

Министерство науки и высшего образования  
Российской Федерации (Минобрнауки России)  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Государственный университет управления»  
(ФГБОУ ВО «ГУУ»)

---

М.И. Косинова

# ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО, КАК ИНСТРУМЕНТ ПРОДВИЖЕНИЯ АУДИОВИЗУАЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ

Монография

RU  
**science**  
RUS-SCIENCE.RU  
Москва  
2024

**УДК 791.44**  
**ББК 85.37**  
**К71**

**Рецензенты:**

**А.М. Аракелян**, заведующий кафедрой управления в сфере культуры, кино, телевидения и индустрии развлечений Государственного университета управления, д-р экон. наук, проф.,

**Д.Л. Караваев**, ведущий научный сотрудник аналитического отдела Научно-исследовательского центра кинообразования и экранных искусств, ВГИК, канд. искусствоведения

**Автор:**

**М.И. Косинова**, доцент кафедры управления в сфере культуры, кино, телевидения и индустрии развлечений, ФГБОУ ВО «Государственный университет управления», канд. филос. наук

**Косинова, Марина Ивановна.**

**К71**

Интерактивное кино, как инструмент продвижения аудиовизуальной продукции : монография / М.И. Косинова. — Москва : РУСАЙНС, 2024. — 102 с.

**ISBN 978-5-466-07320-1**

В монографии рассматриваются понятие и виды интерактивного кинематографа, история его зарождения и развития. Выявляются отличительные черты интерактивных фильмов, особенности их композиционной структуры, виды ветвления сюжета. Анализируются основные приемы, которые используются при создании фильмов с альтернативными поворотами сюжета. Рассматриваются особенности демонстрации подобного рода фильмов в кинотеатрах. Также рассматриваются компьютерные игры, их виды, жанры, особенности.

*Данная монография может быть рекомендована широкому кругу читателей, в том числе студентам, обучающимся по направлению «Менеджмент в кино и телевидении», «Продюсирование в творческих индустриях».*

**Ключевые слова:** кинематограф, интерактивное кино, фильм с альтернативными поворотами сюжета, компьютерная игра, игровая индустрия, реиграбельность.

**УДК 791.44**  
**ББК 85.37**

**ISBN 978-5-466-07320-1**

© Косинова М.И., 2024  
© ООО «РУСАЙНС», 2024

# Содержание

Глава 1. Интерактивные элементы в различных видах искусства: театре, литературе, музыке .....	4
Глава 2. Зарождение интерактивных элементов в области кино .....	19
Глава 3. Технологии и приемы, используемые при разработке интерактивных фильмов. Связь интерактивного кино с игровой индустрией.....	26
Глава 4. Современные разработки и экспериментальные интерактивные фильмы.....	43
Глава 5. Особенности демонстрации интерактивных фильмов. Интерактивные кинотеатры .....	49
Глава 6. Специфика показа интерактивных фильмов за рубежом на примере компаний TrioTech и ReelXperience .....	55
Глава 7. Развитие технологий и способов показа интерактивного кино в России на примере компании Yotto Group. Антикиноотеатры .....	62
Глава 8. Перспективы развития интерактивного кино. Особенности и аспекты производства интерактивных фильмов .....	67
Глава 9. Возможности проката и показа фильмов с альтернативными поворотами сюжета.....	75
Глава 10. Примеры использования мобильных и интерактивных технологий в кино .....	85
Глава 11. Разработка и продвижение интерактивного кино на примере фильма «Выход».....	88
Библиография .....	100

## Глава 1. Интерактивные элементы в различных видах искусства: театре, литературе, музыке

Чтобы понять, каким образом зарождалась идея интерактива – возможности зрителя «вмешиваться» в сюжет – необходимо заглянуть в историю. По обыкновению актеры, участвующие в театральном действии, придерживаются четкого сценария. Конечно, они нередко импровизируют, отходят от текста в каких-то мелочах, но никогда не отступают от фабулы пьесы. Однако на протяжении существования театрального искусства нашлось место явлениям, которые можно назвать интерактивом.

В Древней Греции, помимо традиционных представлений, проводились словесные соревнования, которые носили название «агон». Этот термин имел широкое значение, под ним подразумевались спортивные состязания, гонки и скачки, а также музыкальные и художественные соревнования, которые проводились отдельно для хоров, драматургов и актеров. Первый агон состоялся в 534 году до н.э. в Афинах и представлял собой соревнование среди трагических поэтов. Впоследствии в подобных состязаниях стали принимать участие и комические поэты. Агон проходил следующим образом. Участие в мероприятии принимали три трагических и три комических поэта. Каждый из трагиков представлял три трагедии и одну сатирическую драму, причем трагедии должны были быть связаны единым сюжетом. После следовала сатирическая драма на тот же сюжет, что и трагедии. Все эти четыре произведения, связанные сюжетно, образовывали тетралогию. Комические поэты в свою очередь представляли по одной комедии. Соревнования длились три дня. Каждый день утром представляли по одной тетралогии трагиков, а вечером исполняли одну комедию. К участию в состязании допускали только новые произведения, остальные же шли вне конкурса. Одержавшие победу драматурги получали от государства специальный гононар и награждались венком из плюща. Победителя определяли специально выбранные лица или же сами зрители.

