. Гибридные же искусства, напротив, изначально открыты к множественности индивидуальных вариантов восприятия.

---

<sup>1</sup> Хотин Д.М. Тенденции индивидуализации в гибридных экранных искусствах и практики преодоления экзистенциального одиночества // Медиакультура. 2026. № 2 (1). С. 48.

Таким образом, летсплеи в контексте гибридных экранных искусств предстают не просто как паратекстуальный феномен, но как специфический жанр, фиксирующий субъективную оптику пользователя. В этом качестве они реализуют стратегию преодоления экзистенциального одиночества и атомизации опыта.

Говоря о специфике VR-кино, важно также отметить сложность его дефиниции. Как справедливо отмечает А. Уткин, VR-среда не имеет чёткого ответа на вопрос: «Это больше кино или игра?»<sup>1</sup>. Действительно, массовый пользовательский опыт взаимодействия с VR-произведениями располагается на условной шкале между «интерактивной игрой» и «линейным нарративом». Однако анализ специфики языка VR-кинематографа, трансформации ролей автора и зрителя, а также выявление стремления VR-кинематографа к интерактивности наглядно демонстрируют, что речь идет не о простом переносе классических кинематографических принципов в новую среду, а о формировании принципиально гибридной формы. Эта форма возникает на стыке кино, театра, архитектуры и видеоигр, синтезируя пассивное созерцание с активным взаимодействием, авторский контроль – со свободой зрительского выбора, а монтажную эстетику – с непрерывностью театрального действия. VR-кинематограф можно расценивать как развитие идеи тотального искусства, «гезамткунстверка», концепции, введённой Р. Вагнером<sup>2</sup>. Данной позиции придерживается также Т. Фадеева, утверждая, что VR-кино – это не просто механическое сложение элементов, а поле, в котором старые формы «воплощаются по-новому», порождая «пространство яркого трансформационного опыта»<sup>3</sup>. Гибридная природа VR, объединяющая в себе, казалось бы, противоречивые элементы (активность и созерцательность, контроль и свободу) становится ключом к пониманию его уникального языка и воздействия на аудиторию.

---

<sup>1</sup> Уткин А. Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / Антон Уткин, Ната Покровская. М.: Альпина Паблишер, 2020. С. 146.

<sup>2</sup> Вагнер Р. Произведение искусства будущего. // Вагнер Р. Избранные работы. М.: «Искусство», 1978. С. 142-261.

<sup>3</sup> Фадеева Т.Е. Медиаискусство в контексте новейших технологий: автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 5.10.1. Саранск, 2023. С. 29.

## Выводы

Кино виртуальной реальности формируется как закономерный этап эволюции кинематографа, обусловленный не только технологическим прогрессом, но и иммерсивной природой самого искусства. Его появление восходит к середине XX века, однако настоящий импульс в развитии оно получило на рубеже 2010-х годов, когда технологические и экономические факторы позволили массово реализовывать VR-форматы. Философско-культурологический контекст подчёркивает, что виртуальность всегда была имманентна человеческому восприятию, а VR-кино, в силу своей технологичности, стало естественной средой для её реализации.

В результате VR-кинематограф конституируется как самостоятельная гибридная форма экранного искусства, синтезирующая язык кино, иммерсивность театра, пространственную организацию архитектуры и интерактивные механики видеоигр. Эта гибридность является не простым суммированием черт, а порождающим принципом, создающим новое качество восприятия, основанное на синтезе пассивного созерцания и активного взаимодействия.

Язык этой новой формы формируется через переосмысление классических приёмов. Резкие монтажные склейки уступают место плавным переходам, морфингу, «монтажу взглядом». Художественный минимализм и сдержанная продолжительность (15–20 минут) становятся не столько техническими ограничениями, сколько эстетическими принципами, обеспечивающими психофизиологический комфорт и концентрацию на переживании. При этом усиливается тенденция к интерактивности, что демонстрируют такие работы, как «We Live Here» и «Madrid Noir» и др., где взаимодействие с объектами и переключение ролей углубляют эмпатическое соучастие.

Фундаментальное отличие VR-кинематографа заключается в трансформации коммуникативной модели. Режиссёр утрачивает тотальный контроль над восприятием, вынужден работать с психологией зрителя и пространственной организацией действия, используя визуальные и звуковые маркеры для направления внимания. В свою очередь, зритель переходит из пассивной позиции

наблюдателя в активного участника, способного занимать различные роли. Это стирает традиционную дистанцию между ним и кадром, усиливая эмоциональную вовлечённость и смещая фокус на личный опыт.

Подобно интерактивному кино, VR-кино характеризуется индивидуализацией и атомизацией опыта. Стремление преодолеть технологически обусловленную изоляцию зрителя порождает новые формы коллективного взаимодействия. Развитие сервисов для совместного просмотра в VR можно расценивать как переход от мультиэкранного просмотра, к мультиплеерности. Другой формой социализации индивидуализированного опыта становится практика летсплеев, при создании которых личный и интимный опыт пользователя объективируется через запись и комментирование.

Перспективы VR-кинематографа остаются открытыми, однако уже сейчас очевидно его влияние на нарративные стратегии и зрительский опыт. Ориентированный на индивидуальное восприятие, он тем не менее развивает формы коллективного просмотра через цифровые платформы. Как гибридный медиум, VR-кино продолжает поиск собственного языка, и его дальнейшее развитие будет определяться не только технологическими инновациями, но и способностью кинематографистов находить выразительные средства, соответствующие его иммерсивной природе.

## Глава 4. FMV-произведения как самостоятельная форма гибридного искусства

### 4.1. Эволюция FMV-игр: от вынужденного использования к уникальной структуре

В существующих научных и пользовательских типологиях видеоигр<sup>1</sup>, к сожалению, отсутствует их деление, основанное на структурном синтезе элементов различных искусств. Данная типология способствовала бы качественному анализу векторов развития видеоигр, для которых гибридизация с кино, литературой и другими формами становится определяющей. Примером такой гибридной формы является FMV-игра (от англ. full motion video – ‘полностью подвижное видео’), определяемая как «тип видеоигры, в которой игрок взаимодействует с большим числом заранее записанных видеовставок с живыми актёрами»<sup>2</sup>. Игра может состоять из видеороликов как целиком, так и частично. Чаще всего кинематографические и игровые фрагменты чередуются, причём, как отмечает П. ван ден Берг, «когда вы играете, вы не можете смотреть, а когда вы смотрите видео, вы не играете. Они (фрагменты – Д.Х.) взаимоисключают друг друга»<sup>3</sup>. Успех игры во многом зависит от того, насколько органично соединены эти фрагменты, появляется ли у игрока ощущение единого игрового и художественного пространства.

Исторические истоки использования кинематографического материала в видеоиграх восходят к середине XX века, однако способы его интеграции эволюционировали. Одной из первых практик стало применение заранее

---

<sup>1</sup> Дзялошинский И.М. Игровая составляющая медиаконтента: функционал и типологические модели // Вопросы журналистики. 2018. № 4. С. 25-72; 88. Липков А.И. Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и в России. – М.: Издательство ЛКИ, 2008. С. 28-62; Apperley T. Genre and game studies: Towards a critical approach to videogame genres // Simulation and Gaming. 2006. № 37 (1). P. 6-23; Osathanunkul C. A classification of business models in video game industry // International Journal of Management Cases. 2015. V. 17. № 1. P. 35-44; Vince. The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres. 12.04.2018. URL: <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres> и др.

<sup>2</sup> FMV-игра // Большая российская энциклопедия. URL: <https://bigenc.ru/c/fmv-igra-7e0098>.

<sup>3</sup> Berg P. van den. De onmogelijke liefde tussen games en films. 24.08.2019 // De Filmkrant. URL: <https://filmkrant.nl/artikel/onmogelijke-liefde-games-en-films/>.

записанного киноматериала, как в аркадном автосимуляторе Auto Test (1954), где игрок реагировал на смонтированные дорожные ситуации. Важное место в истории FMV занимает и «Dragon's Lair» (1983), став первым коммерческим проектом, полностью состоявшим из анимационных кинороликов, однако его основное влияние проявилось в становлении интерактивного кино.

Оформление FMV-игр в самостоятельный и массовый жанр произошло в 1990-х годах, и они продолжают существовать в наше время, претерпев значительные трансформации в содержательном, эстетическом и техническом планах. В связи с этим предлагается классификация FMV-игр с выделением двух типов на основе хронологического принципа и влияния FMV-элементов на структуру произведения: архаического и ренессансного.

Архаический тип FMV-игр оформился к началу 1990-х годов. Этот процесс был напрямую обусловлен технологическим скачком при сохраняющихся ограничениях: хотя компьютеры стали мощнее, чем в 1980-х, они ещё не могли отображать реалистичную графику в реальном времени. Появление носителя CD-ROM (ёмкостью около 650 МБ) решило эту проблему, сделав возможным использование видеофрагментов более высокого разрешения, качественного звука и, как следствие, элементов кинематографического повествования. Именно в этот период гейм-дизайнеры стали активно обращаться к киноязыку, интегрируя в игру фрагменты реальных съёмок с живыми актёрами, которые выступали в роли основного носителя нарратива и визуальной информации.

Одним из способов интеграции FMV стала техника спрайтов, при которой графическими объектами служили оцифрованные фотографии или видеокадры с реальными актёрами. Ярким примером является файтинг «Mortal Kombat» (1992), где движения персонажей были в точности воспроизведены с видеозаписей профессиональных бойцов и каскадёров, таких как Хо Сун Пак, Дэниел Песина и др. Это придавало игровому процессу невиданную ранее пластическую и визуальную достоверность.

Технически производство таких игр представляло собой гибридный процесс: динамичные фигуры персонажей создавались путем ротоскопирования и

покадровой оцифровки видео с живыми актёрами, в то время как статичные элементы (декорации и фон) генерировались уже средствами компьютерной графики. При этом сами спрайты подвергались сильной пикселизации без сглаживания, в результате чего одежда и черты персонажей обретали определенный уровень абстракции. Усиливалось это также низкой частотой кадров и отсутствием плавной заикленности анимации, что делало движения рваными и «колючими», что усиливало воспринимаемую резкость и силу ударов. Все это вкупе наложило отпечаток на визуальную эстетику игры, создав уникальный гибридный стиль (пример представлен на рисунке 4.1).



Рисунок 4.1 – Скриншот видеоигры «Mortal Kombat» (сайт Playground)

Именно фотореалистичность, достигнутая благодаря FMV-технологии, стала ключевым фактором в скандальной известности игры, которую критиковали за «беспрецедентный уровень насилия»<sup>1</sup>. В эпоху, когда этические нормы и рейтинговые системы в индустрии только формировались, подобная визуализация оказалась особенно провокационной. Таким образом, технология, изначально направленная на повышение реализма, сама по себе стала мощным выразительным средством и источником культурного резонанса.

В играх жанра квест также использовались спрайты с оцифрованными актерами, но особенностью данных игр стало использование полноценных видеоклипов с живой актерской игрой в качестве кат-сцен, что усиливало

<sup>1</sup> Воронов Д. Смертельная битва. URL: <http://www.mirf.ru/Articles/art1045.htm>.

кинематографичность произведения. Например, игра «The 7th Guest» (1993) была разработана компанией Trilobyte Games (США) представляет из себя квест с элементами хоррора. Игровой процесс представлял из себя выполнение заданий и головоломок для продвижения по сюжету.

Действие игры разворачивается в заброшенном особняке Генри Штрауф – создателя игрушек и головоломок, чье творчество оказалось связано с серией загадочных смертей и исчезновением шестерых гостей. Игроку отводится роль седьмого гостя, который страдает амнезией. Геймплей завязан на решении головоломок, в каждой из комнат особняка, после решения которых демонстрируется видеоролик, разъясняющий сюжет. При этом в игре есть система подсказок, прибегание к которым поможет решить задачу, но лишит возможности посмотреть видеоролик. Таким образом нарративное прояснение в виде роликов выступает в качестве награды за находчивость игрока.

Кинематографический уровень в данном проекте осуществлялся в основном в наложении сцен с актерами поверх пространства, выполненного средствами 3D-графики. Сами кинематографические сцены сняты преимущественно общим и средними планами (пример представлен на рисунке 4.2), без экспериментов с ракурсами, но с использованием панорамирования. Данное ограничение в ракурсном разнообразии сближало нарративную подачу проекта с театральной.



Рисунок 4.2 – Скриншот видеоигры «The 7th Guest» (сайт YouTube)

Игра выделяется тем, что стала первой, в которой было применено разрешение FMV 640 x 320 со скоростью 15 кадров в секунду, что для того времени было очень прогрессивным показателем<sup>1</sup>.

В *The 7th Guest* снимались американские и канадские актёры: Роберт Хиршбёк, Каллум Кит Рэнни, Дуглас Кнапп и другие. Игра получила в основном высокие оценки и положительные отзывы со стороны критики и пользователей<sup>2</sup>. В 2011 году её внесли в список лучших приключенческих игр, созданных к тому времени<sup>3</sup>.

Ярким примером FMV-квеста является также «Phantasmagoria» (1995), созданная Sierra On-Line (игровая студия) и Kronos Digital Entertainment (киностудия).

Кинематографичность «Phantasmagoria» проявлялась в следующем:

- обогащённой по сравнению с обычными играми акустической составляющей: звучат различные звуки (треск дров в камине, пение птиц, шум прибоя) и даже пение хора из 135 человек;
- в создании особой атмосферы фильма ужасов с ощущением чего-то пугающего, воздействующей на эмоции игрока;
- в смещении акцента с квестовой составляющей на драматическую (головоломки не очень сложные, геймплей ординарен);
- в усложнении сюжета, появлении в нём общечеловеческой составляющей, глубины;
- в использовании кинематографического реквизита, взятого из исторического музея, и т. п.

Кинематографичность в данном проекте достаточно значима, в том числе на уровне операторском и монтажном. Используются разные планы, ракурсы, кинематографические приемы по типу субъективной камеры, панорамирование, наезды.

<sup>1</sup> Антипов О. Пиксельные люди и древняя графика: история технологии FMV в играх. 02.07.2024. URL: <https://habr.com/ru/companies/ddosguard/articles/825864/>.

<sup>2</sup> См., например: *The 7th Guest* Reviews. URL: <https://opencritic.com/game/8546/the-7th-guest/reviews>.

<sup>3</sup> Top 100 All-Time Adventure Games. Feature. 30.12.2011. URL: <https://adventuregamers.com/articles/view/18643>.

У игры уже имеется усложнённый сюжет: это мистический фильм ужаса о семье, которая заселяется в пустовавший особняк, а затем в главу семейства вселяется случайно выпущенный главной героиней демон. Происходит множество событий, пока героине не удаётся изгнать демона, потеряв при этом любимого мужа.

Геймплей отражает квестовую природу игры: перемещение, взаимодействие с персонажами и предметами, осуществление выбора с помощью технологии point-and-click (компьютерной мыши); получение игроком подсказок, помогающих пройти уровни; сбор и использование предметов и т. п.

Индустрия FMV-игр развивалась стремительно. В 1996 году компанией Take-Two Interactive был выпущен квест «Ripper». Действие игры разворачивается в Нью-Йорке 2040 года, где серийный убийца, копирующий методы Джека Потрошителя, использует киберпространство как инструмент преступления. Игрок выступает в роли журналиста Джейка Квинлана, ведущего собственное расследование. Ключевой особенностью игры является её нелинейная структура: финальная разгадка идентичности Потрошителя определяется случайным образом при каждом новом прохождении. Виновным может оказаться один из четырёх ключевых персонажей (коллега Кэтрин Пауэлл, хакер Джо Фальконетти, киберхирург Клэр Бёртон или детектив Винсент Магнотта), причём система улик динамически перестраивается в каждом прохождении, предлагая разные конфигурации одних и тех же событий.

Нарративная структура «Ripper» не только демонстрирует эксперименты с нелинейностью, но и репрезентует характерные для 1990-х годов технопессимистические настроения. Игра спекулирует на страхе общества перед дегуманизирующим воздействием технологий, представляя сценарий, в котором виртуальная реальность становится смертоносным оружием, стирающим границы между цифровым пространством и физической безопасностью.

