

*О. Поберайло*

**ІНТЕРАКТИВНЕ КІНО:  
СЦЕНАРНІ ОСОБЛИВОСТІ ТА ВИКЛИКИ НЕЛІНІЙНОЇ ОПОВІДІ**

*О. Poberailo*

**INTERACTIVE CINEMA:  
SCRIPTING FEATURES AND CHALLENGES OF NONLINEAR STORY**

Стрімкий розвиток цифрових технологій та зростаючий інтерес аудиторії до інтерактивних розваг зумовлюють появу нових форм медіаконтенту, серед яких особливе місце займає інтерактивне кіно. На відміну від традиційного кінематографу, де глядач є пасивним спостерігачем, інтерактивне кіно надає йому можливість впливати на розвиток сюжету. Ця принципова зміна ролі глядача ставить перед сценаристами низку специфічних завдань, що виходять за рамки лінійної оповіді. Сучасні стрімінгові платформи, як-то Netflix, та студії інтерактивних та ігрових аудіовізуальних творів (Wales Interactive) активно експериментують з інтерактивним форматом, проте єдиного підходу до створення сценаріїв для таких проєктів ще не вироблено.

Як зазначає американський дослідник інтерактивного медіа Кріс Кроуфорд, «інтерактивне оповідання — це не просто історія з виборами, а принципово інший спосіб мислення». Тому одним з центральних питань, що постає перед розробниками інтерактивних фільмів, є необхідність пошуку ефективних сценарних інструментів та технік для проєктування розгалужених наративних структур, забезпечення логічної зв'язності та цілісності історії при множинності можливих сюжетних ліній, досягнення оптимального балансу між свободою вибору глядача та авторським контролем, а також використання потенціалу інтерактивності для посилення емоційного залучення та глибшого розкриття теми, включно з питанням зручного оформлення сценарної ідеї для подальшого втілення.

Відповіді на ці питання є критично важливими для подальшого розвитку інтерактивного кіно як самостійного виду медіамістечтва та формування його унікальної сценарної мови. У контексті розробки сценаріїв для інтерактивного кіно можна виділити такі підходи формалізації сценаріїв: діаграми станів та спеціалізовані мови розмітки. У першому випадку ми говоримо про особливу структуру сценарію, де стани відповідають сценам, а переходи — виборам глядача. Інструментом для створення таких куцкових історій може слугувати таке програмне забезпечення, як Twine.

У свою чергу спеціалізовані мови розмітки, або псевдокоди, для інтерактивного оповідання — це формальні мови, розроблені спеціально для створення розгалужених наративів, діалогів та ігрових сценаріїв. На відміну від універсальних мов програмування, як HTML чи XML, їх синтаксис і семантика, оптимізовані для опису структури історії, виборів гравця, умовних переходів та інших елементів, характерних для інтерактивних творів. Ці мови, як правило, мають більш інтуїтивно зрозумілий синтаксис, ніж мови програмування загального призначення, і часто супроводжуються спеціалізованими редакторами або плагінами, що полегшують процес написання та візуалізації сценарію. Прикладами таких мов є Ink (Inkle Studios), Yarn (Yarn Spinner) та Immersiveplay від (Евett Варгас). Використання таких псевдокодів дозволяє сценаристу не лише описати послідовність подій, але й чітко визначити логіку розгалужень та взаємодію з гравцем.

Незважаючи на переваги, використання спеціалізованих мов розмітки можна виділити певні виклики. По-перше, кожен з цих інструментів має власний синтаксис, логіку та обмеження, що потребує від сценариста часу на вивчення та адаптацію, а також може ускладнити співпрацю з іншими членами команди, які звикли до традиційних сценарних форматів. По-друге, інтеграція сценарію, написаного спеціалізованою мовою розмітки, з відеоматеріалом та інтерактивними елементами (наприклад, кнопками вибору) може вимагати додаткових технічних зусиль і не завжди є інтуїтивно зрозумілою, особливо якщо інструмент орієнтований насамперед на розробку ігор, а не фільмів. По-третє, для складних розгалужених історій з великою кількістю змінних, нелінійних переходів та тонких нюансів, можливості мов розмітки можуть виявитися недостатньо гнучкими, і може знадобитися комбінування з іншими підходами, наприклад, використанням псевдокоду або навіть елементів повноцінного програмування. Хоча Immersiveplay Евett Варгас і пропонує більш кінематографічний підхід, ніж ігрові рушії, він все одно залишається спеціалізованим форматом з власними особливостями та обмеженнями.

У створенні інтерактивного кіно одним із найважливіших і найскладніших завдань для сценариста є досягнення оптимального балансу між наданням свободи вибору та збереженням цілісності історії, її тематичної спрямованості та авторського бачення. Цей баланс критично впливає на якість інтерактивного досвіду: чи відчужає глядач себе співтворцем, чи розчарується через ілюзорність вибору, або, навпаки, втратить інтерес через надмірний контроль над наративом.