Стоит отметить, что афинская публика была очень восприимчивой, и если пьеса нравилась зрителям, они без стеснения выражали свое одобрение криками или аплодисментами. В противном же случае они могли освистать драматурга или выгнать актеров со сцены, закидав их камнями, и требовать начать новую пьесу. Можно сказать, что для успеха картины имело большое значение мнение народа. Именно эта деталь очень важна для нашего исследования – мнение и участие зрителей.

Однако до возможности выбора фабулы афинским зрителям было еще далеко.

Театр развивался, и места для интерактива оставалось все меньше. В Средние века произошло усложнение драмы, актеры действовали по «режиссерским инструкциям», в которых четко прописывались текст и движения. Однако зрители все же косвенно влияли на содержание пьес, хотя и не замечали этого. Священники, которые зачастую принимали непосредственное участие в создании пьес и их обработке, стали подбирать более житейские сюжеты или представляли иное толкование религиозных, упрощая их и «приближая» таким образом к народу.

Также можно привести в пример итальянский народный театр, называемый «комедия дель арте» или «комедия масок». Это были площадные представления, происходившие во время карнавалов. Актеры носили маски, отражавшие сущность персонажей. Выступления основывались на краткой сюжетной схеме, которая включала в себя описание эпизодов, порядок выхода актеров на сцену, действия актеров и необходимый реквизит. Сценарий зачастую создавался на основе известных повестей и рассказов, но включал в себя изменения. Однако, несмотря на имеющуюся фабулу, актеры весьма активно использовали метод импровизации в своих выступлениях, что позволяло адаптировать пьесу к новой публике. Для каждого актера комедии масок было важно подобрать нужную реплику и соответствующий ей жест, которые бы максимально точно отразили сущность героя и смысл пьесы. Импровизация в данном случае подразумевала статичность фабулы, но различие в деталях, настроении пьесы и реплик актеров, возможность реагировать на поведение публики и менять пьесу по ходу ее действия. Также стоит отметить, что карнавальное представление происходило прямо на улицах городов, зрители находились довольно близко к актерам, не всегда их разделяла сцена. Благодаря этим деталям, границы так называемой «четвертой стены» были весьма тонкими (подробно данный прием будет описан ниже).

Еще одно театральное направление, использующее импровизацию, – стендап-театр, родившийся в Великобритании в XVIII–XIX веках. Это были юмористические представления перед аудиторией. Выступающие имели возможность наблюдать за реакцией зрителей на шутки и менять ход своего представления, импровизировать. Стоит отметить, что в эпоху Просвещения в Англии с появлением жанра мещанской драмы театр стал ориентироваться не только на состоятельную публику, но и на простых людей. Новый зритель остро реагировал на происходящее на сцене, не стеснялся выражать свои эмоции. Тем самым

происходило косвенное вовлечение зрителя в происходящее на сцене, хотя на сам сюжет это никак не влияло.

В нашей стране аналогом комедии масок выступали выступления скоморохов, которые известны еще с XI века. Поначалу они выступали поодиночке, но затем стали объединяться в труппы и устраивать балаганные представления, которые зачастую выпадали на праздничные гуляния или являлись частью торговых ярмарок. В подобных выступлениях широко использовалась импровизация, скоморохи нередко напрямую общались с публикой. С XVII века начали появляться придворные театры, выступления которых были привязаны к четкому сценарию, здесь места импровизациям не оставалось. Также появились крепостные театры, являющиеся частной собственностью дворянина. Они состояли из крепостных актеров, которые выступали именно так, как того требовал хозяин. В данной ситуации зритель (т.е. хозяин крепостных) определял происходящее в пьесе.

В XX веке появились возможности для реализации самых необычных проектов, и театр не стал исключением. В 1934 году вышел спектакль «Женщина в суде» (Woman on Trial), позднее он был переименован и известен под названием «Ночь 16 января» (Night of January 16th). Автором пьесы является Айн Рэнд (наст. имя Алиса Розенбаум), русская эмигрантка, она переехала в США в 1926 году. Написание пьесы Айн вдохновили два события. Во-первых, появление пьесы «Судебный процесс над Мэри Даган» (англ. The Trial of Mary Dugan) в 1927 году – мелодрамы, в которой происходит суд над танцовщицей, обвиняемой в убийстве ее любовника-миллионера. Особенностью спектакля является то, что во время театрального действия зрители воспринимались как жюри, однако на концовку они не влияли. Впоследствии Айн Рэнд использовала и усовершенствовала этот прием в своей пьесе. Вторым событием, вдохновившим Рэнд, стало самоубийство Ивара Крюгера, шведского промышленника, прозванного «Королем спичек» (Match King), так как ему принадлежала монополия на производство спичек. После крушения его финансовой империи его обвинили в проведении закулисных и незаконных финансовых сделок. Не выдержав напряжения, Крюгер покончил с собой в номере парижского отеля. Рэнд взяла за основу его образ, представив героя своей пьесы бизнесменом сомнительного характера, мотив убийства которого могли иметь сразу несколько человек.