Важным аспектом, усиливающим кинематографичный и художественный уровень игры, стало привлечение в него профессиональных актёров голливудского кино, включая Кристофера Уокена, Пола Джаматти, Карен Аллен и Бёрджесса

Мередита. Перед актерами была поставлена полноценная актёрская задача: для их персонажей были разработаны детальные образы и костюмы. Данный подход оказал влияние на общий уровень актерской игры, который в FMV-играх был преимущественно невысоким. Актеры в проекте смогли придать персонажам колоритность, харизму и пластическую убедительность.

Данный маркетинговый и художественный ход, заимствованный у крупных киностудий, был сознательно применён в игровой индустрии. Он повышал статус видеоигр как медиума и привлекал более широкую аудиторию. Эта стратегия не только легитимизировала видеоигры в глазах традиционной кинопублики, но и наглядно демонстрировала процесс конвергенции медиа, стирая границы между киноиндустрией и индустрией компьютерных развлечений. Аналогичная стратегия позже будет применена и при производстве интерактивного кино студией Quantic Dream.

Другим примером конвергенции, но уже телевизионного и игрового контента выступает игра «The X-Files» (1998), основанная на одноимённом сериале 1990-х годов. Данный проект не просто использовал готовую франшизу, а стал её ответвлением, реализуя принцип единого нарративного пространства. Ключевую роль в этом сыграло участие создателя сериала Криса Картера в качестве сценариста и режиссёра игры, что обеспечило преемственность стиля и атмосферы. По жанру это приключение-расследование, квест. По сюжету главные герои телевизионного сериала агенты Дана Скалли и Фокс Малдер исчезли, и герой, агент ФБР Крэйг Уиллмур, ведёт расследование этого исчезновения.

С технологической точки зрения игра ознаменовала качественный скачок в развитии FMV-формата. Шестинедельные съёмки с привлечением оригинальных актёров сериала и профессиональной съёмочной группы позволили создать шесть часов видеоматериала кинематографического качества. Это позволило нивелировать характерный для ранних FMV-проектов «налёт любительства» и вывести интерактивный продукт на уровень телевизионного эпизода.

Таким образом, «The X-Files» представляет собой не просто адаптацию, а стратегически выверенный трансмедийный проект, где игровая механика,

кинематографическое качество и каноничность первоисточника создали модель, в которой интерактивность и линейное повествование взаимно обогащают друг друга.

FMV-игры в 1990-х годах достаточно активно развивались, однако, несмотря на обширное применение видеоэлементов, их возрастающего качества, они не предоставляли до определенного момента уникального опыта, который позволил бы отнести их к отдельной форме экранного искусства. В FMV-играх архаического периода видеоролики использовались по исключительно техническим причинам. Создатели игр стремились решить вопросы с размером игры, её стоимостью и совместимостью с компьютерами потенциальных потребителей и только поэтому обращались к ресурсам кинематографа. При этом качество видеовставок продолжало оставаться не особенно высоким. Помимо низкого разрешения, которое само по себе шло во вред качеству визуальной составляющей, из-за сжатия в них наблюдались разного рода визуальные артефакты: «двоение и искажение динамичных сцен, сильная пикселизация, полосы и ограниченная цветовая палитра»<sup>1</sup>. Пример визуального артефакта и качества сжатого изображения представлен на рисунке 4.3.



Рисунок 4.3 – Скриншот видеоигры «Phantasmagoria» (сайт YouTube)

---

<sup>1</sup> Антипов О. Пиксельные люди и древняя графика: история технологии FMV в играх. 02.07.2024. URL: <https://habr.com/ru/companies/ddosguard/articles/825864/>.

По мнению О.В. Ефимовой и И.И. Ефимова, игровая индустрия после 1990-х годов охладела к использованию FMV в видеоиграх, поскольку изначально эти вставки делались только для того, что удешевить производство<sup>1</sup>. Новые технологии, которые позволили сделать то же самое, но без съёмок реальных актёров, подтолкнули индустрию к краху. Как выразился О. Антипов, «эпоха full motion video естественным образом закатилась по мере развития 3D-технологий»<sup>2</sup>. Как только у компьютеров появилась возможность изображать более сложную, качественную и недорогую 3D-графику, индустрия осознала, что видеовставки не особенно нужны, и выпуск FMV-игр постепенно пошёл на спад.

Возобновление интереса к FMV-играм происходит с 2010-х годов. Они появились в игровом пространстве как новая волна, связанная уже не с технологическими, а с эстетическими причинами и потребностями. В связи с этим данные проекты предлагается характеризовать в качестве ренессансных FMV-игр. В отличие от пионеров жанра, современные разработчики используют кинематографические вставки как осознанный художественный выбор, а не как вынужденную меру. Как точно отмечает исследовательница П. ван ден Берг, «с самого начала игры искали художественную легитимность в кино»<sup>3</sup>. FMV-технология в её современном проявлении становится инструментом этой стратегии, позволяя видеоиграм напрямую апеллировать к культурному авторитету и выразительным средствам кинематографа.

В этом новом эстетическом поле видеоматериал, по замечанию Инге ван де Вен, часто становится структурообразующей доминантой, вокруг которой выстраивается всё произведение – от сюжета до модели взаимодействия с

---

<sup>1</sup> Ефимова О.В., Ефимов И.И. Интерактивное кино и «кинематографичные игры» в контексте современной художественной культуры // Современное искусство в контексте глобализации: наука, образование, художественный рынок: XII всерос. науч.-практ. конф. СПб.: СПбГУП, 2022. С. 51.

<sup>2</sup> Антипов О. Пиксельные люди и древняя графика: история технологии FMV в играх. 02.07.2024. URL: <https://habr.com/ru/companies/ddosguard/articles/825864/>.

<sup>3</sup> Berg P. van den. De onmogelijke liefde tussen games en films. 24.08.2019 // De Filmkrant. URL: <https://filmkrant.nl/artikel/onmogelijke-liefde-games-en-films/>.

пользователем<sup>1</sup>. В этом эстетическом поле в настоящий момент происходит возрождение FMV-игр и их вхождение в игровое пространство на новом уровне.

Произведение, которое предвещало ренессансный тип FMV-игр вышло еще во время заката архаического типа. «Tender Loving Care» (TLC) вышло в 1998 году и повествовало о психологической драме супругов Майкла и Эллисон Овертон, переживающих тяжёлую травму после гибели дочери. В попытке справиться с апатией жены, усугублённой отрицанием утраты, Майкл по совету психотерапевта нанимает сиделку – Катрин Рэндольф. Её нетрадиционные методы лечения приводят к парадоксальным результатам: состояние Эллисон улучшается, тогда как у Майкла нарастает скепсис и тревога.

С кинематографической точки зрения проект выполнен по всем канонам киноискусства. В нем присутствует профессиональная актерская игра, выверенный монтаж, разнообразная операторская работа, а музыкальное сопровождение подчеркивает состояние героев и сцены. Однако кино в данном случае представляется не интерактивной средой, на которую пользователь может влиять (как в интерактивном фильме), не как нарративное сопровождение геймплея (как в кат-сценах игр жанра квест), а как текст для интерпретации. Задачей пользователя при просмотре киносцен становится не воздействие на события, а внимательное считывание и анализ эмоций персонажей, их поведения, мотивов, психологических реакций и подтекста взаимодействий. Исходя из этого, актерская игра, персонажи, контекст места действия существуют не столько для переживания эстетического опыта пользователем, сколько в качестве материала для рефлексивного анализа. В этом заключается основной геймплей TCL.

Данный геймплей реализуется через трехчастную циклическую структуру. Сперва происходит просмотр киноэпизода. Пользователь пассивно смотрит сегмент фильма (длиной от 4 до 10 минут), где разворачивается драма между мужем, его женой и сиделкой. После эпизода пользователь может в режиме от первого лица исследовать дом персонажей в 3D. Он может осматривать личные

---

<sup>1</sup> Ven I. van de. It's Not a Game! Rules of Notice and Hermeneutics of Suspicion in Contemporary FMV Games // Games and Culture. 2023. № 19 (2). P. 161.

вещи, читать дневники, письма, электронные письма, слушать аудиозаписи сиделки. Это единственный элемент, напоминающий традиционный геймплей приключенческой игры, но он не является обязательным. Далее пользователь проходит через опросы и тесты. Это ядро геймплея. Доктор Тёрнер (Джон Хёрт) возвращается и задает пользователю серии вопросов относительно только что увиденного, либо о собственной психологии и сексуальности пользователя. Также доктором показываются изображения и задаются ассоциативные вопросы о них.

Б. Перрон, помимо вышеописанных особенностей TLC, отмечает и другие<sup>1</sup>. Например, нелинейность реализуется не через «ветвление» (как в интерактивном фильме), а через «выпуклость». Это означает, что нарратив в целом линейный, но выборы игрока влияют на нюансы: добавляются или убираются короткие сцены, меняются реплики, варьируется откровенность эротических сцен. Также структура произведения предполагает отсутствие правил и риска поражения. В TCL нет неправильных ответов. Игрок не может «проиграть» или застрять. В произведении присутствует иллюзия контроля. Связь между ответами игрока и изменениями в сюжете непрозрачна и неочевидна. Игрок не может предугадать, к чему приведет его выбор. Это, по мнению Перрона, поощряет *raidia* – свободную, импровизационную игру, где игрок следует своим фантазиям, а не логике. Также особенностью является то, что пользователь находится вне диегетического мира. Его позицию подчеркивает прямое обращение доктора Тёрнера к камере. Пользователь – не участник, а наблюдатель-интерпретатор. Именно *Tender Loving Care* своим уникальным подходом к интерактивности предвосхитил появление ренессансных FMV-произведений.

Первой ренессансной FMV-игрой является «*Her Story*», которая была выпущена в 2015 году. Её разработчик – британский гейм-дизайнер Сэм Барлоу. Это произведение представляет из себя детектив и строится вокруг записей нескольких допросов девушки по имени Ханна Смит, у которой пропал муж. Действие происходит в 2017 году, а записи датируются 1994 г. и соответствующим

---

<sup>1</sup> Perron B. Chapter 11: From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies // *The Video Game Theory Reader* / Eds. M.J.P. Wolf, B. Perron. Routledge, 2003. P. 244-248.

образом стилизованы. В какой-то момент, при ознакомлении с отрывками пользователь может понять, что на допросе присутствуют две девушки, одна из которых сестра близнец Ханна – Ева Смит.

Кинематографическая составляющая произведения стилизована под хронику полицейских допросов (пример на рисунке 4.4). В связи с этим в видеозаписях отсутствует монтаж, смена планов (он только один – средний); музыка во время просмотра видеозаписей отсутствует; звук в них без обработки, с шумом и эхо отражающимся от стен; поверх изображения наложен фильтр имитирующий экран старого компьютера. Данная стилизация создает эффект достоверности, опираясь на кинематографические традиции жанров скринлайф и псевдодокументалистики.



Рисунок 4.4 – Скриншот FMV-игры Her Story (сайт Steam)

Важным элементом произведения является актерская игра. Роли обеих сестёр исполняет Вива Сейферт. Она не является профессиональной актрисой, однако перед ней стояла нетривиальная задача: ей нужно было сыграть два разных образа, но при этом сделать это не настолько явно, чтобы пользователь сразу догадался о том, что перед ним не один человек. Кроме того, игра Сейферт должна была передать состояние персонажей, находящихся в стрессовой ситуации полицейского допроса, что требовало демонстрации внутреннего волнения с внешней попыткой контроля над собой.

Как и в случае TCL, актерская игра разработана с учетом того, чтобы дать пользователю материал для интерпретации. Своим поведением Вива должна была оставлять намеки и зацепки для наведения пользователя на определенные темы,

слова или события, которые равнодушны героиням. Не последнюю роль в этом играют и их визуальные образы. На видеозаписях Ханна или Ева появляются в разной одежде, что также может быть предметом анализа. Например, на одной из видеозаписей у одной из сестёр оказываются открыты рукава, под которыми скрывалась татуировка, что также может навести пользователя на определенные мысли.

Геймплейный цикл напрямую вытекает из этой концепции. Он строится на системе поиска видео допросов в базе данных по ключевым словам. Анализируя видео, пользователь должен составить себе представление о том, что произошло. Всего в игре 271 видеоролик продолжительностью от пары секунд до нескольких минут. Одной из особенностей является ограничение доступа. После ввода ключевого слова пользователю становятся доступны только первые пять роликов. Эта система превращает нарратив в интерактивный гипертекст, в котором каждый просмотренный фрагмент предоставляет пользователю новые «ссылки» (ключевые слова), по которым он может выйти на новые видео. Данная механика конструирует по своей сути мозаичную нарративную структуру<sup>1</sup>, где пользователь сам выстраивает уникальную последовательность ознакомления с материалом. Именно навигация по ограниченной базе данных составляет суть нарратива и интерактивности в *Her Story*.

«*Her Story*» по итогу оказался успешным проектом и получил несколько престижных наград. Актерская игра Вивы Сейферт также была отмечена критиками<sup>2</sup> и наградой номинации «Лучшая актерская игра» на церемонии *The Game Awards 2015*. Материалы, снятые как хроникальный кинофильм, составили основу проекта. Именно вокруг них вращалось игровое задание и ознакомление с ними. Их поиск служил развитию сюжета и движению игрока к разгадке.

---

<sup>1</sup> Булдина Л.А., Февралева Е.С. Мозаичная структура интерактивного кино // Национальная Ассоциация Ученых. 2023. № 90-1. С. 6.

<sup>2</sup> См., например: Clark J. *Her Story* Review. 24.06.2015. URL: <https://www.gamespot.com/reviews/her-story-review/1900-6416176/>; Wallace K. *Her Story* Review. A Tale To Keep You Up At Night. 26.06.2015. URL: [https://www.gameinformer.com/games/her\\_story/b/pc/archive/2015/06/26/her-story-review-game-informer.aspx](https://www.gameinformer.com/games/her_story/b/pc/archive/2015/06/26/her-story-review-game-informer.aspx).

Детективно-приключенческое произведение в жанре нуар «The Shapeshifting Detective» от компании D'Avekki Studios вышла в 2018 году. По сюжету пользователю необходимо раскрыть убийство девушки, молодой виолончелистки Дороты Шоу, о жизни которой по ходу расследования он узнаёт всё новые и новые подробности.

Кинематографическая составляющая выражена в классической для игрового кино форме с акцентом на стилистику жанра нуар. Используется монтаж с чередованием планов, а также прием субъективной камеры, погружающий пользователя в роль детектива. Ключевую роль в визуальном решении играет свет. Действие происходит в темное время суток, создавая общую атмосферу тайны и тревоги. Интерьерное освещение точечное и драматически контрастное. Это приводит к характерному для нуара эффекту: лица персонажей наполовину скрыты тенью, что визуально подчеркивает их двойственность, закрытость и недоверие к главному герою (пример представлен на рисунке 4.5). Музыкальное сопровождение также было написано с учетом создания таинственной, мрачной атмосферы.



Рисунок 4.5 – Скриншот FMV-игры The Shapeshifting Detective (сайт Steam)

«The Shapeshifting Detective» имеет много общего с интерактивным фильмом, так как в данном случае пользователь напрямую общается с подозреваемыми и может влиять на их состояние. Таким образом происходит вмешательство в нарратив. Помимо общения с персонажами обычный детективный функционал

расширяется за счёт игрового приёма, привносящего в произведение магический компонент. Пользователь может принять облик любого из девяти подозреваемых и вести дальнейшее расследование, создавая для подозреваемых новый контекст взаимодействия. Интересным сюжетным ходом также является нефиксированный антагонист: личность убийцы определяется случайным образом при каждом новом знакомлении. Это создаёт потенциал для практически неисчерпаемого множества вариантов развития расследования. Создатели заявляют, что потенциально допустимы около 1600 вариантов взаимоотношений между персонажами игры.

Однако от интерактивного фильма «The Shapeshifting Detective» отличает то, что также как и в «Her Story» киноматериал выступает текстом для интерпретации и анализа. У каждого из персонажей свой необычный и неповторимый образ с целым комплексом странных особенностей, своя предыстория, и пользователь должен каждого из них внимательно слушать, анализировать их слова и поведение, искать подтекст, выявлять то, что не сказано. Каждый персонаж при этом ведёт себя настороженно, нервничает и может оказаться виновным в преступлении в одном из вариантов прохождения. В диалогах много пауз, эмоциональных всплесков, полунамёков и др. Однозначно определить виновность по поведению персонажей не представляется возможным, что вынуждает пользователя внимательно анализировать контекст и выстраивать логические связи. С «Her Story» произведение также роднит мозаичная нарративная структура. Пользователь сам выбирает с кем из подозреваемых ему говорить, тем самым он создает свою уникальную последовательность знакомления с сюжетом. В совокупности эти аспекты формируют гибридную позицию пользователя — между активным следователем, выстраивающим маршрут расследования, и наблюдателем-интерпретатором, который анализирует фиксированные видеоперформансы. Таким образом, «The Shapeshifting Detective» представляет собой произведение, синтезирующее элементы интерактивного фильма и ренессансного FMV-произведения, предлагая опыт, балансирующий на грани выбора и интерпретации.