На шляху до цього балансу постає низка викликів. Першим можна назвати «ілюзію вибору». Це коли рішення глядача не мають реальних наслідків, що підіриває відчуття залученості. З іншого боку, можна зіткнутися з «паралічем вибору», який спричинений надмірною кількістю варіантів, що може негативно вплинути на плинність оповіді. Надання глядачу повної свободи загрожує втратою авторського контролю, розмиванням теми та непередбачуваним розвитком сюжету. До того ж сама структура інтерактивного сценарію, з необхідністю враховувати наслідки кожного вибору, стає значно складнішою.

Для досягнення балансу між свободою вибору та авторським контролем сценаристи інтерактивного кіно використовують різні стратегії. Серед них: керована нелінійність (з використанням деревоподібної структури з «вузлами» або основної сюжетної лінії з відгалуженнями), типологія виборів (значні, незначні, косметичні, неявні), що дозволяє варіювати рівень впливу гравця, а також включення сцен без вибору (катсцен) для збереження контролю над ключовими моментами історії та обмеження часу для прийняття рішень.

Можна зазначити, що інтерактивність кардинально змінює глядацький досвід, використовуючи такі механізми посилення емоційного залучення, як відчуття відповідальності за вибори, персоналізація історії через унікальний шлях проходження, та активне осмислення теми через необхідність аналізувати ситуації і приймати рішення.

Глибшому розкриттю теми в інтерактивному кіно сприяє можливість досліджувати різні перспективи, надаючи глядачеві доступ до різних сюжетних ліній, що можуть відображати протилежні точки зору, цінності та переконання. Інтерактивні діалоги, у свою чергу, дають змогу розкрити характери персонажів і тонкощі теми через вибір реплік, а інтерактивне оточення додає деталей. Ключовим

стає не лише *що* показано, а й як глядач взаємодіє з цим «що», формуючи власний досвід і, відповідно, власне розуміння теми.

Інтерактивні прийоми, такі як розгалужені сюжети, моральні дилеми, інтерактивні діалоги та варіативне оточення, дозволяють не лише розважати, а й ставити перед глядачем складні питання, спонукати до роздумів, пропонуючи різні кути зору на проблему.

Ефективна реалізація цих можливостей вимагає ретельного сценарного опрацювання та зручного інструментарію. Вибір інструменту залежить від складності проекту та потреб сценариста, але головна мета — забезпечити чітку структуру, логічність розгалужень та можливість тестування інтерактивних елементів на ранніх етапах розробки.

Розглянуті аспекти сценарної майстерності в інтерактивному кіно, зокрема, використання псевдокоду, досягнення балансу між свободою вибору та авторським контролем, а також механізми посилення емоційного й тематичного впливу, свідчать про складність та багатогранність цього нового виду медіа. Можна стверджувати, що успішна реалізація інтерактивного кінопроекту вимагає від сценариста не лише володіння традиційними навичками драматургії, але й розуміння принципів геймдизайну, алгоритмічного мислення та вміння працювати з інструментами, що забезпечують створення й тестування розгалужених наративних структур. Подальший розвиток інтерактивного кіно як самостійного виду медіамистецтва залежатиме від здатності авторів знаходити інноваційні рішення для цих викликів та створювати історії, які б поєднували захопливий сюжет з відчуттям реального впливу глядача на події.

*Д. Стрижак*

**ЕВОЛЮЦІЯ КІНЕМАТОГРАФІЧНИХ ЗАСОБІВ ЗОБРАЖЕННЯ  
НАРКОЗАЛЕЖНОСТІ: ПАТОСФОРМА Й ВІЗУАЛЬНІ ПРАКТИКИ  
ПРЕДСТАВЛЕННЯ ТІЛА В АМЕРИКАНСЬКОМУ ТА ЗАХІДНОЄВРОПЕЙСЬКОМУ  
КІНЕМАТОГРАФІ (ДРУГА ПОЛОВИНА ХХ — ПОЧАТОК ХХІ СТОЛІТТЯ)**

*D. Stryzhak*

**EVOLUTION OF CINEMATIC MEANS OF DEPICTING DRUG ADDICTION:  
PATHOSFORM AND VISUAL PRACTICES OF BODY REPRESENTATION  
IN AMERICAN AND WESTERN EUROPEAN CINEMA  
(SECOND HALF OF THE XX — EARLY XXI CENTURY)**

Кінематограф як вид мистецтва, що оперує візуальними й аудіовізуальними засобами, активно формує суспільні уявлення про явища соціальної дезадаптації, зокрема про наркозалежність. Візуальні стратегії, які застосовуються для її репрезентації, ґрунтуються на стійких культурних архетипах, які через тілесність персонажів відтворюють соціальну маргіналізацію, стан психоемоційного розладу та втрату контролю над тілом.

Основним аналітичним інструментом у цьому дослідженні є концепція патосформи (Pathosformel), розроблена А. Варбургом, яка пояснює стійкість певних візуальних образів у мистецтві. Її застосування в контексті кінематографу дозволяє простежити, як кіно використовує повторювані тілесні моделі для передачі наркозалежності.