Спектакль представляет собой судебную драму, в центре которой находится молодая Карен Андрэ, обвиняемая в убийстве своего работо-

дателя мистера Фолкнера, с которым она состояла в романтических отношениях. События пьесы разворачиваются в зале суда. В начале представления из числа зрителей выбирают несколько человек, которые в ходе спектакля выступают в качестве присяжных. На протяжении трех актов перед зрителями предстают свидетели и высказывают свои противоречивые показания. Примечательно, что пьеса не представляет события, которые привели к смерти Фолкнера. В конце спектакля присяжные удаляются на некоторое время и принимают решение на основе показаний свидетелей, является ли Карен Андрэ виновной или нет. Им необходимо выявить, какие из показаний являются правдой, а также принять во внимание мнение самой обвиняемой – она указывает на ложность показаний одного из свидетелей. В отличие от обычного уголовного процесса, окончательный вердикт требовал большинства голосов, а не единогласного решения. На Бродвее в присяжные выбирали преимущественно знаменитостей. В остальных же театрах в ими могли оказаться любые зрители. Присяжным платили за участие по 3 доллара. Поначалу в присяжные выбирали исключительно мужчин, однако позднее правила смягчили и позволили женщинам принимать участие в вынесении вердикта.

В пьесе не было правильного варианта выбора – нельзя было с точностью сказать, верное ли решение приняли присяжные. Иногда во время спектаклей разгорались споры относительно правильности решения присяжных. Сама Айн Рэнд была убеждена, что Карен Андрэ не была виновной. Она полагала, что суд над героиней представлял собой борьбу двух сторон: обвиняемая Андрэ представляла амбициозный, уверенный подход к жизни, а свидетели – зависть и стремление к власти над другими. Зрители склонялись к той или иной стороне, поддавшись влиянию своих убеждений. Таким образом, пьеса Айн Рэнд имела философский подтекст.

Спектакль имел большой успех, в том числе и коммерческий. Трюк с выбором присяжных пришелся публике по душе. Премьера прошла в Hollywood Playhouse в Калифорнии 22 октября 1934 года, затем пьеса была представлена во многих городах Америки и Европы. Большинство отзывов были положительными. В том же 1934 году были приобретены права на съемки фильма по пьесе студией Metro-Goldwyn-Mayer, однако проект так и не удалось осуществить. В 1941 году был снят фильм «Ночь 16 января» на основе спектакля, на этот раз студией Paramount Pictures. Сюжет был изменен. К примеру, в фильме были отражены события, происходившие до судебного процесса. Безусловно, о возможности зрителей влиять на вердикт, не было и речи. Финал был

однозначен – Фолкнер инсценировал свою смерть и в итоге был арестован. Картина была принята зрителями холодно, успеха не имела.

Следующий интерактивный спектакль – «Сдвиг безумия» (Shear Madness), премьера которого состоялась в 1963 году в немецком городе Ульм. Мэрилин Абрамс и Брюс Джордан приобрели права на пьесу «Силуэт» (нем. Scherenschnitt) немецкого драматурга Пауля Портнера и адаптировали ее под свой спектакль. Действие происходит в салоне-парикмахерской, хозяйка которого найдена убитой. Зрители вовлекаются в расследование преступления, им предстоит решить, кто из подозреваемых виновен в содеянном – это происходит путем опроса зрителями актеров. Большая часть диалогов представляет собой импровизации, юмор подстраивается под актуальные новости и события. Окончание пьесы зависит от того, кого из подозреваемых зрители признают виновным.

Второй раз пьеса была поставлена в Бостоне в январе 1980 года, ее считают одной из самых продолжительных немзыкальных пьес в мире. Еще одна адаптация спектакля состоялась в Вашингтоне в 1987 году. В Турции пьеса имела целых две версии – в 1998 и в 2003 годах, причем в последней адаптации использовались смс-сообщения и онлайн-чаты в качестве средства взаимодействия с актерами. Во Франции пьеса была поставлена в 2011 году, а в Нью-Йорке – в 2015 году. Новые адаптации спектакля идут до сих пор.

Еще один пример интерактивного спектакля – пьеса «Случайная смерть анархиста», поставленная в 1970 году в Италии. Автор пьесы – Дарио Фо, лауреат Нобелевской премии по литературе 1997 года. Пьеса основана на реальных событиях, связанных с итальянским железнодорожником и анархистом Джузеппе Пинелли. В 1969 году он выпал из окна четвертого этажа полицейского участка в Милане, где находился за обвинение в ограблении банка. Сюжет спектакля отличается от реальных событий, а сама пьеса является политическим фарсом. Действие происходит в полицейском участке, где инспектор допрашивает маньяка, но тот оказывается хитрее и не выдает своих тайн. Когда инспектор покидает комнату, маньяк перехватывает звонок от другого инспектора и узнает, что в полицейский участок должен прибыть судья. Маньяк принимает решение выдать себя за судью, что ему с успехом удается – прибывшие в участок полицейские верят злоумышленнику и предоставляют ему секретную информацию. С ними также в участок прибывает журналистка Мария Фелетти.

В спектакле было две альтернативные концовки. В первом варианте журналистка Фелетти сбегает из участка, оставляя полицейских,



и те погибают при взрыве бомбы. В другом варианте девушка оказывается прикованной к оконной раме и оставлена полицейскими на верную гибель. Зрители должны были принять решение, каким путем пойдет история. В данном случае маньяк выступал связующим звеном между зрителями и актерами, выслушивал мнения и озвучивал выбранный вариант.