Другой примечательный проект «Telling Lies» вышел в 2019 году. Его разработчик – британский гейм-дизайнер Сэм Барлоу, который до этого выпустил «Her Story».

По сюжету пользователь расследует приватный архив видеочатов, принадлежащих агенту ФБР – Дэвиду Смиту. История раскрывает его провальную операцию под прикрытием в экологическом политическом движении и исследует, как двойная жизнь, профессиональный провал и сеть сложных личных связей приводят к глубокому личностному краху. События в произведении стали масштабнее, чем в предыдущем проекте Барлоу. В отличие от камерного расследования, сфокусированного на двух героинях в «Her Story», сюжет «Telling Lies» разворачивается в многослойной системе взаимосвязей между множеством персонажей, среди которых агенты ФБР, активисты, члены семьи, секс-работники. Временные рамки видеозаписей теперь охватывают несколько лет (2017-2019 годы). Пользователю приходится реконструировать не одно событие, а цепь взаимосвязанных происшествий, растянутых во времени. Также сюжет выходит за рамки личной драмы или классического детектива. Главные герои, за которыми следит пользователь оказываются впутаны в социально-политические конфликты (экологический активизм, корпоративные интересы, работа спецслужб), что придает истории почти эпический масштаб.

Режиссура произведения продолжает традицию скринлайфа и псевдодокументалистики, однако демонстрирует значительное расширение кинематографического инструментария. Если в «Her Story» использовалась единственная статичная камера, имитирующая запись камеры в комнате допросов, то в «Telling Lies» съёмка симулирует множество источников: веб-камеры компьютеров, скрытые камеры и камеры наблюдения. Это разнообразие источников позволило использовать различные планы и ракурсы – от крупных, интимных портретов до общих планов, фиксирующих пространство и взаимодействие персонажей. Расширился спектр локаций: от квартир разных персонажей, до натуральных локаций в парке. В отличие от «Her Story», в «Telling Lies» для исполнения главных ролей были приглашены профессиональные актеры:

Логан Маршалл-Грин, Александра Шипп, Кэрри Бише и Анджела Сарафян, что позволило поднять общий уровень качества на новый уровень.

Стоит отметить, что техника съёмки, имитирующая веб- и скрытые камеры, активно эксплуатирует чувство вуайеризма у пользователя. Он получает привилегированный доступ к интимным моментам жизни персонажей – их ссорам, профессиональным провалам, душевным срывам. Эта практика вторжения в приватное пространство напрямую роднит опыт «Telling Lies» с одной из черт традиционного кинематографа, который строится на удовольствии от наблюдения за смоделированной, но ощутимо реальной жизнью других людей.

Геймплей произведения все также строится вокруг поиска видеоматериала по ключевым словам. Для проекта было создано 170 роликов, в сумме составляющих около шести часов отснятого материала. Четыре героя предстают перед пользователем в антураже их повседневной жизни: они ведут свой быт, общаются с членами семьи и друзьями, ходят на работу. Новшеством является то, что видеоролики включаются не с начала, а с момента, когда в них звучит ключевое слово, введённое игроком. При необходимости игрок может вручную перемотать фрагмент на любой другой временной отрезок.

Хронометраж видеофрагментов существенно вырос. В «Her Story» ролики длились от нескольких секунд до минуты (обычно не дольше 10–11 секунд), в то время как в «Telling Lies» отдельные сцены длятся до 8–9 минут. Это делает прохождение игры более медленным, созерцательным и ещё более напоминающим просмотр кинофильма. Однако, по мнению ряда пользователей, «эта нерасторопность здорово работает на погружение»<sup>1</sup>. Эффект погружения в произведении усиливается также за счет взаимодополнения формы и содержания, которые работают в нем на равных. Первая обеспечивает достоверность материала, второе – его смысловую значимость. Вместе они позволяют реализовать уникальный геймплейный опыт. Главным в «Her Story», как говорит в своём

---

<sup>1</sup> Абрамов И. Ночные животные: обзор Telling Lies от автора Her Story. 29.08.2019. URL: <https://dtf.ru/games/66349-nochnye-zhivotnye-obzor-telling-lies-ot-avtora-her-story>.

интервью Сэм Барлоу, становится процесс исследования<sup>1</sup>, неторопливого поиска, раздумья, и это важно для понимания сути FMV-игр нового поколения.

Художественный проект «Blippo+» (2025) представляет собой концептуальное FMV-произведение, реализующее модель интерактивного телевидения в рамках вымышленной реальности. Пользователю предлагается исследовать культуру планеты Блип через интерфейс кабельного вещания, самостоятельно переключаясь между каналами с оригинальным контентом: мыльными операми, новостями, ситкомами, прогнозами погоды и разговорными шоу. Существует также отдельный канал с текстовым контентом реализованном на манер интернет-форума, где общаются и оставляют свои отзывы вымышленные зрители.

Ключевым художественным приёмом проекта является его сознательная стилизация под ретро-эстетику американского телевидения 1980-х годов, которая доводится до степени сюрреалистичного абсурда. Визуальный язык и нарративные клише программ (от декораций и костюмов до спецэффектов и монтажа) гиперболизируют узнаваемые черты эпохи.

Стилизация проявляется в деталях. Так, костюмы и декорации спроектированы с учётом пародируемого жанра, но с обязательным акцентом на яркую палитру 1980-х. Например, ведущий ток-шоу одет в пастельные розовые и мятные тона, а документалист в сочетании коричневого и оранжевого с вельветовыми текстурами. Образ ведущей программы новостей реализован через яркий макияж, объемную причёску, а также красные и зеленые цвета в костюме (рисунок 4.6). Визуальный ряд отдельных программ построен на эстетике ретрофутуризма, с активным использованием неона, стекла и хромированных материалов в декорациях и костюмах.

---

<sup>1</sup> Sam Barlow interview – The tangled web of interactive movie games. 27.03.2019. URL: <https://venturebeat.com/business/sam-barlow-interview-making-interactive-movie-games-even-more-intricate/>.



Рисунок 4.6 – Скриншот FMV-произведения «Blippo+» (сайт Steam)

Ретро-эстетика также подчеркивается музыкальным сопровождением, выдержанным в стилистике телевидения 1980-х годов. Дополнительную аутентичность проекту придает использование винтажного производственного кинооборудования компании Telefantasy Studios. Этот визуальный анахронизм, сочетающийся с футуристическим нарративом, создаёт эффект альтернативной современности и способствует глубокому погружению в художественную вселенную.

Киноматериал выступает нарративным ядром «Blippo+». Изначально знакомство с программами позволяет погрузиться в культуру вымышленной цивилизации, но со временем последовательное изучение материала раскрывает центральный сюжет произведения, который строится вокруг открытия «Петли» – межпространственного разлома, вызывающего цивилизационный кризис. Таким образом, механика переключения каналов трансформируется в инструмент нелинейного, мозаичного повествования, позволяющего исследовать утопическое общество в момент его столкновения с экзистенциальными кризисами. Как отмечается в критике, проект, обладая целостным художественным видением, поднимает философские вопросы о природе утопии и её устойчивости перед лицом неизвестности<sup>1</sup>, демонстрируя потенциал FMV-формата для создания сложных симулякров медийной реальности.

<sup>1</sup> McClure D. Blippo+ Review: A Mind-Bending FMV Fever Dream [Электронный ресурс] // Screen Rant. — URL: <https://screenrant.com/blippo-review-nintendo-switch/> (дата обращения: 24.11.2025)

Анализ ренессансных FMV-игр выявляет устойчивую тенденцию: кинематографическая составляющая в них доминирует над игровой, что делает их схожими с интерактивным кино. Однако от последнего их отличает мозаичная нарративная структура и особая роль киноматериала, выступающего объектом интерпретации и анализа. Именно в ренессансных FMV-произведениях произошло переосмысление соединения видеоигры с кинематографом, которое присутствовало в архаических FMV-играх, в качестве уникального структурообразующего элемента, который предоставляет пользователю уникальный опыт.

При анализе ренессансных FMV-игр возникает трудность их однозначной категоризации, как интерактивного фильма, видеоигры или чего-то третьего, что проистекает из их фундаментальной гибридной природы. Однако у ренессансных FMV-игр есть отличительные черты, определяющие их самостоятельность как вида искусства, чему посвящен следующий параграф.

Гибридный характер FMV-игры состоит в сочетании:

- видеоигры;
- кинематографа;
- интерактивного кино.

В гибридной структуре каждого из медиа данные компоненты воплощаются по-разному, что создаёт потенциально бесконечное количество вариаций, каждая из которых, несомненно, найдёт своего пользователя.

В наше время FMV-игры являются нишевым продуктом, то есть ориентированы на узкую, ограниченную аудиторию потребителей игрового контента. Тем не менее, они продолжают приковывать к себе внимание как игроков, так и исследователей.

Итак, ренессансные FMV-игры представляют собой сложные медиа гибридного характера, в которых видеоигра совмещается с кинематографом с сохранением самостоятельности каждого из этих элементов. Сложность данного вида медиа даёт возможность именовать его термином «FMV-произведение». В этой связи важно рассмотреть особенности, по которым данные произведения

отличаются от видеоигр и кинематографа, выбрав в качестве важнейшего критерия то, в какой роли выступает человек, взаимодействующий с FMV-произведением.

#### **4.2. Специфика гибридной природы FMV-игр: нарратив, интерактивность и роль пользователя**

Ренессансные FMV-произведения, как и интерактивное кино, представляют собой гибрид кинематографа и видеоигр. Однако если интерактивное кино строится на синтезе кинонарратива и механики выбора, то в FMV-играх гибридная конфигурация формируется иначе – через деконструкцию игрового процесса посредством введения предзаписанного видеоряда. Отличие FMV-произведений проявляется в особом типе интерактивности, иной роли пользователя и принципиально иной организации нарративной структуры. Это позволяет вписывать в систему классификации их в качестве самостоятельной формы в рамках более широкого поля экранных искусств.

Отличия FMV-произведения ярче всего проявляются при их сравнении с традиционным кинематографом, на который они парадоксальным образом в настоящий момент более всего похожи. В кино форма константная: оно предлагает цельное произведение, элементы которого у зрителя нет возможности менять местами. В FMV-произведении наблюдается раздробленное повествование: в процессе просмотра каждый пользователь сам собирает фрагменты, чтобы получить общую картину и воспринимать нарратив в более или менее целостном виде. В результате, если в кино все зрители воспринимают одинаковый продукт, то в FMV-игре перед каждым пользователем возникает пусть и схожее, но всё же своеобразное произведение.

FMV-игры, как и интерактивное кино, могут быть рассмотрены в рамках разных теоретических подходов и охарактеризованы как «холодные» медиа (по М.

Маклюэну)<sup>1</sup>, тяготеющие к созданию «открытых» произведений (по У. Эко)<sup>2</sup> и находящиеся на пересечении логик репрезентации и контроля (по Л. Мановичу)<sup>3</sup>. Также как и в интерактивном кино, в FMV-играх реализуется модель «закрытой» интерактивности. Однако природа этой интерактивности принципиально различна. В интерактивном кино выбор пользователя влияет на развитие сюжета, направляя повествование по одной из заранее подготовленных ветвей. В FMV-играх интерактивность сводится к навигации по фиксированной базе видеофрагментов и их интерпретации<sup>4</sup>: пользователь не изменяет события, а лишь определяет порядок ознакомления с уже отснятым материалом, реконструируя целостный нарратив из разрозненных записей.

Из этого вытекает следующее отличие между традиционной видеоигрой и FMV-игрой, которое заключается в источнике их вариативности. Традиционная игра, управляемая искусственным интеллектом и игровыми системами (физикой, процедурной генерацией), способна генерировать непредзаданные ситуации, создавая для игрока потенциально бесконечные варианты уникальных сценариев прохождения. Особенно ярко это проявляется, если игроку предоставляются инструменты для творчества («Minecraft», «Garry's Mod» и др.). FMV-игра, напротив, целиком спланирована заранее. Её вариативность строго ограничена конечным набором предзаписанных видеороликов, которые можно все изучить и тем самым исчерпать произведение. Проблема исчерпаемости касается в том числе и интерактивного кино, в связи с тем, что пользователь рано или поздно может открыть для себя все возможные ветви и варианты развития сюжета, однако более остро она проявляется именно в FMV-играх. Связано это с их онтологической связью с готовым видеоматериалом: каждый нарративный блок здесь является отдельным видеофайлом, чье конечное число не только очевидно для пользователя, но и составляет основу ознакомительного процесса, сводящегося к каталогизации

---

<sup>1</sup> См.: Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. М.: Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.

<sup>2</sup> Eco U. The Open Work / translated by Anna Cancogni ; with an introduction by David Robey. Cambridge, Massachusetts : Harvard University Press, 1989. P. 1-23

<sup>3</sup> Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем, 2018. С. 128-133.

<sup>4</sup> Там же. С. 268.

этого архива. В отличие от более гибких форм интерактивного кино (с видеоигровой генеалогией), где вариативность частично реализуется игровым движком, FMV-игра является исчерпаемым, закрытым набором записей.

Х. Коениц говорит в этой связи о низком уровне агентности пользователя, которая выражается в том, что пользователь оказывает незначительное влияние на нарратив<sup>1</sup>. И. ван де Вен также отмечает, что FMV-игры ограничивают свободу действий пользователя в плане конкретных действий, полагаясь при этом на его воображение при сшивании изображений и формировании эмпатического понимания действий и мотивов главных героев<sup>2</sup>. Такое качество геймера, как способность к мгновенной реакции в сложной ситуации, становится здесь менее востребованным, на первый план выходит эмпатия как способность идентифицировать себя с персонажем и сопереживать ему.

В результате низкой агентности и «закрытой» интерактивности восприятие игроком геймплея напоминает чтение романа или просмотр художественного фильма. От него меньше требуют действия, принятия решений, выбора, инициативы, а больше – наблюдений, размышлений, сопоставления, анализа, внимания к деталям, готовности пересматривать видео в поисках подсказок и т. п. Такая заявленная Н.Г. Кривуля особенность видеоигр, как «игровая, условная среда, которая предполагает “деформации” или “отмену” отдельных законов реальности, нарушение логических связей»<sup>3</sup>, в FMV-играх оказывается невостребованной. Здесь нужны, наоборот, логика, соответствие реальности, правдивость или хотя бы правдоподобие, опора на когнитивные способности пользователей и их жизненный опыт.

Такое игровое поведение может быть весьма трудоёмким процессом. Ф. Бринкер отмечает, что многие современные американские телесериалы, которые используют конспирологический способ повествования (например

<sup>1</sup> Koenitz H. What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms // Arts. 2018. № 7 (4). P. 51.

<sup>2</sup> Ven I. van de. It's Not a Game! Rules of Notice and Hermeneutics of Suspicion in Contemporary FMV Games // Games and Culture. 2023. № 19 (2). P. 158.

<sup>3</sup> Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 17.00.03. М., 2009. С. 17–18.

«Секретные материалы») также идут по пути усложнения своего нарратива. Подобные сериалы нацелены на активное вовлечение зрителя, который из предоставленной в сериале информации должен собрать воедино цельную картину<sup>1</sup>. Усложнённый нарратив таких телесериалов вполне коррелирует с содержанием FMV-игр и теми действиями, которые ожидаются от пользователей.

В интервью с Сэмом Барлоу исследователи М. Мартин-Нуньес и В. Наварро-Ремесаль обращают внимание, что его FMV-произведения апеллируют не к скорости реакции, а к когнитивным способностям игрока. Сам Барлоу поясняет: «У людей есть эти невероятные мозги, и мы одержимы распознаванием образов, мы одержимы созданием порядка»<sup>2</sup>. Проекты вроде «Her Story» и «Telling Lies» строятся именно вокруг этой особенности человеческого восприятия. Данная установка напрямую определяет специфику роли пользователя в ренессансных FMV-произведениях, которая требует отдельного рассмотрения.

Теория фокализации<sup>3</sup>, которая применима к интерактивному фильму, требует уточнения в случае FMV-игр. Более подходящую концепцию, которая бы описывала опыт взаимодействия пользователя с FMV-игрой предложил Бернар Перрон, определив пользователя FMV-игр не как геймера, а как плеера (player). В отличие от фокализатора в интерактивном кино, активность которого основана на нарративных выборах и QTE-механиках, активность плеера в FMV-играх основана на аналитическом поиске связей между кинофрагментами. Внимание пользователя циклически переключается между пассивным просмотром и активным анализом<sup>4</sup>. При этом плеер по отношению к художественному миру произведения занимает внешнюю позицию, с возможностью «заглядывать» внутрь.

Роль плеера является более сложной; она требует от пользователя специфических навыков понимания, анализа и интерпретации происходящего,

<sup>1</sup> Brinker F. Hidden Agendas , Endless Investigations , and the Dynamics of Complexity : The Conspiratorial Mode of Storytelling in Contemporary American Television Series // *Aspeers*. 2012. № 5. P. 87.

<sup>2</sup> Martín-Núñez M., Navarro-Remesal V. El tercer participante. Diálogo con Sam Barlow // *L'Atalante. Revista De Estudios cinematográficos*. 2021. № 31. P. 135.

<sup>3</sup> Porter A.H. *The Cambridge Introduction to Narrative*. New York: Cambridge University Press, 2008. P. 32–34.

<sup>4</sup> Perron B. Chapter 11: From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies // *The Video Game Theory Reader / Eds. M.J.P. Wolf, B. Perron*. Routledge, 2003. P. 237-258.

которые необходимы, чтобы преодолеть уникальный для FMV-игр герменевтический вызов<sup>1</sup>. Данная роль может быть охарактеризована также в качестве «монтажёра», или «составителя» игрового нарратива<sup>2</sup>: опираясь на наблюдательность, внимание и жизненный опыт, плеер собирает финальную версию истории из разрозненных видеофрагментов. Факт формирования такого типа пользователя свидетельствует об уникальном опыте, обусловленном гибридной природой FMV-игр.

Ещё одно отличие от роли геймера состоит в том, что для геймера победа часто носит внешний и формализованный характер (например, победа над конкретным врагом или набор определенного количества очков), в то время как для плеера победа – это внутреннее, интеллектуальное и эмоциональное достижение. Разрешая повествовательные головоломки, он одерживает победу не над внешним «врагом», а над самой загадкой. При этом специфика FMV-игр заключается в материале этой загадки. В отличие от абстрактных головоломок (с их цифрами и фигурами) или классических квестов (где головоломки, даже имея нарративное оформление, остаются абстрактно-логическими барьерами), в FMV-играх материалом выступает само повествование.

Именно роль плеера, которую выполняет пользователь FMV-произведений, лучше всего указывает на выделение данного гибридного медиа в отдельную классификацию.

В условиях общей тенденции к гибридизации современных медиа, когда средства выразительности одних видов искусства активно заимствуются другими, роль плеера открыта к тому, чтобы сочетаться с ролью традиционного геймера. Подобное совмещение ролей наблюдается как в традиционных играх и интерактивных фильмах, унаследовавших игровую генетику, так и в рамках самих FMV-произведений. Например, в проекте «Vipro+» пользователь может выступать исключительно в роли плеера, осуществляя навигацию по разрозненным видеофайлам, интерпретируя их и выстраивая собственный уникальный опыт

---

<sup>1</sup> Wolf M.J.P., Perron B. *The Video Game Theory Reader*. Routledge, 2003. P. 243–250.

<sup>2</sup> Хотин Д.М. FMV-игры как новая форма гибридного медиа // *Культура и искусство*. – 2025. – № 5. – С. 7.

восприятия нарратива. Иная модель представлена в «The Shapeshifting Detective», в котором представлена гибридизация ролей, осуществляемая за счёт более выраженной игровой составляющей. Механика перевоплощения и принятие решений в диалогах переводят пользователя из позиции плеера ближе к традиционной роли геймера.

Более того, Бернар Перрон выделяет третью, синтетическую роль — геймплеер (gameplayer), в которой диалектически совмещаются установки плеера и геймера. Геймплеер – это мета-игрок, который трансформирует игровую систему в площадку для творчества, ставя собственные цели и тестируя границы заложенных в игру возможностей. Его деятельность синтезирует дисциплину ludus (достижение сложных целей) и свободу paidia (импровизацию и эксперимент), выходя за рамки первоначального замысла разработчиков<sup>1</sup>. Геймплеер играет с игрой, а не в игру, намеренно исследуя и нарушая её системные границы.

Ярким проявлением фигуры геймплеера является феномен спидрана (speedrunning). Спидран, представляющий собой прохождение игры на скорость, является квинтэссенцией геймплеерской деятельности. Спидранеры радикально трансформируют игровую систему, ставя во главу угла единственную, самоизобретённую цель – скорость. Для её достижения спидранер в полной мере использует процедурную природу игры, занимаясь тестированием её границ, поиском программных ошибок (багов) и нарушением предполагаемой последовательности действий. Спидран является наиболее репрезентативной практикой геймплеерства.

Однако, несмотря на наблюдаемый спектр гибридных форм и возможность совмещения ролей, именно позиция плеера, с её ориентацией на интерпретацию, анализ и герменевтическое усилие, является системообразующей для FMV-игр как самостоятельного медиафеномена. Геймерская и геймплеерская активности, безусловно, обогащают палитру взаимодействия, но надстраиваются над фундаментальной для FMV-произведения практикой – работы с видеорядом как с

---

<sup>1</sup> Perron B. Chapter 11: From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies // The Video Game Theory Reader / Eds. M.J.P. Wolf, B. Perron. Routledge, 2003. P. 251-253.

нарративной головоломкой, требующей в первую очередь не действия, а понимания.

Среди характеристик FMV-игр, влияющих на пользователя, хочется упомянуть их характер с точки зрения индивидуализации. Для традиционных компьютерных игр возможность многопользовательской деятельности является привычной; несколько игроков могут, находясь в разных точках мира, объединиться в пространстве игры и совместно выполнять какое-то игровое задание. Как отмечают исследователи, «сообщества потребителей глобальных многопользовательских компьютерных игр формируют особые социальные миры, характеризующиеся атрибутами привычного социума»<sup>1</sup>. В таком поведении отражается потребность людей в коммуникации, которая реализуется в виртуальном компьютерном взаимодействии по тем же законам, что и в непосредственном.

Позиция FMV-игр в аспекте социального взаимодействия заслуживает отдельного рассмотрения. На первый взгляд данная форма продолжает линию индивидуализации медиапотребления: технологически разработчики не закладывают в него прямых мультиплеерных функций. Однако FMV-игры отличаются от интерактивного кино, в которых управление нарративом жёстко закреплено за одним пользователем, что превращает остальных (если они присутствуют рядом) в пассивных зрителей. В VR-кино, несмотря на появление сервисов для совместного просмотра, доминирующей остаётся модель индивидуального восприятия, поскольку физическая изоляция с помощью шлема задаёт иной характер взаимодействия с произведением, чем в случае с экранным просмотром. Ключевое отличие FMV-игр заключается в том, что они хоть и не стимулируют к совместному прохождению, остаются принципиально открыты для него за счет возможности диалога двух или более плееров за одним экраном. В этом случае произведение становится не объектом индивидуального потребления, а поводом одновременной коммуникации. Это отличает FMV-произведения в том

---

<sup>1</sup> Насонов А.С. Современные тенденции в потребительском поведении: на примере глобальных многопользовательских компьютерных игр: автореф. дис. ... канд. экон. наук: 08.00.05. М., 2009. С. 5.

числе от традиционного кино и одиночных видеоигр, обсуждение которых в перерывах или после завершения ознакомления имеет посткоммуникативный характер.

Подобное «несанкционированное» разработчиками совместное прохождение трансформирует игровой процесс. Участники становятся со-интерпретаторами: совместно выдвигают версии, спорят о значениях реплик, коллективно принимают решение о следующем ключевом слове для поиска. Таким образом, непредусмотренная мультиплеерность рождает форму «коллективной герменевтики» – совместного расследовательского опыта, где социальное взаимодействие возникает не внутри игрового мира, а вокруг процесса его декодирования. Эта открытость к непреднамеренной коллективности становится ещё одним аргументом в пользу уникальной гибридной природы FMV-формата, занимающего промежуточное положение между индивидуальным и социальным опытом.

Таким образом, специфический характер взаимодействия в FMV-играх, определяемый низкой агентностью пользователя и усиленным уровнем «закрытой интерактивности» (основанной не на ветвлении сюжета, а на навигации по фиксированной базе видео), а также уникальная роль пользователя, определенная как плеер, позволяет чётко дифференцировать эту форму от смежных медиаформатов. В отличие от традиционных видеоигр, где акцент сделан на широких интерактивных возможностях, высокой агентности и сенсомоторной реакции, FMV-игры переносят фокус на интерпретацию, анализ и герменевтические усилия пользователя. В то же время они отличаются и от интерактивного кино, где интерактивность реализуется через модель «выбери своё приключение» и нелинейное ветвление заранее заготовленного нарратива. Эта двойная дифференциация (через игровые механики с одной стороны и нарративные структуры с другой) подтверждает гибридный статус FMV-игр и аргументирует их право рассматриваться как самостоятельный медиафеномен, занимающий уникальное положение на стыке кино, игры и интерактивного нарратива.

## Выводы

Проведённый анализ позволяет утверждать, что феномен FMV прошел сложную эволюцию, трансформировавшись из технологического решения в самостоятельную художественную форму. Историко-типологическое исследование выявило два принципиально различных этапа в развитии FMV-произведений, которые могут быть классифицированы как архаический и ренессансный типы.

Архаические FMV-игры (начало–середина 1990-х гг.) сформировались под влиянием технико-экономических факторов: ограниченных вычислительных мощностей и появлением ёмких носителей (CD-ROM). Интеграция кинематографических вставок с живыми актёрами была в первую очередь вынужденной мерой, призванной компенсировать неспособность компьютеров к рендерингу реалистичных образов в реальном времени. Несмотря на формирование отдельных гибридных приёмов, видеоролики в архаическом периоде выполняли утилитарную функцию и не определяли структуру произведения. Их доминирование было временным и сошло на нет с развитием доступной 3D-графики.

Ренессансные FMV-произведения (с 2010-х гг. по настоящее время) возродили интерес к формату, но на принципиально новой основе. Если в архаический период кино служило заменой игровой графике, то в ренессансный – оно становится осознанным художественным выбором и структурообразующим элементом. Такие проекты, как «Her Story», «Telling Lies» или «Blippo+», используют предзаписанное видео не для экономии ресурсов, а как основной материал для нарративного конструирования и герменевтического взаимодействия. Их появление обусловлено общей тенденцией к гибридации современных медиа, эстетическими поисками на стыке искусств и запросом аудитории на сложные, рефлексивные формы.

Уникальность ренессансных FMV-проектов, подтверждаемая их трёхсоставной гибридной природой, синтезирующей элементы видеоигры, кинематографа и интерактивного кино при сохранении самостоятельности

каждого компонента, позволяет ввести и обосновать термин «FMV-произведение» для обозначения данного феномена как самостоятельной формы гибридного экранного искусства. Ключевые отличия от смежных форматов проявляются в трёх взаимосвязанных аспектах: специфике нарратива, типе интерактивности и роли пользователя.

В отличие от константного линейного повествования в кино и ветвящегося сюжета в интерактивном кино, FMV-произведения характеризуются мозаичной структурой. Нарратив собирается пользователями самостоятельно из разрозненных видеофрагментов, в результате чего каждый получает уникальную версию истории.

FMV-произведения реализуют модель «закрытой» интерактивности, основанной не на влиянии на события, а на навигации по фиксированной базе видеоданных и их интерпретации. Акцент смещается с сенсомоторной реакции и высокой агентности, характерных для видеоигр, на герменевтические усилия: анализ, сопоставление, поиск смысловых связей.

Пользователь FMV-произведения выполняет принципиально иную роль – плеера. Его позиция циклически переключается между пассивным созерцанием кинофрагментов и активной аналитической работой по их осмыслению и «сшиванию». Он выступает как интерпретатор и «монтажёр» нарратива, а его «победой» становится интеллектуальное разрешение повествовательной загадки, а не преодоление игрового препятствия.

Как итог, эволюция FMV от архаического к ренессансному типу демонстрирует переход от технологической необходимости к эстетической стратегии. Современные FMV-произведения утвердились как уникальный гибридный медиаформат, занимающий строго очерченную нишу на пересечении кино, игры и интерактивного нарратива. Их основным содержательным признаком является доминирование кинематографической составляющей, используемой в качестве материала для глубокой пользовательской интерпретации, что отличает их как от традиционных видеоигр, так и от интерактивного кино, и подтверждает статус самостоятельной формы в системе современных экранных искусств.

## Заключение

Тенденции к гибридизации стали одним из признаков современного экранного искусства. Разнообразные пересечения формируют всё новые гибридные разновидности, которые активно развиваются. Важным катализатором для гибридизации выступают технологические инновации и цифровизация. Однако при всей их значимости они не являются определяющим фактором развития современных экранных искусств.

Гибридные тенденции, характерные для экранных искусств (прежде всего для кинематографа), сопровождают их с момента зарождения и на протяжении всей истории развития, однако именно в современную эпоху они получают выражение и становятся доминирующим принципом творчества. Этот процесс обусловлен комплексом внешних и внутренних предпосылок. К числу внешних относятся глобализация культуры, формирующая единое информационное пространство для свободного обмена и комбинирования элементов различных традиций, а также стремительное развитие цифровых технологий, предоставившее художникам инструменты для практической реализации гибридных форм. Внутренние предпосылки связаны с эклектичностью современного мышления и фундаментальным для культуры стремлением к синтезу, которое в моменты кризиса традиционных форм ведет к поиску новых выразительных возможностей на стыках видов и медиа.

Это стремление к синтезу, укорененное в диалогической природе культуры, было концептуально осмыслено и реализовано в практике коллажа и монтажа. Коллаж, начавшись как технический прием авангарда, стал источником формирования в обществе коллажного мышления – ключевой стратегии постмодернизма, основанной на цитировании, деконструкции и сборке готовых элементов. Цифровая эпоха, унаследовав эту логику, подняла ее на новый уровень, позволив создавать не просто коллажные композиции, но гибридные формы, где различные медиа и языки, сохраняя свою автономию, вступают в сложное взаимодействие, при этом отвечая критериям метамодернистской культуры, для

которой характерно колебание между полюсами. Современная гибридность в экранных искусствах является закономерным результатом эволюции от первобытного синкретизма к «новому синкретизму», основанному на технологической и концептуальной основе.

Новыми гибридными формами современного экранного искусства, сформированными в результате действия гибридных тенденции, стали интерактивное кино, VR-кинематограф и FMV-произведения.

Развитие интерактивного кино осуществлялось по двум путям: «от традиционного кино → к интерактивному кино» и «от видеоигры → к интерактивному кино», что привело к утверждению двух его основных типов. Интерактивное кино представляет собой самостоятельный гибридный медиапродукт, качественно новое явление, отвечающее на вызовы современной цифровой культуры с её тягой к индивидуализации, агентности и соавторству. Оно формирует уникальную позицию пользователя-фокализатора, порождает иной тип эмоционального вовлечения, основанный на ощущении личной ответственности за события на экране, и соответствует тенденциям индивидуализации, тяготея к приватному ознакомлению.

VR-кинематограф сформировался как закономерный этап эволюции кинематографа, обусловленный не только технологическим прогрессом, но и иммерсивной природой самого искусства, став самостоятельной гибридной формой, синтезирующей язык кино, иммерсивность театра, пространственность архитектуры и интерактивность видеоигр. Целью VR-кино является создание у зрителя полного погружения в происходящее на экране, что достигается не только технологически, но и через формирование специфического визуального языка. В этом языке классические приёмы переосмысляются: резкие склейки уступают место плавным переходам и «монтажу взглядом», активно используются мизансцены от первого лица и монтаж морфинга. Важным принципом становится художественный минимализм, позволяющий избежать сенсорной перегрузки. Трансформируется и коммуникативная модель: режиссёр утрачивает тотальный контроль, а зритель из пассивного наблюдателя превращается в активного

участника. Стирание традиционной дистанции между зрителем и экраном усиливает эмоциональную вовлечённость, однако накладывает и ограничения. Например, в VR-хорроре становятся неприемлемыми резкие «скримеры», вызывающие чрезмерно сильный негативный отклик.