Премьера спектакля состоялась 5 декабря 1970 года в итальянском городе Варесе. Гастроли по стране собрали аудиторию, составляющую более миллиона зрителей. Адаптации спектакля стали успешно проходить в других странах: в Великобритании в 1980-1981 годах, в США на Бродвее в 1984 году, несколько раз в Индии и Китае – в общей сложности в 40 странах мира. На британском телевидении была представлена адаптация пьесы в 1985 году с внесенными сюжетными изменениями. В 1992 году адаптация пьесы транслировалась на BBC Radio. В 2012 году в Румынии вышел рок-мюзикл, вдохновленный пьесой. Популярность произведения невозможно оспорить, однако нельзя точно сказать, сохраняли ли адаптации пьесы ее первоначальную структуру с альтернативными концовками.

Следующая пьеса – мюзикл «Тайна Эдвина Друда» (англ. The Mystery of Edwin Drood), адаптация одноименного романа Чарльза Диккенса. Спектакль был поставлен Рупертом Холмсом и впервые представлен на Шекспировском фестивале в Нью-Йорке в августе 1985 года, затем переведен на Бродвей. При создании пьесы автора вдохновили две вещи: непосредственно само незаконченное произведение Чарльза Диккенса и традиции британской пантомимы и мюзик-холла.

Внезапная смерть Диккенса не позволила ему закончить роман «Тайна Эдвина Друда». Это вызвало любопытство у читателей, многие писатели и драматурги пытались создать свою концовку и приблизиться к варианту, задуманному Диккенсом. Руперт Холмс задумался о создании мюзикла по роману еще в 1983 году. Он выступил и композитором, и автором текста песен. Не обошлось без изменений сюжета. От романа Холмс взял место действия и центральных персонажей: значение некоторых он преувеличил, других увел на задний план, а некоторых и вовсе исключил из действия.

Согласно традициям мюзик-холла, он создал дополнительного персонажа, который являлся зачинщиком действия на сцене. Этот персонаж вызывал актеров на сцену, представлял их, общался со зрителями. От пантомимы Холмс привнес концепцию «Lead Boy» – концепция молодой женщины, находящейся в сопротивлении мужчинам. Также автор изменил стиль повествования. У Диккенса настроение романа более

мрачное, а Холмс в своем мюзикле использовал прием «шоу-внутри-шоу»: актеры играли не конкретно персонажей Диккенса, а представляли как актеры мюзик-холла, которые играют героев романа. Этот трюк придавал мюзиклу элементы легкой комедии, что никак не прослеживается в оригинальном произведении. Еще одно отличие – в мюзикле у Джаспера раздвоение личности, в книге же этот факт открыто не утверждается. Также в мюзикл были добавлены некоторые детали и подсказки, которые помогли бы зрителям определить истинного убийцу Друда, или же, наоборот, запутать их.

Особенностью представления является то, что концовка пьесы зависела от решения публики. Финал пьесы зависел от результатов зрительского голосования. Во втором акте появлялся таинственный сыщик, которого играл тот же актер, что и Эдвина Друда – этот трюк был создан с намерением запутать зрителей. Сыщик начинал расследовать смерть Друда, но сама его личность оставалась до поры неизвестной. По ходу пьесы ведущий ставил перед аудиторией вопросы: кто убил Друда (если, конечно, он был убит), что скрывается за личностью Дика Дэчери (сыщика) и между какими двумя персонажами установятся романтические отношения. Большинство голосов определялись дальнейшие события.

Руперту Холмсу приходилось тщательно прорабатывать многочисленные короткие концовки, так как в зависимости от ответов на три вопроса могло существовать множество различных комбинаций концовок. Актерам приходилось быстро подстраиваться под выбор аудитории и играть в соответствии с их предпочтениями. Во втором акте личность сыщика раскрывала Роза, она называла того, кого выбрали зрители. То же самое происходило и с убийцей Друда – могильщик, якобы свидетель убийства, указывал на выбранного аудиторией героя. Пара, которая пришлась по душе публике, пела совместный дуэт. В итоге три песни исполнялись каждый раз разными персонажами, в зависимости от определенной концовки.

Мюзикл был тепло воспринят зрителями. За время сезона мюзикла, который закончился в мае 1987 года, было проведено 608 спектаклей. Через некоторое время после закрытия шоу мюзикл отправился в национальный тур по Северной Америке. В 2012 году в Лондоне произошло возрождение мюзикла, а в ноябре того же года Roundabout Theatre Company вернула шоу на Бродвей. Учитывая такое количество адаптаций, можно с уверенностью сказать, что интерес к пьесе не угасает и она популярна у публики. В 1986 году мюзикл был удостоен премии Топу сразу в нескольких номинациях.

Перечисленные спектакли не являются единственными примерами использования интерактива на театральных подмостках. Любопытно, что все известные интерактивные спектакли, так или иначе, имеют детективную направленность. Она является наиболее удобной для создания элементов интерактива: перед аудиторией предстает ситуация, в основе которой лежит вполне однозначный конфликт, и ставятся конкретные вопросы с выбором нескольких вариантов ответа. Такая система позволяет поддерживать интерес у зрителей до конца спектакля и дает им возможность почувствовать себя вовлеченным в действие. На примере театральных спектаклей можно сказать, что интерактив весьма популярен у публики и имеет коммерческий потенциал.

Следующий вид искусства, который стоит рассмотреть на предмет наличия интерактива – литература. В отличие от театра, интерактив здесь появился достаточно поздно. Литературным произведениям присуща четкость и неизменность фабулы, так как они запечатлеваются на бумаге и заключены в физическую оболочку. Однако авторам удалось найти способ, который позволил превратить результаты их труда в совершенно новый феномен в искусстве.

Не секрет, что авторы, прежде чем преподнести свои произведения на суд редактора, тщательно продумывают структуру и фабулу своего творения, делают правки или даже переписывают целые эпизоды. Почти наверняка литературное произведение кардинально меняется по фабуле или даже смыслу, пройдя путь от задумки до публикации. В итоге мы имеем законченное творение, содержание которого трудно оспорить. Как говорится, «что написано пером, того не вырубишь топором». Однако явление интерактива разрушает это правило, так как подразумевает несколько вариантов событий, ни один из которых не является единственно правильным. В конечном итоге из всех вариантов, которые перебирает автор, «в финал» выходит только один. Однако бывают ситуации, когда в фабуле происходят разветвления и сразу несколько вариантов происходящих событий приравниваются друг к другу.

К примеру, Чарльз Диккенс при написании своего романа «Большие надежды», который признается одной из величайших литературных работ писателя, изменил финал прямо перед публикацией. В первоначальной версии Пип, герой повествования, обречен на несчастье; в финальной же версии его будущее неопределенно, но все же есть надежда на счастливый исход. Диккенс поступил подобным образом после того, как Эдвард Бульвер-Литтон, прочитавший роман, посчитал первоначальную версию слишком мрачной.

чальную концовку слишком трагичной. Автор остался доволен принятым решением. В письме к своему биографу Джону Форстеру Диккенс утверждает, что, на его взгляд, окончательная версия вышла более удачной и приемлемой. Однако в истории мировой литературы сохранились обе концовки романа. Несмотря на то, что финальная версия была признана официальной, некоторые издания XX века использовали первоначальную концовку произведения. Также часто книги выпускались с двумя вариантами окончания, позволяя читателю выбирать, чем закончится история. На сегодняшний день издательства часто используют обе концовки романа, в России же распространен вариант с одной, более оптимистичной концовкой. Вот так правки автора перед публикацией породили две альтернативные концовки романа, хотя данный эффект возник непреднамеренно.

Особого внимания заслуживает экспериментальный роман аргентинского писателя Хулио Кортасара «Игра в классики» (исп. «Rayuela»). Книга была выпущена в 1963 году и представляла собой «поток сознания». Произведение отличается необычной структурой и признается антироманом (образец постмодернизма, характеризующийся отхождением от канонов структуры обычного литературного произведения). Также в произведении часто можно наблюдать нарушения традиционных правил грамматики и орфографии. Роман состоит из 155 глав, объединенных в три части. Первые 36 глав представляют собой часть под названием «По ту сторону» и описывают жизнь Орсио Оливейра, главного героя, содержат его размышления о существовании и об отношениях с окружающим миром. Хронология повествования нарушена, история движется в нелинейном порядке. Во второй части «По эту сторону» (37-56 главы) действие переносится из Франции в Аргентину, и в центре внимания теперь не только Орсио, но и его друг детства, которого в романе называют Путешественником. Третья часть, состоящая из 99-ти глав, представляет так называемые «расходные главы». В них содержатся ответы на головоломки, представленные в первых двух частях, а также фигурирует дополнительная информация о некоторых персонажах. Помимо этого, в «расходных главах» Кортасар раскрывает мотивы создания своего романа.

Особенностью «Игры в классики» является то, что данный роман можно читать как минимум двумя разными способами: традиционным способом, по порядку, или же в хронологии, на которую указывают подсказки в конце каждой главы. Кроме того, Кортасар советует читателю найти свой уникальный способ прочтения романа – он тоже окажется

верным. Таким образом, автор не просто предоставляет публике готовую работу, но и вовлекает читателя в действие, предлагает использовать фантазию и приложить усилия при прочтении произведения.

Книги, фабула которых разветвляется и имеет несколько путей, появились в 40-х годах XX века и назывались gamebook (книга-игра). Данные книги делятся на три вида:

- сюжет-ветвление (требует от читателя сделать выбор, каким образом пойдет сюжет);

- приключение (комбинация сюжета-ветвления и простой ролевой системы);

- сольная ролевая игра (то же, что и приключение, но ролевая игра строится на своей собственной системе, иногда требует наличия дополнительных руководств с инструкциями).

Структура книг-игр такова: текст разделен на секции, обычно по несколько страниц, в конце каждой секции читателю предлагается сделать выбор ветви повествования, которой он хочет следовать. Каждая ветвь содержит ссылку на номер пункта или страницы, к которым нужно перейти. Повествование ведется от второго лица, и читатель выступает в качестве вымышленного персонажа. Как правило, в приключенческих игровых книгах есть один «успешный» вариант прочтения, содержащий наиболее положительную концовку; остальные ветви считаются «провальными». На сегодняшний день подобные книги часто публикуются сериями, объединенными сюжетом или вымышленной вселенной.

Прообразом игровых книг можно считать работы аргентинского писателя Хорхе Луиса Борхеса. В 1941 году вышли две его работы: «Анализ творчества Герберта Куэйна» и «Сад расходящихся тропок». Они содержат в себе идею о существовании параллельных миров, метафорически переданную через многовариантный текст. Первое произведение имеет две точки разветвления и девять возможных окончаний. Второе представляет собой лабиринт, где главы не связаны хронологически, а главный герой использует все находящиеся перед ним возможности. В одной главе персонаж погибает, в следующей он снова жив. Рассказ имеет смысл, только если прочитать его в правильном порядке. Тем самым, автор ставит перед читателем задачу разгадать временную загадку и найти правильную хронологию. Этот факт редко присущ современным книгам-играм, где обычно от читателя требуется просто следовать инструкциям.