FMV-произведения прошли сложную эволюцию от архаического типа, где видео было вынужденной технической заменой игровой графики, к ренессансному типу, где предзаписанное видео стало осознанным художественным выбором и структурообразующим элементом. Их уникальность, подтверждаемая трёхсоставной гибридной природой (соединение видеоигры, кинематографа и интерактивного кино), позволяет говорить о них как о самостоятельной форме гибридного экранного искусства. Ключевыми отличиями являются мозаичная (не линейная и не ветвящаяся) структура нарратива, которую пользователь собирает самостоятельно из разрозненных фрагментов; «закрытая» интерактивность, основанная на навигации и интерпретации фиксированной базы видеоданных; и принципиально иная роль пользователя-плеера, циклически переключающегося между пассивным созерцанием и активной аналитической работой по «сшиванию» смыслов.

Рассмотренные новые гибридные медиа тесно связаны с кинематографом и видеоиграми, что является основным критерием их выделения. В их структуру прочно вошли содержательные компоненты, заимствованные из кино: сложный драматический сюжет, обращение к общечеловеческим ценностям, апелляция к чувствам зрителей, использование схожих операторских приёмов, создание оригинального саундтрека, создание свето-цветового и пространственного решения, обращение к профессиональным актёрам и т. п. Одновременно они значительно отличаются от кинематографа, к примеру, FMV-произведения не имеют единого целостного повествования, каждый пользователь сам конструирует последовательность ознакомления с нарративными фрагментами.

Гибридность влияет на разные уровни произведений, которые трансформируются в соответствии с нею. Технологический наиболее нагляден: каждое из гибридных медиа опирается на какое-то достижение современной науки,

на определённую цифровую технологию, подстраивая её под себя и адаптируясь к её дальнейшим усовершенствованиям. Влияние гибридности также проявляется в формировании у каждого из новых медиа собственной системы художественных, эстетических средств.

Появление каждого из гибридных экранных искусств связано со стремлением общества к интерактивности (взаимодействию зрителя и экранного материала, желание оказывать влияние на героев и события) и виртуальности (погружению зрителя в происходящее на экране). Их существование и развитие отражают эстетическую потребность экранных искусств в гибридизации, совмещении различных культурных форм. Технологии же предоставили инструменты для реализации этого потенциала, заложенного в глубинных социокультурных процессах. Проведённый анализ демонстрирует, что стремление к интерактивности и соучастию является культурной константой, обусловленной, в частности, феноменом отчуждения современного человека в массовом обществе. Стремление к взаимодействию с произведением искусства до появления цифровых технологий находило воплощение в прото- и параинтерактивных практиках: мысленном достраивании нарратива зрителем, иллюзии диалога с персонажем, фанатском творчестве.

Данное стремление последовательно эксплуатировалось различными медиасредами. Например, телевидение, пройдя путь от речевых стратегий, имитировавших диалог и единичных экспериментов, постепенно эволюционировало к гибридным форматам, активно заимствуя интерактивные модели у интернета. Исходя из этого, возникновение современных гибридных медиа предстаёт не случайным технологическим прорывом, а ответом медиаиндустрии на давно сформировавшийся запрос на вовлечённость. Выполняя компенсаторную функцию, интерактивные среды позволяют преодолевать отчуждение через виртуальное агентство – ощущение личной ответственности, соавторства, эмоционального вживания в нарратив. При этом они могут функционировать как в русле репрессивной десублимации (по Маркузе), так и

становиться пространством для постановки острых социальных, философских и политических вопросов, бросая вызов устоявшимся системам.

Закономерным следствием этих процессов становится формирование нового типа пользователя. Его ключевая характеристика – стремление к активности: он хочет не просто наблюдать, но участвовать, влиять на судьбу героя, брать на себя ответственность за происходящее, эмоционально вживаться в историю, размышлять вместе с персонажами и искать скрытые логические связи. При этом он ожидает от гибридных произведений культурной и эстетической значимости, сопоставимой с кинематографом, сохраняя при этом возможность игрового участия на манер видеоигр.

Этот новый тип пользователя по-разному реализуется в зависимости от конкретной гибридной формы, каждая из которых формирует собственную ролевую модель. В традиционном кинематографе зритель остаётся пассивным наблюдателем; при ознакомлении с гибридными медиа его роль становится активной. В интерактивном кино пользователь является фокализатором, сочетая внутреннюю и внешнюю фокализацию. В VR-кино термин «зритель» расширяет свое лексическое значение. За счет возникновения активности он примеряет на себя роли: свидетеля, героя или самозванца. Для пользователя FMV-произведений характерна роль плеера (Б. Перрон). Данная роль схожа с ролью «монтажера» или «составителя» повествования. Плеер больше сосредоточен на навыках интерпретации, понимания и анализа происходящего, чем на традиционных игровых навыках.

Одной из черт, которая проявляется в сфере гибридных медиа, является тенденция перехода от коллективного к индивидуальному ознакомлению. Пользователь не находится в зрительном зале кинотеатра; он пользуется индивидуальным оборудованием, воспринимая происходящее на экране в одиночку и формируя собственный зрительский опыт, свой вариант нарратива. Это особенно характерно для интерактивного кино и VR-кинематографа, где коллективный просмотр либо ослабляет эффект личной ответственности и вовлечённости, либо создаёт ситуацию пассивного наблюдения для большинства

присутствующих. Исключение составляет FMV-произведения, которые не стимулируют к совместному прохождению, но остаются открыты для него за счет возможности диалога двух или более плееров за одним экраном, что превращает их в со-интерпертаторов.

Как итог, интерактивное кино, VR-кинематограф и FMV-произведения не являются временными экспериментами или поджанрами. Анализ их структуры, языка, моделей взаимодействия с пользователем и социокультурных функций демонстрирует, что каждый из этих феноменов сформировал устойчивую и воспроизводимую эстетическую систему. Их уникальность определяется не простым суммированием черт кино и игр, а возникновением нового качества: собственного художественного языка, принципиально иной нарративной логики и трансформированной коммуникативной модели, где пользователь становится фокализатором, активным зрителем или плеером. Данная целостность и самостоятельность художественных систем позволяет классифицировать интерактивное кино, VR-кинематограф и FMV-произведения в качестве самостоятельных форм (видов) современного экранного искусства, что закрепляет тенденцию к гибридизации как парадигмальный сдвиг в культуре.

## Словарь терминов

*Агентность*: способность пользователя оказывать осмысленное и значимое влияние на игровой мир и развитие сюжета через свои действия и решения.

*Видеоигра*: форма цифрового искусства и коммуникативная практика, реализуемая через аудиовизуальные технологии и основанная на фундаментальных принципах игровой деятельности.

*Геймплей (от англ. «gameplay» – игровой процесс)*: В широком смысле охватывает весь комплекс взаимодействия пользователя с игровой средой. В узком смысле обозначает систему взаимосвязанных механик, определяющих логику и характер этого взаимодействия.

*Гибридность*: принцип организации художественной формы, при котором разнородные элементы (виды искусства, технологии, медиумы) объединяются в новое целое. В отличие от коллажа, гибрид не акцентирует стык и конфликт между частями, а стремится к их слиянию при сохранении самодостаточности исходных элементов.

*Гипертекст*: форма организации текста, характерная для постмодернистской литературы и цифровых сред, разделенная на фрагменты, чтение которых подразумевает их нелинейную комбинаторику.

*Диегетический мир*: внутренний мир произведения, в котором разворачиваются события сюжета и существуют персонажи.

*Иммерсивность*: свойство художественной среды, обеспечивающее эффект погружения зрителя/пользователя в виртуальное или сконструированное пространство.

*Интерактивность*: свойство медиасреды, характеризующееся возможностью прямого воздействия пользователя (реципиента) на контент и/или процесс коммуникации.

*Интерактивный фильм*: гибридная форма цифрового повествовательного произведения, сочетающая в себе кинематографические принципы визуального повествования с элементами интерактивного взаимодействия, где пользователь

выступает одновременно в роли зрителя и активного участника, влияющего на развитие сюжета через ограниченный набор predetermined действий, при этом сохраняя приоритет нарративной составляющей над игровыми механиками.

*Коллаж*: принцип организации художественного произведения, основанный на сочетании разнородных элементов (материалов, знаков, цитат, стилей).

*Коллажное мышление*: стратегия художественного творчества и восприятия, направленная на преодоление изолированности традиционного искусства. Оно характеризуется ориентацией на синтез, цитирование, пересобирание готовых форм и отказ от оригинальности как самоцели.

*Медиа*: технический или материальный носитель информации, который определяет способ создания, передачи и восприятия художественного образа.

*Медиатор*: посредник или интерфейс, направляющий активность аудитории.

*Отчуждение*: философско-социологическая категория, описывающая состояние разрыва связи между человеком и процессом или результатами его труда.

*Параинтерактивность*: форма взаимодействия с произведением, которое разворачивается не внутри него, а в его культурном поле. Заключаются в творческой активности по интерпретации, развитию или переосмыслению исходного текста, что ведет к порождению новых, вторичных текстов.

*Протоинтерактивность*: форма вовлечения аудитории, при которой взаимодействие реализуется на ментальном или перцептивном уровне в рамках акта восприятия статичного или линейного произведения.

*Реиграбельность*: свойство интерактивного произведения, которое побуждает пользователя проходить или просматривать его повторно благодаря наличию ветвящегося сюжета и множественных вариантов развития событий и финалов, что позволяет получить новый опыт при каждом взаимодействии.

*Репрессивная десублимация*: социально-технологический механизм развитого индустриального общества, при котором ранее сублимированные (трансформированные в культурные формы) инстинктивные энергии целенаправленно возвращаются в непосредственное состояние, но в

контролируемых и коммерциализированных формах, что нейтрализует их критический потенциал и укрепляет существующий социальный порядок.

*Текстуальное браконьерство*: понятие, введенное Генри Дженкинсом для описания перехода фанатов из статуса пассивных потребителей в статус активных соавторов смысла. Фанаты «браконьерствуют» в чужих медиатекстах, присваивая их образы и сюжеты, творчески перерабатывая их в соответствии с собственными запросами и интерпретациями.

*Фандом* (от англ. «*fandom*» – *фанатское сообщество*): сообщество поклонников (фанатов) определенного произведения, медиафраншизы или культурного явления, в рамках которого культивируется создание, обсуждение и обмен продуктами фанатского творчества.

*Фанфик* (от англ. «*fan-fiction*» – *фанатский вымысел*): фанатское произведение, преимущественно литературное, созданное по мотивам оригинального произведения (книги, фильма, сериала) и развивающее, дополняющее или альтернативно переосмысляющее его сюжетные линии и персонажей.

*Фильм-игра*: видеоигра, основанная на видеоматериале (как правило, с использованием технологии Full Motion Video), где пользователь, принимая роль геймера, управляет аватаром внутри диегетического мира, следует по ветвящейся структуре, решает задачи для продвижения по сюжету, и чья деятельность регулируется игровыми правилами.

*Фокализатор*: роль пользователя в интерактивном фильме, который динамически чередует внутреннюю фокализацию (активное восприятие и управление персонажем в моменты выбора) и внешнюю фокализацию (пассивное наблюдение за сюжетом во время кинематографических вставок).

*Эстетика*: совокупность художественных принципов и выразительных средств, диктуемых авторским замыслом и используемыми технологиями.

*Cel-shading*: технология рендеринга трехмерной графики, имитирующая плоскостную целлулоидную анимацию.

*FMV-игра*: тип видеоигры, в которой игрок взаимодействует с заранее записанными видеовставками с актёрским перформансом.

*FMV-произведение*: термин, обозначающий сложные медиа гибридного характера (ренессансные FMV-игры), в которых видеоигра совмещается с кинематографом. В таких произведениях видеоматериал выступает структурообразующей доминантой, вокруг которой выстраивается сюжет и модель взаимодействия с пользователем.

*HbbTV (от англ. «hybrid broadcast broadband television» – гибридное широкоэмитательное широкополосное телевидение)*: технология гибридного телевидения, совмещающая традиционный линейный эфирный (или кабельный) сигнал с интерактивными данными из интернета, доставляемыми в едином потоке.

*Motion Capture*: технология захвата движения за счет которой осуществляется перенос актерского перформанса (движений, мимики) на 3D-модель персонажа.

*QTE (от англ. «quick time events» – события быстрого действия)*: система интерактивного взаимодействия, при которой перед игроком в ключевые моменты сюжета появляется меню или подсказка, требующая незамедлительного действия.

*VR-кинматограф*: гибридная форма аудиовизуального искусства, возникающая на стыке кино, театра, архитектуры и видеоигр. Использует технологии виртуальной реальности (VR-шлемы, очки) для создания иммерсивной среды.

*VR-летсплей (от англ. «let's play» – давай сыграем)*: культурная практика и жанр, при котором зритель записывает и публикует процесс своего взаимодействия с VR-произведением.

**Библиографический список**

1. Абрамов И. Ночные животные: обзор Telling Lies от автора Her Story. 29.08.2019 [Электронный ресурс]. – URL: <https://dtf.ru/games/66349-nochnye-zhivotnye-obzor-telling-lies-ot-avtora-her-story> (дата обращения: 18.05.2025).
2. Агамбен Дж. Что современно? / Пер. с итал. – К.: Дух і Літера, 2012. – 78 с.
3. Антипов О. Пиксельные люди и древняя графика: история технологии FMV в играх. 02.07.2024 [Электронный ресурс]. – URL: <https://habr.com/ru/companies/ddosguard/articles/825864/> (дата обращения: 19.05.2025).
4. Антонова И.Б. Торжество неопределенности, смещение акцентов, или Кто он, студент эпохи постмодерна? // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение. – 2016. – № 3 (5). – С. 9-18.
5. Ануфриева А.В. Проявление коллажного мышления в изобразительном искусстве: от модернизма к постмодернизму // Вестник Бурятского государственного университета. Философия. – 2012. – № 14. – С. 169-174.
6. Арто А. Театр и его двойник: Манифесты. Драматургия. Лекции. Философия театра / Сост. и вст. ст. В.И. Максимова, ком. В.И. Максимова и А.Ю. Зубкова. – СПб.; М.: Симпозиум, 2000. – 443 с.
7. Астанская А.М. Интерактивность в культурном пространстве как способ привлечения аудитории // Труды Санкт-Петербургского государственного института культуры. – 2015. – Т. 206. – С. 121-131.
8. Бабанова А.И. Диалектика свободы в игровом пространстве // Казанский социально-гуманитарный вестник. – 2023. – № 6 (63). – С. 138-145.
9. Бабенко В.А., Константинов В.Б., Левушкин В.М. Малогабаритная аппаратура для создания голографических объемных копий предметов искусства // Научное приборостроение. – 2000. – Т. 10. – № 1. – С. 97-99.
10. Базен А. Что такое кино?: сборник статей / пер. с фр. – М.: Искусство, 1972. – 373 с.

11. Балакаев И., Ганков А., Гладиков М., Зенин А., Словарь-справочник современных анимационных терминов. – М.: URSS, 2015. – 249 с.
12. Балакирева Т.А. Этические вопросы взаимодействия с искусственным интеллектом (на примере сюжета компьютерной игры «Detroit: become human») // После постпозитивизма: мат. III междунар. конгресса Русского общества истории и философии науки. – М.: РОИФН, 2022. – С. 572-575.
13. Балужева А.Н. Фанфик как литературное произведение // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2023. – № 11-4 (86). – С. 159-161.
14. Барт Р. Смерть автора // Р. Барт. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр.; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. – М.: Прогресс, 1989. – С. 384-391.
15. Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского. – М.: Советский писатель, 1963. – 364 с.
16. Бахтин М.М. К вопросам методологии эстетики словесного творчества // Собрание сочинений, т. 1. – М: Русские словари, Языки славянской культуры, 2003. – 955, [2] с.
17. Беляев Д.А., Беляева У.П., Тарасов А.Н., Шевченко И.А., Погорелова И.В. Этика и социально-поведенческие паттерны в видеоигровых кибертекстах: программный учебно-образовательный комплекс. Свидетельство о регистрации программы для ЭВМ RU 2024667313, 23.07.2024. Заявка № 2024666051 от 11.07.2024.
18. Беляева У.П., Фролова Е.С., Забавина А.О. Социально-политическая повестка видеоигрового нарратива «Detroit: become human»: научно-фантастический сеттинг и исторические аллюзии // Современные исследования социальных проблем. – 2022. – Т. 14. – № 2-2. – С. 87-91.
19. Берестенников Д. Какой была Fahrenheit? Разбор игры Quantic Dream. 19.07.2021 [Электронный ресурс]. – URL: [https://stopgame.ru/blogs/topic/108006/kakoy\\_byla\\_fahrenheit\\_razbor\\_igry\\_quantic\\_dream](https://stopgame.ru/blogs/topic/108006/kakoy_byla_fahrenheit_razbor_igry_quantic_dream) (дата обращения: 02.04.2025).