Игровые книги начали распространяться в 1950-х годах в качестве учебной литературы. Психолог Б. Скиннер высказал идею использова-

ния интерактивной литературы для обучения студентов без преподавателя. Данные учебники содержали вопросы с несколькими вариантами ответа, под каждым из вариантов находилась ссылка на определенную страницу. Если ответ оказывался правильным, то студентам было предложено перейти к дополнительной информации или новым вопросам. Если же ответ оказывался неверным, то ссылка содержала комментарии, почему этот вариант неправильный, и направляла читателя обратно к первоначальному вопросу.

Книги серии TutorText, публикуемые с 1958 по 1972 г., использовали такую структуру с целью охватить широкий спектр предметов для большой аудитории читателей. В 1960-х гг. интерес к жанру книги-игры был связан со стремлением к литературным экспериментам. Французская экспериментальная литературная группа УЛИПО (фр. OULIPO) обсуждала возможности использования формата книг-игр, названных ими «древовидными повествованиями».

Еще одним примером литературного эксперимента можно назвать короткие истории Джона Слэйдека: «Территория инопланетян» (англ. Alien Territory) и «Потерянный нос: программируемое приключение» (англ. The Lost Nose: a Programmed Adventure). В то же время начали появляться произведения развлекательного жанра. В 1967 году вышла книга Эдмунда В. Хилдика, в которой читателю предлагалось определить судьбу персонажа-кота, сделав выбор и перейдя на нужную страницу. Д. Гуэррир с соавторами опубликовал в 1969 году серию игр, используя такие жанры, как интерактивный триллер, политический симулятор, а также программные (программа здесь – последовательность действий) игры, включающие в себя крестики-нолики. В 1970 году была опубликована шведская книга *Den mystiska påsen*, игровой процесс включал в себя мешочек «украденных» камней. Итальянский писатель Джанни Родари в 1971 году выпустил детскую книгу «Сказки, у которых три конца», которая позволяла детям выбирать один из нескольких финалов.

В 1970-х годах началась популяризация художественных игровых книг, несколько серий были опубликованы в англоязычных странах. Первой публикуемой серией интерактивных книг можно назвать серию «Шпион». Она выпускалась 1972-1980 гг. в Великобритании и была нацелена на детей старшего возраста. Однако самой популярной серией интерактивных книг считается работа Э. Паккарда и Р. Монтгомери «Выбери себе приключение» (англ. Choose Your Own Adventure). Прототипом создания серии книг выступила работа Паккарда «Остров Са-

харного тростника» (1969). Сложности представляли издательства, которые со скепсисом и опаской относились к литературным экспериментам, поэтому Паккарду долго не удавалось расширить аудиторию своих произведений, пока на его работы не обратил внимание соучредитель издательства VCP Монтгомери. Он же предложил Паккарду создать серию интерактивных книг. Так началось их успешное сотрудничество, которое принесло их продукции популярность во всем мире.

Книги были построены по структуре сюжета-ветвления. Повествование шло от второго лица, читатель представал в качестве главного протагониста и должен был выбирать, с его точки зрения, правильное действие, которое влияло на прохождение в целом. Обычно читателю приходилось выбирать с первых страниц, причем выбор не мог основываться на логике или полученной до этого информации. К примеру, два варианта (из книги «Пещера времени»):

- «если вы хотите вернуться домой, идите на страницу 4»;
- «если вы хотите подождать, идите на страницу 5».

После этого начиналась сама история, содержащая множество ветвей и возможностей выбора, а также большое количество всевозможных концовок. В ранних издаваемых книгах количество концовок часто доходило до 40, в более поздних стандартом было 8 вариантов финала. Как правило, все финалы можно разделить на следующие виды:

- выгодный финал, полностью раскрывающий сюжет (обычно один или несколько);
- «провальный финал», заканчивающийся смертью персонажа, его друзей или просто невыгодной ситуацией;
- прочие финалы, не до конца раскрывающие сюжет (могут быть как относительно положительными, так и отрицательными);
- «петля», когда читатель заходит в тупик и вынужден вернуться к определенному месту действия или вообще начать читать заново;
- в одной из книг (Inside UFO) ни одна из ссылок не приводила читателя к смыслообразующему параграфу, хотя в книге он присутствовал; в итоге книгу можно было пройти обманным путем.

Серия «Выбери себе приключение» публиковалась в период с 1979 по 1998 г. Vantam Books, ныне книги выходят в издательстве Chooseco. Всего было выпущено 60 книг, включая дополнительные серии «Выбери себе приключение для маленьких», «Машина времени», «Быть межпланетным шпионом». В более поздних произведениях происходило усложнение игрового процесса, включались игровые кубики, а также подробно расписывались характеристики персонажей. Выпуск

насчитывает около 250 млн. экземпляров, книги переведены на 38 языков мира, в том числе и русский. В России в период 1995-1998 гг. было выпущено 15 книг.

Параллельно с сюжетами-ветвлениями развивались ролевые соль-ные приключения. Они основывались на правилах существующих настольных ролевых игр, но позволяли осуществлять игровой процесс для одного человека. Первые сольные ролевые игры основывались на настольной игре «Тоннели и тролли», начало которым положила книга «Замок Буффало» (1976). В последующие двадцать лет вышло 24 ролевых приключения этой серии, они быстро завоевали успех у фанатов ролевых игр.