20. Беседина И.В., Шенцова О.М. Способы и приемы колористической организации архитектурной среды // Наука. Искусство. Культура. 2022. №3 (35). С. 43-53.
21. Бетоева Е.А. VR как культуротворческий процесс в контексте современного искусства // Вестник МГУКИ. – 2024. – №5 (121). – С. 93-98.
22. Бобылев И. Волшебные очки // Искусство кино. – 2018. – № 1-2. – С. 260-269.
23. Богомолова М.А. Коллажное мышление в изобразительном искусстве постмодерна // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2008. – № 8 (32). – С. 149-152.
24. Больц Н. Азбука медиа / пер. с нем. Л. Ионина, А. Черных. – М.: Европа, 2011. – 136 с.
25. Браславский П.И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. – Екатеринбург, 2003. – 24 с.
26. Булдина Л.А., Февралева Е.С. Мозаичная структура интерактивного кино // Национальная Ассоциация Ученых. – 2023. – № 90-1. – С. 6-10.
27. Быкова Н.И., Щасный А.Ю. Внутрикадровый монтаж: динамика развития и художественные особенности // Молодёжь третьего тысячелетия: сб. науч. ст. – Омск: ОГУ, 2017. – С. 1200-1204.
28. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. – 2006. – № 2. – С. 32-60.
29. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Художественно-эстетическая виртуалистика // Academia. Архитектура и строительство. – 2014. – №2. –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvenno-esteticheskaya-virtualistika> (дата обращения: 08.10.2025).
30. Вагнер Р. Произведение искусства будущего. // Вагнер Р. Избранные работы. – М.: «Искусство», 1978. – С. 142-261

31. Вакку Г.В., Зотов А.Е., Степанова С.Е., Комарова Н.И. Особенности интеллектуальной игры на российском телевидении // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. – 2019. – №4 (104). – С. 23-29.
32. Васильева А.И. Сюжет в современных видеоиграх // Юность большой Волги: сб. ст. лауреатов XVIII межрегион. конф.-фестиваля науч. творчества. – Чебоксары: Центр молодёжных инициатив, 2016. – С. 254-258.
33. Васильева Е.Н. Интерактивность сетевых СМИ: функциональные задачи и формы // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. – 2022. – Т. 22. – № 3. – С. 102-107.
34. Воеводина Л.Н., Мурзаева В.В. Видео-арт как актуальный феномен «визуального поворота» в современной художественной культуре // Культура и образование. – 2019. – № 1 (32). – С. 31-37.
35. Волкова И.И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2017. – №2. – С. 312-320.
36. Володин А.Н., Житова Д.Е. Пересоздание мира: модернистский коллаж в творчестве Орхана Вели // Ученые записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология. – 2019. – Т. 5 (71). – № 4. – С. 169-178.
37. Воробьева Н.Ю. Имплотация как феномен сотворчества реципиента в системе экранной коммуникации в контексте российской культуры: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01. – М., 2005. – 26 с.
38. Воронов Д. Смертельная битва [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.mirf.ru/Articles/art1045.htm> (дата обращения: 16.05.2025).
39. Гаевская Ю. Интерактивное кино. А есть ли выбор? 19.09.2022 [Электронный ресурс]. – URL: <https://thelmedia.ru/interactivefilm> (дата обращения: 03.04.2025).
40. Галкин Д.В. От вдохновения машинами к искусственной жизни: этапы развития технологического искусства // Вестник Томского государственного

- университета. Культурология и искусствоведение. – 2013. – № 1 (9). – С. 44-51.
41. Гибадуллин А.А. Виртуальная реальность интеллектуальных компьютерных игр // Матрица научного познания. – 2023. – № 12-2. – С. 124-126.
42. Глазкова Е.А. Гибридные жанры кино- и видеоэссе в современном экранном пространстве: история, особенности и перспективы // Университетский научный журнал. – 2016. – № 20. – С. 234-243.
43. Глоссарий по информационному обществу / Под общ. ред. Ю.Е. Хохлова. – М.: Институт развития информационного общества, 2009. – 160 с.
44. Гребер Д. Бредовая работа. Трактат о распределении бессмысленного труда. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2020. – 440 с.
45. Гротеск // Российский гуманитарный энциклопедический словарь [Электронный ресурс]. – URL: [https://humanities\\_dictionary.academic.ru/7087/Гротеск](https://humanities_dictionary.academic.ru/7087/Гротеск) (дата обращения: 01.04.2025).
46. Грохольская О.Г. Индивидуализация как инструмент развития личности в условиях новых вызовов современности // Школа Науки. – 2021. – № 1 (38). – С. 56-58.
47. Гутман И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13. – СПб., 2009. – 26 с.
48. Даррида Ж. О грамматики. – М.: Ad Marginem, 2000. – 512 с.
49. Дворко Н.И., Познин В.Ф., Кузнецов И.Р., Каурых А.Е. Основы режиссуры мультимедиа-программ: учебное пособие. – СПб.: СПбГУП, 2005. – 313 с.
50. Делёз Ж. Складка. Лейбниц и барокко / Пер с франц. Б.М. Скуратова. – М.: Логос, 1997. – 264 с.
51. Демченко А.И. Коллаж и полистилистика в искусстве XX в. // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2005. – № 2 (11). – С. 42-52.

52. Деникин А. А. В защиту видеоигр. // Обсерватория культуры. – 2014. – № 3. – С. 53-59.
53. Джеймисон Ф. Постмодернизм и общество потребления // Логос. – 2000. – Т. 25. – № 4. – С. 63-77.
54. Дженкинс Г. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа / пер. А. Гасилина. – М.: Группа Компаний «РИПОЛ классик», 2019. – 384 с.
55. Журчева Т. В. Трагикомедия: истоки и эволюция (к постановке проблемы) // Культура и текст. – 2001. – № 6. – С. 155-164.
56. Лалиев Х.Э. Трансформация политической коммуникации в эру интернета: функции и влияние на социально-политические процессы // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. – 2023. – №4. – С. 269-273.
57. Лотман Ю. М. Семиосфера. – СПб: Искусство-СПБ 2000. – 705 с.
58. Дзялошинский И.М. Игровая составляющая медиаконтента: функционал и типологические модели // Вопросы журналистики. – 2018. – № 4. – С. 25-72.
59. Добрынин О.В. Сферический кинематограф: трансформация киноязыка в условиях виртуальной реальности // Вестник ВГИК. – 2024. – №1 (59). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sfericheskiy-kinematograf-transformatsiya-kinoyazyka-v-usloviyah-virtualnoy-realnosti> (дата обращения: 09.09.2025).
60. Духно А.Б. Фрактал как язык искусства. Взаимовлияние научного и художественного опыта // Художественная культура. – 2018. – № 3 (25). – С. 38-61.
61. Елхова О.И. Онтологическое содержание виртуальной реальности: автореф. дис. ... докт. филос. наук: 09.00.01. – Уфа, 2011. – 39 с.
62. Ефимова О.В., Ефимов И.И. Интерактивное кино и «кинематографичные игры» в контексте современной художественной культуры // Современное искусство в контексте глобализации: наука, образование, художественный рынок: XII всерос. науч.-практ. конф. – СПб.: СПбГУП, 2022. – С. 49-52.
63. Зайнетдинова И.Т. Видеоэппинг в дизайне костюма // Современные тенденции изобразительного, декоративного прикладного искусств и дизайна. – 2024. – № 1. – С. 35-40.

64. Зинурова Р.И., Тузиков А.Р. Информационная эпоха и сетевые доминанты социальных взаимодействий // Управление устойчивым развитием. – 2023. – № 5 (48). – С. 40-45.
65. Зубанова Л.Б., Бунакова М.Н. Жизнь оперы в цифровом пространстве: «третий жанр» гибридной культурной формы // Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2022. – № 2 (44). – С. 120-127.
66. Зырина М.А., Дембич Н.Д., Разина Е.И. Коллаж как структурная метафора в дизайне // Дизайн и технологии. – 2020. – № 80 (122). – С. 13-19.
67. Игошина О.А., Зайцева И.А. Исследование коммуникативных аспектов феномена массовой культуры посредством анализа деятельности социальных сетей (на примере студенческой лиги КВН «Шумбрат») // Вопросы медиабизнеса. – 2025. – №3. – С. 68-84.
68. История философии: энциклопедия. – Минск: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2002. – 1376 с.
69. Кайдановская А.А. Современный театр: иммерсивные постановки (перформанс, променады, интерактивность) и их влияние на преобразования театрального пространства // Архитектура и современные информационные технологии. – 2018. – № 1 (42). – С. 212-226.
70. Кандинский В. О духовном в искусстве. – М.: Архимед, 1992. – 107 с.
71. Капрелова М.Б. Типы художественной реальности в структуре кинообраза: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. – СПб., 2005. – 23 с.
72. Кашуба В.В. Дизайн интерьера и новый способ проектной коммуникации – виртуальная реальность VR 360° // Современные гуманитарные исследования. – 2015. – № 3 (64). – С. 112-116.
73. Кино: энциклопедический словарь / гл. ред. С.И. Юткевич. – М.: Сов. энциклопедия, 1987. – 640 с.
74. Кобалев А. Компьютерная графика в полнометражной про-диснеевской анимации. Часть 2 [Электронный ресурс]. – URL: [https://www.prodisney.ru/index.php?page=3Din2D\\_2.php](https://www.prodisney.ru/index.php?page=3Din2D_2.php) (дата обращения: 01.06.2025)

75. Кольцова Н.З. К вопросу о жанровых исканиях русской литературы 1920-х гг.: «Зоо, или Письма не о любви» В. Шкловского и «Про это» В. Маяковского как два варианта одного замысла // Вестник Московского университета. Серия 9. Филология. – 2023. – № 3. – С. 142–152.
76. Красильников А.А. Звуковое оформление в структуре художественно-выразительных средств интерактивной компьютерной игры: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. – СПб., 2012. – 27 с.
77. Кривуля Н.Г. В зеркале времени: анимация двух Америк (немой период). – М.: Издательство Аметист, 2007. – 620 с.
78. Кривуля Н.Г. Документальная анимация: проблемы классификации гибридных форм постцифровой культуры // Вестник ВГИК. – 2020. – Т. 12. – № 3 (45). – С. 102-118.
79. Кривуля Н.Г. Истоки современной концепции художественного видения // Знание. Понимание. Умение. – 2008. – № 2. – С. 197-203.
80. Кривуля Н.Г. К истории создания первой звуковой анимации. Песенные серии братьев Флейшеров // Вестник ВГИК. – 2018. – №1 (35). – С. 119-131.
81. Кривуля Н.Г. Место анимации в образовательном процессе в условиях визуального поворота и четвертой технологической революции // Инновации в образовании. – 2023. – № 10. – С. 18-31.
82. Кривуля Н.Г. Проблемы визуальной антропологии в формате анимационного фильма // Вестник ВГИК. – 2012. – № 12-13. – С. 184-201.
83. Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 17.00.03. – М., 2009. – 62 с.
84. Крылова М.Н. Новые тенденции паратекстуальности в современной российской художественной литературе // Современные научные исследования: проблемы и перспективы: сб. мат. VII междунар. науч.-практ. конф. – Киров: МЦИТО, 2024. – С. 173-178.
85. Куделина Е.А. Новые тенденции в современном кинематографе // Власть. – 2017. – Т. 25. – № 8. – С. 206-208.

86. Кудряшов И.С. Геймплей: перевод, определение и анализ структуры // Критика и семиотика. – 2020. – № 2. – С. 427-440.
87. Кузнецов И.И., Ахмедова Е.А. Постмодернистский коллаж как метод регенерации общественных пространств // Innovative Project. – 2022. – Т. 7. – № 13. – С. 76-80.
88. Кузьмишина М.Р., Познин В.Ф. Формы активизации интереса молодёжной аудитории к медиаконтенту в социальных сетях // Наукосфера. – 2021. – № 7-1. – С. 107-112.
89. Кулагина И.В. Виртуальность как инвариант социокультурной реальности: методологические основания социальных исследований: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11. – Томск, 2004. – 21 с.
90. Лексикон неклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под ред. В.В. Бычкова. – М.: РОССПЭН, 2003. – 607 с.
91. Леладзе А.М. Методы создания 3D-моделей городской среды // Проблемы развития предприятий: теория и практика: сб. ст. X междунар. науч.-практ. конф.; под науч. ред. В.И. Будиной. – Пенза: ПГАУ, 2023. – С. 404-408.
92. Липков А.И. Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и в России. – М.: Издательство ЛКИ, 2008. – 192 с.
93. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с.
94. Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. – М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. – 464 с.
95. Маклюэн М. Война и мир в глобальной деревне / Маршалл Маклюэн, Квентин Фиоре; пер. с англ. И. Летберга. – М.: АСТ: Астрель, 2012. – 219 с.
96. Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. – М.: Ад Маргинем, 2018. – 399 с.
97. Марачева А.В., Ахмедалиева Т.Б., Зубарева В.А. Интерактивность как взаимодействие с телезрителем // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2025. – №5-2 (104). – С. 63.

98. Маркс К. Экономико-философские рукописи 1844 года // К. Маркс, Ф. Энгельс. Из ранних произведений: сборник. – М.: Государственное издательство политической литературы, 1956. – 690 с.
99. Маркузе Г. Одномерный человек. – М.: REFL-book, 1994. – 344 с.
100. Маткин А.В. Эволюция образных средств VR-кинематографа // Вестник ВГИК. – 2019. – Т. 11. – № 3(41). – С. 42-52.
101. Мешков Е.А., Люсый А.П. Особенности новых технологий кино и их влияние на образность кинематографа эпохи пандемии // Культура и цивилизация. – 2023. – Т. 13. – № 10-1. – С. 63-69.
102. Мещеряков Г. Обзор Beyond: Two Souls [Видео] // YouTube. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MFnnRR4FYg4> (дата обращения: 10.10.2025).
103. Михеева В.Н., Грицаева А.С. Голографические технологии и мода // Инновационные научные исследования в современном мире: теория, методология, практика: сб. ст. по мат. I междунар. науч.-практ. конф. – Уфа: Вестник науки, 2019. – С. 24-30.
104. Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма. – М.: Издательство Дединского, 2018. – 640 с.
105. Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. – СПб., 2011. – 27 с.
106. Музалевская Ю.Е. Коллаж – от техники до метода художественного осмысления постмодернизма // Тенденции развития науки и образования. – 2024. – № 106-3. – С. 15-18.
107. Насонов А.С. Современные тенденции в потребительском поведении: на примере глобальных многопользовательских компьютерных игр: автореф. дис. ... канд. экон. наук: 08.00.05. – М., 2009. – 32 с.
108. Наумчик О.С. Гибридные формы современной литературы: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма // Мир науки, культуры, образования. – 2019. – № 5 (78). – С. 488-490.

109. Никонов М.В. Кинематограф нового типа // Научное мнение. – 2014. – № 1. – С. 95-100.
110. Некрасов Д.Ю. Художественная специфика цифрового искусства (на примере творчества художника кино): автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. – М., 2015. – 29 с.
111. Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. – М., 2019. – 26 с.
112. Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. – М., 2019. – 175 с.
113. Носов Н.А. Виртуальная психология. – М.: Аграф, 2000. – 432 с.
114. Носов Н.А. Манифест виртуалистики. – М.: Путь, 2001. – 17 с.
115. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. – М.: Азбуковник, 1999. – 944 с.
116. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. – АСТ, 1930. – 93 с.
117. Отечественная теория медиа: основные понятия. Словарь / под ред. Е.Л. Вартановой. – М.: Фак-т журн. МГУ, Изд-во Моск. ун-та, 2019. – 246 с.
118. Первое интерактивное телевидение — на Первом [Электронный ресурс] // Первый канал. – 2018. – URL: <https://www.1tv.ru/hbbtv-interaktivnoe-televidenie/glavnaa> (дата обращения: 06.10.2025).
119. Перлз Ф. Гештальт-подход. Свидетель терапии: Пер. с англ. – М.: Либрис, 1996. – 240 с.
120. Пискарёв П.М. Homo beatus – человек метамодерна // Власть и общество. – 2019. – № 8 (8). – С. 4-12.
121. Поберезникова Е.В. Телевидение взаимодействия: Интерактивное поле общения: учеб. пособие для студентов вузов. – М.: Аспект-Пресс, 2004. – 222 с.
122. Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 17.00.09. – СПб., 2009. – 46 с.