Еще одно издание – «Фэнтези приключение», состоящее из восьми книг, также завоевавшее популярность у читателей. Уникальность его состоит в том, что при игровом процессе было необходимо наличие миниатюры и специального поля для воспроизведения систем движения и боя.

Пик популярности ролевых игр пришелся на 80-е годы XX века. В это время многие разработчики игр стали включать в свои наборы сольные ролевые приключения, чаще всего используемые для обучения новичков. Книги-игры использовались в таких известных играх, как *Dungeon & Dragons*, *GURPS*, *Das Schwarze Auge*, *DC Heroes*, *Call of Cthulhu*. Также сольные приключения часто публиковались в журналах, посвященных ролевым играм, и могли служить обзорами на существующие настольные игры. В 1990-х гг. резко сократилось производство сольных ролевых приключений, так как популярность самих ролевых игр снизилась, по сравнению с 1980-ми годами. Однако новые издания сольных ролевых приключений на основе современных ролевых игр выпускаются до сих пор.

Игры-приключения отличаются от сольных ролевых игр наличием собственных инструкций в каждом издании книги, также они не привязаны к настольным ролевым играм. Одной из первых приключенческих книг-игр является «Колдун Огненной горы» (1982). Эта книга послужила началом серии «Боевая фантастика», которая на сегодняшний день насчитывает более 60 книг. С этого началась популяризация интерактивных приключенческих книг по всему миру, особенно известны были серии *Lone Wolf* и *Way of the Tiger*. Несмотря на наличие переводов известных серий, многие страны выпускали книги-игры собственного производства. Примером может служить французская серия книг *La Saga du Prêtre Jean*, выпущенная в 1986 году.



В 1990-х гг. популярность книг-приключений в Европе стала стихать, однако в Болгарии, наоборот, произошел всплеск интереса к данному жанру. В это время наблюдалась тенденция использования многими болгарскими авторами псевдонимов на английском языке. Зачастую читатели не подозревали, что книги выпускают их соотечественники. Похожая ситуация наблюдалась в Венгрии, где книги собственного производства даже специально выпускались с якобы английскими оригиналами названий.

В 2000-х гг. были переизданы «Боевая фантастика» и Lone Wolf, что принесло некоторый коммерческий успех. Несколько собственных книг были выпущены в Чехии и России. На данный момент продолжается публикация приключенческих книг-игр. Популярны авторы данного жанра: в Германии – Вольфганг Хольбайн и Маркус Хайтц, в Великобритании – Джонатан Грин. С развитием интернета книги-игры стали распространяться в формате электронных документов, а некоторые компании стремятся возродить книги данного жанра на различных мобильных платформах.

Большинство игровых книг нацелено на молодых читателей, однако были предприняты попытки ориентироваться на более взрослую аудиторию. За исключением вышеупомянутых книг Гуэррира в 1960-х гг., одним из ранних примеров таких книг является серия *Maxima Discrecion* (1980-е гг.), состоящая из пяти частей и написанная в интерактивной форме в жанре нуар с фантастическими элементами. К сожалению, данное произведение доступно только на каталонском и испанском языках.

В 2007 году Хизер МакЭльхаттон выпустил бестселлер для взрослых «Довольно мелкие ошибки» (англ. *Pretty Little Mistakes: A Do-Over Novel*). Книга имела 150 возможных окончаний: половину оптимистичных и половину негативных. В 2010 году вышло продолжение книги – «Миллион мелких ошибок». Еще один интерактивный роман, нацеленный на взрослую аудиторию, – «Лотерея жизни» Кима Ньюмана, где читателю требовалось выбрать философию, которой должен следовать главный персонаж. Однако читатель мог игнорировать интерактивную природу романа и читать произведение в более привычном для себя ключе. Одной из последних интерактивных литературных работ является роман «Если» Николаса Бурбаки (2014).

В России интерактивные книги начали публиковаться товариществом «Калейдоскоп» в рамках серии «Приключенческая книга-игра» в 1991 году. Книги имели довольно высокий тираж – 100 тыс. экземпляров. Автором серии является Дмитрий Браславский. Серия «Путь героя»

начала выпускаться издательством «АСТ» в 1995 году и насчитывала семь выпусков. Авторами серии выступили Дмитрий Браславский и Ольга Голотвина. В книгах использовалась единая система правил, как в обычной ролевой игре, а также игровой кубик. Поздние издания книг стали доступны в электронном формате, по одной из книг серии был выпущен игровой диск. Распространены также самостоятельные публикации, не включенные в ту или иную серию («Кошечья цепь» В. Шувалова, «Лабиринт колдуна» Ю. Пульвера, «Меч и Судьба» А. Куликова и др.). В России также распространены переведенные издания популярных европейских серий, за распространение некоторых из них отвечает издательство «Росмэн».

Одним из подвидов интерактивной литературы можно считать онлайн-фантастику (англ. Hypertext fiction). Данный вид повествования отличается от обыкновенных книг-игр тем, что они размещены в сети интернет, а также в процессе чтения используются гиперссылки. Как и в печатных изданиях, читателю необходимо сделать выбор относительно повествования, но чтобы выбрать необходимый вариант, ему нужно всего лишь нажать на соответствующую гиперссылку или изображение, веб-сайт автоматически перенаправит его на нужную ветку. На сегодняшний день выпуском онлайн-фантастики занимаются цифровые издательства. Одно из самых известных – Coliloquy, территориально находящееся в Сан-Франциско. Также интерактивные тексты доступны в формате приложений (например, Kindle Fire).