123. Постникова Т.В. Антропология киноискусства: философский анализ проблемы репрезентации реальности: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13. – М., 2007. – 26 с.
124. Райкова А.Д., Леонов С.А. История развития коллажа в России // Дневник науки. – 2024. – № 8 (92). – С. 2.
125. Рамазанова Б., Черных А. Анимадок – гибридный феномен современного кино // Central Asian Journal of Art Studies. – 2023. – Т. 10. – № 3. – С. 16-28.
126. Рансьер Ж. Разделяя чувственное / пер. с фр. В. Лапицкого, А. Шестакова. – СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2007. – 264 с.
127. Родионова М.Н. Репрезентация виртуальной реальности в современном кинематографе // Вестник гуманитарного образования. – 2019. – № 3 (15). – С. 73-79.
128. Ромакина М.А. Мультимедийные «простейшие»: синемаграфия в СМИ и блогах 2010-х гг. // Вопросы теории и практики журналистики. – 2020. – Т. 9. – № 2. – С. 247-263.
129. Руднев В.П. Прочь от реальности. – М.: Аграф, 2000. – 301 с.
130. Рыженкова В.В. Свидетельство будущего: цифровой поворот в философии медиа и гибридном искусстве // Актуальные проблемы теории и истории искусства. – 2020. – № 10. – С. 641-648.
131. Самойлова Е.О. Особенности визуализации в интерактивном кино и компьютерных играх // Актуальные вопросы общественных наук: социология, политология, философия, история. – 2014. – № 40. – С. 47-52.
132. Саяпин В.О. Концептуализация виртуальной реальности: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01. – Воронеж, 2007. – 27 с.
133. Сечкарев, В. Heavy Rain: Обзор [Электронный ресурс] // Stopgame.ru. – URL: [https://stopgame.ru/show/104979/heavy\\_rain\\_review](https://stopgame.ru/show/104979/heavy_rain_review) (дата обращения: 30.06.2025)
134. Синтез искусств // Большая российская энциклопедия. – URL: <https://bigenc.ru/c/sintez-iskusstv-0d5586>

135. Смирнова О.М., Балычева М.Б. Кибердевиантность и новое мировоззрение поколений Y и Z или детерминированный хаос эпохи постмодерна? // Инженерное образование и вызовы культуры в XXI веке: Сб. мат. II-ой Междунар. науч.-метод. конф. – М.: РГУНиГ, 2017. – С. 98-105.
136. Смолев Д.Д. Интерактивные сериалы: в поисках обратной связи // Наука телевидения. – 2020. – Т. 16. – № 3. – С. 107-130.
137. Степура И. В. Центральное телевидение СССР: краткий очерк развития // Экономика и социум. – 2019. – №5 (60). – С. 1144-1159.
138. Стюрина Е. Гибридное искусство. Встреча технологий с искусством [Электронный ресурс]. – URL: <https://deziign.ru/project/ddc97035ca3f4024892ad010463837d1> (дата обращения: 15.01.2025).
139. Таратута Е.Е. Социальный смысл виртуальной реальности: автореф. дис. ... канд филос. наук: 09.00.11. – СПб., 2003. – 29 с.
140. Тарковский А.А. Уроки режиссуры: учебное пособие. – М.: ВИППК, 1993. – 92 с.
141. Терминологический словарь по культурологии / сост. В.Л. Бенин, Е.Д. Жукова. – М.: Флинта, 2017. – 743 с.
142. Туз М.С. Особенности архитектурного 3D-мэппинг и его возможностей в условиях городской среды // European scientific conference: сб. науч. тр. по мат. XLIV междунар. науч. конф. – Анапа: НИИЦЭСП, 2021. – С. 119-124.
143. Удинцев Н. Как видеоигры стали развлечением для мужчин и что с этим не так. 30.11.2020 [Электронный ресурс]. – URL: <https://daily.afisha.ru/culture/17874-kak-videoigry-stali-razvlecheniem-dlya-muzhchin-i-cto-s-etim-ne-tak/> (дата обращения: 15.05.2025).
144. Уткин А. В отсутствие художника. Генеалогия VR // Искусство кино. – 2018. – № 1-2. – С. 272-278.
145. Уткин А., Покровская Н. Белое зеркало: учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре. – М.: Альпина Паблишер, 2020. – 234 с.

146. Ушаков Ю.В., Ткалич С.К. Влияние игр жанра «интерактивное кино» на мировоззрение игроков // Аллея науки. – 2017. – Т. 1. – № 15. – С. 631-635.
147. Фадеева Т.Е. Медиаискусство в контексте новейших технологий: автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 5.10.1. – Саранск, 2023. – 47 с.
148. Фадеева Т.Е., Старусева-Першеева А.Д. Центр и «внешний контур» экранной образности: кинематограф и виртуальная реальность // Центр и периферия. – 2023. – Т. 18. – № 1. – С. 80-89.
149. Федорова Н.А. Гипертекстуальные формы и функционирование их единиц в русской литературе XX – начала XXI века: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.08. – СПб., 2008. – 27 с.
150. Фомина А. Н. Совершенствование управления инновациям в сфере телевизионной индустрии в условиях цифровой трансформации // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2021. – №4-2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovershenstvovanie-upravleniya-innovatsiyam-v-sfere-televizionnoy-industrii-v-usloviyah-tsifrovoy-transformatsii> (дата обращения: 03.10.2025).
151. Фромм Э. Иметь или быть. – М.: АСТ, 2000. – 448 с.
152. Фуко М. Диспозитив сексуальности // М. Фуко. Воля к истине: По ту сторону знания, власти и сексуальности: сборник / пер. с фр. – М.: Магистериум, Касталь, 1996. – 448 с.
153. Фуко М. Что такое автор? // М. Фуко. Воля к истине: по ту стороны знания, власти и сексуальности: сборник / пер. с фр. – М.: Магистериум, Касталь, 1996. – 448 с.
154. Хамина А.А. Возможности теории интермедиальности в изучении социальной робототехники // Гуманитарная информатика. – 2014. – № 8. – С. 65-71.
155. Ханзен-Лёве О.А. Интермедиальность в русской культуре: От символизма к авангарду / пер. с нем. Б.М. Скуратова, Е.Ю. Смотрицкого (IX глава); ред. Д. Крафт, Р. Михайлов, И. Чубаров. - М.: РГГУ, 2016. - 450 с.

156. Хотин Д.М. FMV-игры как новая форма гибридного медиа // Культура и искусство. – 2025. – № 5. – С. 1-11.
157. Хотин Д.М. Интерактивное кино в контексте репрессивной десублимации // Высшая школа: научные исследования : материалы Межвузовского международного конгресса / отв. ред. Д.Р. Хисматуллин. – М.: Инфинити, 2026. – С. 176–182.
158. Хотин Д.М. Проблема дефиниции интерактивного фильма: игра или кино // Культура и искусство. – 2025. – № 1. – С. 50-66.
159. Хотин Д.М. Процессы гибридизации и внедрения интерактивности на телевидении // Человек и культура. – 2026. – № 1. – С. 30-41.
160. Хотин Д.М. Специфика VR-кино и нового киноязыка // Культура и искусство. – 2025. – № 6. – С. 13-26.
161. Хотин Д.М. Тенденции индивидуализации в гибридных экранных искусствах и практики преодоления экзистенциального одиночества // Медиакультура. – 2026. – № 2 (1). – С. 34–52.
162. Чалая А.И. Интерактивность пространства как современная культурологическая тенденция в формировании экспозиции выставок // Вестник ИМСИТ. – 2016. – № 1 (65). – С. 29-31.
163. Чжан Х. Вдохновение иммерсивного медиаискусства в методах музейной экспозиции на примере музея «Teamlab» // Культура и цивилизация. – 2023. – Т. 13. – № 10-1. – С. 220-227.
164. Четина Е. М., Ключикова Е. А. Фандомы и фанфики: креативные практики на виртуальных платформах // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. – 2015. – № 3 (31). – С. 95-104.
165. Чичканов Е.С. Интерактивность как форма диалога в пространстве цифрового экранного произведения: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. – СПб., 2011. – 23 с.
166. Шибяев М.В. Живопись сквозь призму виртуальной графики игрового пространства // Коммуникации. Медиа. Дизайн. – 2021. – Т. 6. – № 4. – С. 5-28.

167. Шлядинский, А. А. Компьютерная трехмерная анимация: от спецэффекта в кинематографе к полнометражному анимационному фильму // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2011. – №6 (1). – С. 377-383.
168. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX – XXI веков : автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. – Санкт-Петербург, 2008. – 27 с.
169. Яшкевич А.В. К вопросу о связи построения архитектуры и города (архипелаг, анклав, коллаж, гибрид) // Journal of Technical and Natural Sciences. – 2019. – № 5 (14). – С. 25-36.
170. Allen R. Psychoanalytic Film Theory // A Companion to Film Theory / Edited by T. Miller, R. Stam. – Oxford: Blackwell, 2007. – P. 123-145.
171. Apperley T. Genre and game studies: Towards a critical approach to videogame genres // Simulation and Gaming. – 2006. – № 37 (1). – P. 6-23.
172. Baert B. Art and Mysticism as Horticulture. Late Medieval Enclosed Gardens of the Low Countries in an Interdisciplinary Perspective // Art and Mysticism: Interfaces in the Medieval and Modern Periods. – New York, 2018. – P. 104-127.
173. Berg P. van den. De onmogelijke liefde tussen games en films. 24.08.2019 [Электронный ресурс] // De Filmkrant. – URL: <https://filmkrant.nl/artikel/onmogelijke-liefde-games-en-films/> (дата обращения: 17.05.2025).
174. Bolter J.D., Grusin R. Remediation: Understanding New Media. – Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. – 295 p.
175. Brinker F. Hidden Agendas , Endless Investigations , and the Dynamics of Complexity : The Conspiratorial Mode of Storytelling in Contemporary American Television Series // Aspeers. – 2012. – № 5. – P. 87-109.
176. Caillois R. Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige. – Gallimard, 2015. – 384 p.

177. Camingue J., Carstensdottir E., Melcer E. F. What is a Visual Novel? // Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. – 2021. – Vol. 5, iss. CHI PLAY. – Art. 285. – 18 p.
178. Clark J. Her Story Review. 24.06.2015 [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.gamespot.com/reviews/her-story-review/1900-6416176/> (дата обращения: 02.04.2025).
179. da Silva Klehm V. A Survey of Digital Television Interactivity Technologies // Sensors. – 2022. – Vol. 22, No. 17. – P. 6-8.
180. Delahay A. The Point of Clicking: Roles of Cutscenes in Adventure Games : bachelor's thesis / A. Delahay ; Tampere University of Applied Sciences, Degree Programme in Media. – Tampere, 2013. – P. 9.
181. Ding N., Zhou W., Fung A. Y. H. Emotional effect of Cinematic VR compared with traditional 2D film // Telematics and Informatics. – 2018. – Vol. 35. – Iss. 8. – P. 1-14.
182. Eco U. The Open Work / translated by Anna Cancogni ; with an introduction by David Robey. – Cambridge, Massachusetts : Harvard University Press, 1989. – 285 p.
183. Elsaesser T., Buckland W. Realism in the photographic and digital image (Jurassic Park and The Lost World) // Studying Contemporary American Film: a guide to movie analysis. – London: Arnold; New York: Oxford University Press, 2002. – P. 195-219.
184. Entertainment Software Ratings Board [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.esrb.org> (дата обращения: 19.05.2025).
185. Esposito N. A short and simple definition of what a videogame is // Digital Games Research Conference. – Vancouver, British Columbia, Canada, 2005 [Электронный ресурс]. – URL: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/177> (дата обращения: 02.04.2025).
186. FMV-игра // Большая российская энциклопедия. – URL: <https://bigenc.ru/c/fmv-igra-7e0098>.

187. Galkin D.V. Techno-art hybrids or art, politics and digital technology in the cultural dynamics of late XX-th century // Humanitarian informatics. – 2008. – № 4. – P. 52-78.
188. Gekker A. Let's not play: Interpassivity as resistance in 'Let's Play' videos. Journal of Gaming & Virtual Worlds. – 2018. – Vol. 10, No. 3. – P. 219-242.
189. Harrison N. L. Interaction, Virtuality, and Heavy Rain: An Exploration of Character and Interactive Narrative: bachelor's thesis / N. L. Harrison ; University of Colorado at Boulder, Department of English. – Boulder, 2012. – P. 48.
190. Heilig M. The Cinema of the Future (1955) [Электронный ресурс]. – URL: [https://gametechdms.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/08/w6\\_thecinemaoffuture\\_morton.pdf](https://gametechdms.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/08/w6_thecinemaoffuture_morton.pdf) (дата обращения: 02.05.2025).
191. Heim M. The Cyberspace Dialectic // The digital dialectic: new essays on new media/ Eds. P. Lunenfeld. – Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. – 320 p.
192. Heim M. The metaphysics of virtual reality. – N.Y., Oxford: Oxford University Press, 1994. – 208 p.
193. Higgins D. Intermedia / D. Higgins, H. Higgins // Leonardo. – 2001. – Vol. 34. № 1. – P. 49–54.
194. Ichbiah D. La Saga des jeu vidéo. – Paris : Éditions Générales First Pocket, 1997. – 287 p.
195. Indigo Prophecy Developer Interview With Guillaume de Fondaumiere (2005) [Видеозапись] // Retro GAMESPOT. — URL: <https://www.youtube.com/watch?v=M3-kDqdpnYw> (дата обращения: 26.11.2025).
196. Jenkins H. Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture. London – New York: Routledge, 1992. – 343 p.
197. Jensen J.F. Interactive television: new genres, new format, new content // Proceedings of the Second Australasian Conference on Interactive Entertainment. – 2005. – P. 89-96.

198. Kim J. *Between Film, Video, and the Digital: The Art of Hybrid Moving Images, Medium Specificity, and Intermediality* : abstract of dis. ... doctor of philosophy (Ph.D.): Department of Cinema Studies. – N.Y., 2011. – 24 p.
199. King G., Krzywinska T. *Tomb raiders and space invaders: Videogame forms and contexts*. – London: I.B. Tauris, 2006. – 201 p.
200. Koenitz H. *Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative* // *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice* / Eds. D. Sezen, G. Ferri, H. Koenitz, M. Haahr, T. İ. Sezen. – Routledge, 2015. – P. 91-105.
201. Koenitz H. *What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms* // *Arts*. – 2018. – № 7 (4). – P. 51.
202. Kracauer S. *Nature of film*. – London: Dennis Dobson, 1961. – 455 p.
203. Lessard J. *Fahrenheit and the Premature Burial of Interactive Movies* // *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. – 2009. – Vol. 3, No. 2. – P. 195–205.
204. Li W. *Full-Length Vernacular Fiction* // *The Columbia History of Chinese Literature* / ed. by Victor H. Mair. – New York : Columbia University Press, 2001. – P. 620–658.
205. Martín-Núñez M., Navarro-Remesal V. *El tercer participante. Diálogo con Sam Barlow* // *L'Atalante. Revista De Estudios cinematográficos*. – 2021. – № 31. – P. 131-152.
206. Mateer J. *Directing for Cinematic Virtual Reality: how the traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence* // *Journal of Media Practice*. – 2017. – Vol. 18. – No. 1. – P. 14-25.
207. McClure D. *Blippo+ Review: A Mind-Bending FMV Fever Dream [Электронный ресурс]* // *Screen Rant*. – URL: <https://screenrant.com/blippo-review-nintendo-switch/> (дата обращения: 24.11.2025)
208. Meadows M. S. *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*. – Indianapolis: New Riders, 2002. – 272 p.
209. Miller B. *Immersive Game Design: Indigo Prophecy* // *Well Played 2.0: video games, value and meaning* / Ed. by D. Davidson. – ETC Press, 2010. – P. 189–199.

210. Murray J. H. Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace. – New York: The Free Press, 1997. – 336 p.
211. Nicolae D.F. Spectator Perspectives in Virtual Reality Cinematography. The Witness, the Hero and the Impersonator // Ekphrasis Images Cinema Theory Media. – 2018. – № 20 (2). – P. 168-178.
212. Osathanunkul C. A classification of business models in video game industry // International Journal of Management Cases. – 2015. – V. 17. – № 1. – P. 35-44.
213. Perron B. Chapter 11: From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies // The Video Game Theory Reader / Eds. M.J.P. Wolf, B. Perron. – Routledge, 2003. – P. 237-258.
214. Perron B. Genre Profile: Interactive Movies // The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond / Ed. by M. J. P. Wolf. – Westport : Greenwood Press, 2008. – P. 127–133.
215. Perron B., Arsenault D., Picard M., Therrien C. Methodological questions in ‘interactive film studies’ // New Review of Film and Television Studies. – 2008. – №6(3). – 233-252 p.
216. Picard M. Art and Aesthetics. The video game theory reader. – 2009. – № 2. – 334 p.
217. Porter A.H. The Cambridge Introduction to Narrative. – New York: Cambridge University Press, 2008. – 233 p.
218. Postmortem: Indigo Prophecy [Электронный ресурс] : [статья] / D. Cage; Quantic Dream // OmikronGame. – 2006. – URL: <https://omikrongame.blogspot.com/2006/06/postmortem-indigo-prophecy.html> (дата обращения: 01.07.2025)
219. Press L. The Internet and Interactive Television // Communications of the ACM. – 1993. – Vol. 36, No. 12. – P. 19-23.
220. Reyes M.C., Dettori G. Developing a Media Hybridization based on Interactive Narrative and Cinematic Virtual Reality // Ekphrasis Images Cinema Theory Media. – 2022. – № 22 (2). – P. 131-151.

221. Rezk-Parker A.M., Haahr M. The Case for Invisibility: Understanding and Improving Agency in Black Mirror's Bandersnatch and Other Interactive Digital Narrative Works // International Conference for Interactive Digital Storytelling: Lecture Notes in Computer Science. – Bournemouth, UK, 2020. – P. 178-189.
222. Rouse R. Game Design: Theory & Practice. – Wordware Publishing. 2004. – 584 p.
223. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. – Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. – 399 p.
224. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. – Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004. – 694 с.
225. Sam Barlow interview – The tangled web of interactive movie games. 27.03.2019 [Электронный ресурс]. – URL: <https://venturebeat.com/business/sam-barlow-interview-making-interactive-movie-games-even-more-intricate/> (дата обращения: 17.05.2025).
226. Simmons C. Dear Radio Broadcaster: Fan Mail as a Form of Perceived Interactivity // Journal of Broadcasting & Electronic Media. – 2009. – Vol. 53, № 3. – P. 444–459.
227. Slide A. New Historical Dictionary of the American Film Industry – Chicago & London: Fitzroy Dearborn, 1998. – 266 p.
228. Smith A. R. The Making of André and Wally B. [Электронный ресурс]. – URL: [http://alvyray.com/Memos/CG/Lucasfilm/Andre&WallyB\\_TheMa-kingOf.pdf](http://alvyray.com/Memos/CG/Lucasfilm/Andre&WallyB_TheMa-kingOf.pdf) (дата обращения: 01.06.2025)
229. Smith T. The State of Art History: Contemporary Art // The Art Bulletin. – 2010. – Vol. 92, No. 4. – P. 366-383
230. Szita K., Gander P., Wallsten D. The Effects of Cinematic Virtual Reality on Viewing Experience and the Recollection of Narrative Elements // Presence: Teleoperators and Virtual Environments. – 2021. – Vol. 27. – No. 4. – P. 410–425.
231. The 7th Guest Reviews. – URL: <https://opencritic.com/game/8546/the-7th-guest/reviews>.

232. Turner L. Metamodernism: A Brief Introduction [Электронный ресурс]. – URL: <https://luketurner.com/metamodernism-a-brief-introduction> (дата обращения: 15.01.2025).
233. Turkle S. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. – New York: Basic Books, 2011. – 384 p.
234. Top 100 All-Time Adventure Games. Feature. 30.12.2011 [Электронный ресурс]. – URL: <https://adventuregamers.com/articles/view/18643> (дата обращения: 16.05.2025).
235. Ven I. van de. It's Not a Game! Rules of Notice and Hermeneutics of Suspicion in Contemporary FMV Games // Games and Culture. – 2023. – № 19 (2). – P. 158-177.
236. Verdugo R., Nussbaum M., Corro P., Núñez P., Navarrete, P. Interactive films and coconstruction // ACM Trans.Multimedia Comput. Commun. Appl. – 2011. – №7, 4, Article 39. – 24 p.
237. Vince. The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres. 12.04.2018 [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres> (дата обращения: 19.05.2025).
238. Wallace K. Her Story Review. A Tale To Keep You Up At Night. 26.06.2015 [Электронный ресурс]. – URL: [https://www.gameinformer.com/games/her\\_story/b/pc/archive/2015/06/26/her-story-review-game-informer.aspx](https://www.gameinformer.com/games/her_story/b/pc/archive/2015/06/26/her-story-review-game-informer.aspx) (дата обращения: 17.05.2025).
239. Williams R. Television: Technology and Cultural Form. – N.Y.: Schocken Books, 1975. – 160 p.
240. Wolf M.J.P., Perron B. The Video Game Theory Reader. – Routledge, 2003. – 343 p.
241. Zimmerman E. Narrative, Interactivity, Play, and Game // First Person: New Media as Story, Performance, and Game / Ed. by N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan. – Cambridge : MIT Press, 2004. – P. 154–164.

**Фильмография**

1. 12 этаж. СССР. 1985-1987.
2. America's Funniest Home Videos. США. 1989 – н. в.
3. Back to the Moon. Реж. Fx Goby, Хелен Леруа. Франция. 2018.
4. Battlescar. Реж. Мартин Аллэ, Нико Касавеккья. США. 2018.
5. Black Mirror: Bandersnatch. Реж. Дэвид Слэйд. Великобритания. 2018.
6. Kato-chan Ken-chan Gokigen TV. Япония. 1986–1992.
7. Late Shift. Реж. Тобиас Вебер. Германия-Швейцария. 2017.
8. Lavrynthos. Реж. Амир Адмони и Фабито Рихтер. Бразилия-Перу. 2021.
9. Madrid Noir. Реж. Джеймс А. Кастилло. Франция-Испания-Великобритания. 2021.
10. Mr. Sardonicus. Реж. Уильям Касл. США. 1961.
11. Muž a jeho dům. Реж. Ян Рогач, Радуз Чинчера, Владимир Свитачек. Чехословакия. 1968.
12. Survivor. Реж. Майкл Саймон, Дон Рой Кинг и др. США. 2000 – н. в.
13. The Kate Smith Hour. США. 1950–1954.
14. We Live Here. Реж. Роуз Троше. США. 2020.
15. Аркада. Реж. Альберт Пьюн. США. 1993.
16. Аркейн. Реж. Паскаль Шаррю, Арно Делорд и др. Франция-США. 2021-2024.
17. Вечер весёлых вопросов. США. 1957.
18. Взгляд. СССР/Россия. 1987-2001.
19. Винки Динк и Ты. США. 1953–1957.
20. Виртуозность. Реж. Бретт Леонард. США. 1995.
21. Голос. Россия. 2012 – н. в.
22. Джонни-мнемоник. Реж. Роберт Лонго. Канада-США. 1995.
23. Динозавр Герти. Реж. Уинзор МакКей. США. 1914.
24. Из чернильницы. Реж. Макс Флейшер, Дэйв Флейшер. США. 1918–1929.
25. Историей игрушек. Реж. Джон Лассетер. США. 1995.

26. История одного шута. Реж. Иван Соснин. Россия. 2018.
27. Клуб весёлых и находчивых. СССР/Россия. 1961 – н. в.
28. Маленький Немо. Реж. Уинзор МакКей. США. 1911.
29. Маньяк. Реж. Франк Хальфун. Франция. 2012.
30. Матрица. Реж. Лилли и Лана Вачовски. США-Австралия. 1999.
31. Музыкальный ринг. СССР/Россия. 1984-2000.
32. От всей души. СССР. 1972-1987.
33. Очарованный рисунок. Реж. Джеймс Стюарт Блэктон. США. 1900.
34. Пёрл. Реж. Патрик Осборн. США. 2016.
35. Приключения Андрэ и пчелки Уэлли. Реж. Элви Рэй Смит. США. 1984.
36. Разоблачение. Реж. Грегг Араки. США. 1994.
37. Расёмон. Реж. Акира Куросава. Япония. 1950.
38. Сам себе режиссёр. Россия. 1992–2019.
39. Сканирование мозга. Реж. Джон Флинн. США. 1994.
40. Стальной гигант. Реж. Брэд Бёрд. США. 1999.
41. Тарзан. Реж. Крис Бак, Кевин Лима. Япония-США. 1999.
42. Тринадцатый этаж. Реж. Джозеф Руснак. Германия-США. 1999.
43. Французский шеф. Франция. 1963–1973.
44. Человека-Паук: Через Вселенные. Реж. Боб Персичетти, Питер Рэмзи, Родни Ротман. Канада-США. 2018.
45. Что? Где? Когда? СССР/Россия. 1975 – н. в.
46. Я люблю Люси. Реж. Уильям Эшер, Джеймс В. Керн, Марк Дэниелс, Ральф Леви. США. 1951-1957.

**Геймография**

1. Auto Test. 1954.
2. Beyond: Two Souls. Quantic Dream; 2013.
3. Blippo+. YACHT, Telefantasy Studios, Noble Robot; 2025.
4. Bone: Out from Boneville. Telltale Games; 2005.
5. Detroit: Become Human. Quantic Dream; 2018.
6. Dispatch. AdHoc Studio; 2025.
7. Dragon's Lair. Cinematronics; 1983.
8. Fahrenheit. Quantic Dream; 2005.
9. Hades. Supergiant Games; 2020.
10. Heavy Rain. Quantic Dream; 2010.
11. Her Story. Sam Barlow; 2015.
12. Jet Set Radio. Smilebit; 2000.
13. Life is Strange. Dontnod Entertainment; 2015.
14. Mortal Kombat. Midway Games; 1992.
15. Night Trap. Digital Pictures; 1992.
16. Phantasmagoria. Sierra On-Line; 1995.
17. Ripper. Take-Two Interactive; 1996.
18. Sam & Max. Telltale Games; 2006-2010.
19. Silent Hill 2. Konami; 2001.
20. Tales from the Borderlands. Telltale Games; 2014.
21. Telling Lies. Sam Barlow; 2019.
22. Tender Loving Care. Aftermath Media; 1998.
23. The 7th Guest. Trilobyte; 1993.
24. The Council. Big Bad Wolf; 2018.
25. The Last of Us. Naughty Dog; 2013.
26. The Secret of Monkey Island. Lucasarts; 1990.
27. The Shapeshifting Detective; D'Avekki Studios. 2018.
28. The Walking Dead. Telltale Games; 2012.

29. The Wolf Among Us. Telltale Games; 2013.
30. The X-Files. HyperBole Studios; 1998.
31. Until Dawn. Supermassive Games; 2015.
32. What Remains of Edith Finch. Giant Sparrow; 2017.

## Приложение



Рисунок 1.1 – 3D-мэппинг на фасаде Большого театра (сайт LiveJournal)



Рисунок 1.2 – Голографическое шоу в немецком цирке Circus Roncalli (сайт Pinterest)



Рисунок 1.3 – Кадр из анимационного фильма «Человека-Паук: Через Вселенные» (сайт Kinorium)

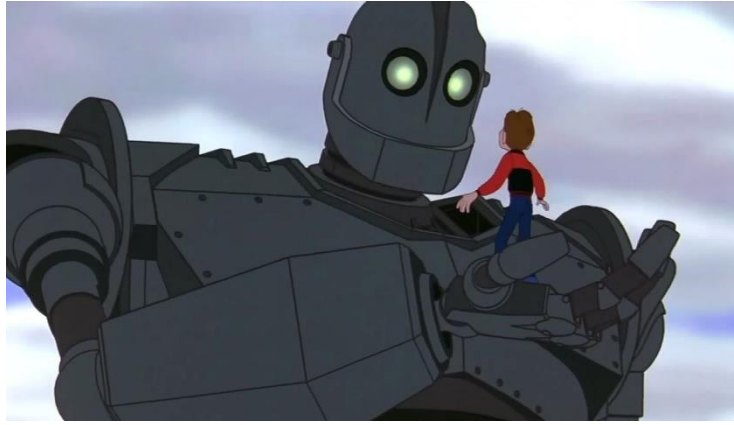


Рисунок 1.4 – Кадр из анимационного фильма «Стальной гигант» (сайт Pinterest)



Рисунок 1.5 – Скриншот видеоигры Jet Set Radio (сайт Steam)



Рисунок 2.1 – Скриншот интерактивного фильма Fahrenheit (сайт Steam)



Рисунок 2.2 – Скриншот интерактивного фильма Fahrenheit (сайт Steam)



Рисунок 2.3 – Скриншот интерактивного фильма Heavy Rain (сайт Steam)

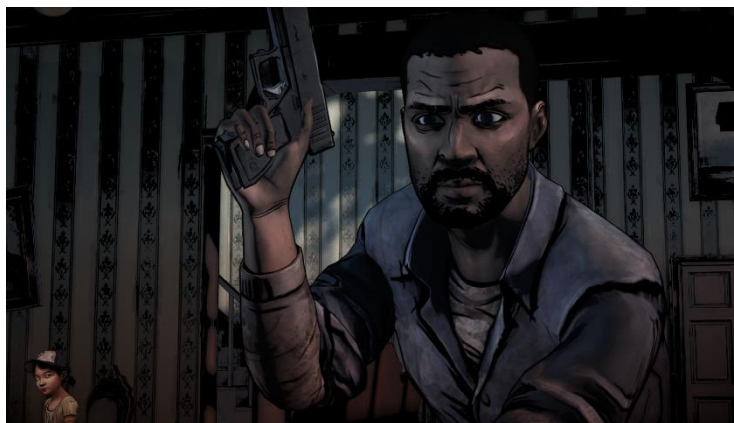


Рисунок 2.4 – Скриншот интерактивного сериала The Walking Dead (сайт Playground)

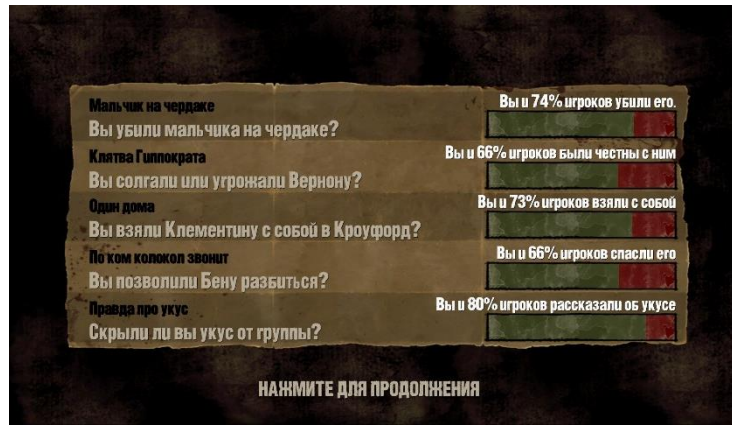


Рисунок 2.5 – Скриншот статистики из интерактивного сериала The Walking Dead (сайт Steam)



Рисунок 3.1 – Кадр VR-мультфильма Battlescar (сайт Steam)



Рисунок 3.2 – Кадр VR-мультфильма «Пёрл» (сайт IMDb)



Рисунок 4.1 – Скриншот видеоигры Mortal Kombat (сайт Playground)



Рисунок 4.2 – Скриншот видеоигры The 7th Guest (сайт YouTube)



Рисунок 4.3 – Скриншот видеоигры Phantasmagoria (сайт YouTube)



Рисунок 4.4 – Скриншот FMV-игры Her Story (сайт Steam)



Рисунок 4.5 – Скриншот FMV-игры The Shapeshifting Detective (сайт Steam)



Рисунок 4.6 – Скриншот FMV-произведения Vlipro+ (сайт Steam)