Интерактив присутствует и в музыке. В этой сфере уникальным примером является английская рок-группа Marillion. Их концептуальный альбом Brave 1994-го года был выпущен на многосторонних грампластинках, на одной стороне которых были записаны песни, имеющие по два варианта финального звучания. Таким образом, финал песни зависел от того, на какую дорожку попадет игла звукоснимателя.

## Глава 2. Зарождение интерактивных элементов в области кино

Кино с альтернативными поворотами сюжета включает в себя две разновидности: фильмы с альтернативными финалами и интерактивное кино. Первое явление представляет собой кинокартины, имеющие несколько финалов, которые либо равнозначны, либо подразделяются на главные и побочные. Под интерактивным кино подразумевается аудиовизуальное произведение, отличающееся от обычного фильма нелинейностью сюжета, то есть у зрителя появляется возможность влиять на развитие фильма. В настоящее время данное явление распространено слабо или находится на стадии экспериментальных разработок, однако имеет большие перспективы.

Интерактивный формат возник в отечественном кинематографе не сразу. Неким предвестником его можно считать следующие действия русских дореволюционных кинематографистов. Многие российские картины снимались не только для внутреннего рынка, но и для экспорта в западные страны. Тут возникало противоречие, связанное с различием менталитетов кинозрителей: западный зритель уже тогда успел привыкнуть к положительной концовке, хэппи-энду, российская же публика в эпоху Серебряного века была настроена на драматизм и лучше воспринимала трагические финалы. Отечественные кинематографисты снимали два варианта финала – трагичный для своего зрителя и счастливый для иностранного. То же самое они проделывали с иностранными фильмами, которые покупали для демонстрации в нашей стране. Наши кинопредприниматели меняли финалы фильмов: гримировали наших звезд под иностранных, снимали при этом со спины, чтобы зритель не увидел подмены, и «убивали» в финальной сцене. Следует добавить, что этот факт не подтвержден документально и может оказаться лишь легендой.

Разного рода эксперименты по линии интерактива проводились на протяжении всей истории развития кино, однако они не превращались в массовое явление. И только с приходом DVD началось широкое распространение интерактива в кино. Формат DVD позволил использовать разного рода дополнительные материалы, чаще всего это небольшие интервью с актерами или видео с происходящим на съемочной площадке.

Нередкое явление в кино – удаленные сцены, не вошедшие в окончательный монтаж. Иногда режиссеры даже меняли финалы фильмов в процессе монтажа. Так, С. Кубрик в своем фильме «Доктор

Стрейнджлав» (1964) заменил концовку после проведения предварительного показа фильма. Сцена, изображающая битву тортами, оказалась режиссеру фарсом, несовместимым с сатирическим характером фильма. Таким образом, вырезанный фрагмент не стал частью кинокартины, однако эти материалы все еще хранятся в архивах Британского института кино. Похожая ситуация произошла с фильмом «Бутч Кэссиди и Санденс Кид» (1969), где режиссер Дж. Р. Хилл решил смягчить концовку, скрыв от глаз зрителей смерть героев. В результате финал стал более неоднозначным и оставляет некоторую надежду на хэппи-энд.

Другой интересный пример – фильм «Чужой» (реж. Р. Скотт, 1979). Сценарий к картине несколько раз переписывался, а черновая монтажная версия фильма длилась свыше трех часов. Большую часть составляли моменты, не пригодные для финальной версии (различные ракурсы, ненужные диалоги, неудавшиеся дубли). Помимо этих фрагментов, несколько сцен было вырезано из-за возрастного рейтинга. В 2003 году на DVD вышла версия с половиной вырезанных сцен, которые не вошли в прокатную версию. Также отдельно были представлены дополнительные материалы, которые выпускались в специальных DVD-изданиях и некоторых видеовыпусках.

У фильма «Бегущий по лезвию» (реж. Р. Скотт, 1979) имеется целых 7 версий. Рабочая версия, представленная в 1982 году перед выпуском в прокат, вызвала отторжение тестовой аудитории, вследствие чего была перемонтирована. Однако в 1991 году она была показана вновь, и положительная реакция публики сподвигла авторов на создание скорректированной (режиссерской) рабочей версии. В 1982 году в Сан-Диего была показана расширенная рабочая версия, включавшая 3 дополнительные сцены. Первоначальной версией называют вариант, вышедший в прокат в 1982 году; она стала доступна на DVD спустя год после выпуска. Международная версия включала несколько сцен насилия, которые сочли неуместными для американского проката. Телевизионная версия транслировалась в 1986 году по каналу CBS, из нее были изъяты все сцены насилия и непечатные выражения. К 10-летию премьеры фильма была подготовлена режиссерская версия, в которую не вошли хэппи-энд и голос рассказчика, однако включена сцена со сном о единороге. К 25-летию фильма на Венецианском фестивале в 2007 году состоялся показ окончательной версии фильма – наиболее полной и личной, по словам режиссера.

У картины «Рэмбо: Первая кровь» (реж. Т. Котчэфф, 1982) имеется альтернативный финал, представленный в режиссерской версии: