

О. Поберайло

ІНТЕРАКТИВНЕ КІНО: ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ

О. Poberailo

INTERACTIVE CINEMA: PROBLEMS AND PROSPECTS OF DEVELOPMENT

Інтерактивне кіно — це нова форма медіа, що поєднує в собі елементи традиційного кіно та відеоігор, дозволяючи глядачеві стати активним учасником подій і впливати на хід сюжету за допомогою своїх виборів та дій.

Інтерактивне кіно дозволяє створювати нові формати розважального контенту та надає глядачам унікальну можливість відчувати себе частиною історії, змінювати її розвиток та відчувати емоції, що неможливі при звичайному перегляді фільму. Крім того, інтерактивне кіно може мати застосування не тільки в розважальних цілях, але й у педагогічній, медичній та інших галузях. Наприклад, воно може використовуватися для тренування навичок ухвалення рішень, підвищення емпатії та розвитку креативності.

Оскільки інтерактивне кіно — це нова форма медіа, вона ще потребує досліджень та розвитку. Окремі спостереження щодо розвитку цієї галузі висловлює Рішард Клушчинський у статті “Interactive film within the paradigm of institutional cinema” (2014). Він зазначає повільний розвиток інтерактивного кіно і стверджує, що навіть бум інтерактивного мистецтва у другій половині ХХ ст. (особливо з 1980-х років), не допоміг цій галузі вибратися з периферії кіномистецтва.

У дослідженні «Methodological Questions in “Interactive Film Studies”» (2008) Бернарда Перрона, науковця Монреальського університету, зазначається, що зі створених 198 ігروفільмів — 186 нових артпроектів та лише 11 інтерактивних фільмів. Станом на 2022 рік, із розвитком стрімінгових сервісів, зокрема такого успішного як Netflix, інтерактивне кіно налічує одиничні прем'єри.

Рішард Клушчинський, проаналізувавши стан сучасної кіноіндустрії та відповідної літератури, зазначає, що вражаючі успіхи цифрових технологій у кіно, інтерактивність відіграють другорядну роль, а не фундаментальну. Вирішення фундаментальних завдань потребує нових підходів та стратегій у кіноіндустрії.

Існує декілька перешкод на шляху розвитку інтерактивних фільмів, зокрема технічні, творчі та економічні проблеми.

Технічні обмеження. Розробка інтерактивних фільмів, які легко інтегруються з різними платформами, пристроями та програмним забезпеченням, може бути складною.

Творчі виклики. Інтерактивні фільми вимагають іншого підходу до оповідання, що може потребувати від режисерів і письменників відмовитися від лінійної структури оповіді. Вони повинні зважати на кілька шляхів і результатів, зберігаючи послідовну та переконливу історію.

Економічні міркування. Інтерактивні фільми часто вимагають більшого бюджету через необхідність додаткових підготовки, зйомок і постпродакшну. Їх також може бути складно монетизувати, оскільки аудиторія інтерактивних фільмів не така велика, як традиційних лінійних фільмів чи відеоігор.

Прийняття споживачем. Значна частина глядачів може не цікавитися інтерактивними фільмами або віддавати перевагу більш пасивному перегляду, що обмежує потенційну аудиторію та впливає на комерційну життєздатність проекту.

Вирішення технічних обмежень є ключом для подолання наступних. Виробники комп'ютерних ігор завжди знали, на яких платформах буде використовуватися їхній продукт (ігровий автомат, ігрова консоль чи операційна система персонального комп'ютера). Виробники книг-ігор теж знають свою платформу — це паперова продукція. Виробники традиційної кінопродукції теж знають платформу, на якій буде демонструватися їхній продукт.

Інтерактивне кіно, як синтез традиційного кіно та відеоігор, може використовувати досвід обох у створенні своєї платформи. Колаборація зі спеціалістами ІТ галузі може допомогти створити спеціалізоване програмне забезпечення чи доповнення, які розширяють функції існуючих відеоплатформ.

Така колаборація дозволить створювати простий та зручний інтерфейс, що позитивно позначиться й на сприйнятті інтерактивного кінопродукту аудиторією.

Творчі виклики. Використовуючи досвід кіно та ігрових індустрій, можливо експериментувати з формою та технологією інтерактивного оповідання. Це у свою чергу дасть більш чіткі технічні завдання та вимоги для розробників програмного забезпечення.

Розуміння технології реалізації інтерактивного фільму допоможе митцям вибудувати й оптимальну технологію створення інтерактивного оповідання, що створить більше матеріалу для дослідження інтерактивного оповідання в форматі саме кіно, а не відеоігор. Вивчення проблем та можливостей, пов'язаних з інтерактивним кіно, дозволить об'єктивно оцінити потенціал цієї нової форми медіа та сприяти її подальшій розробці.

М. Фаль

АУДІОВІЗУАЛЬНА КУЛЬТУРА ТА ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ: ОСОБЛИВОСТІ ВЗАЄМОДІЇ

М. Fal

AUDIOVISUAL CULTURE AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: FEATURES OF THE INTERACTION

Культура та штучний інтелект є двома явищами, які постійно взаємодіють між собою. Останнім часом зростає інтерес до розвитку штучного інтелекту, що відкриває нові можливості для культури. Проте цей процес має як позитивні, так і негативні наслідки, які потрібно дослідити.

Джерелознавчий аналіз дослідження дозволив виявити провідні тенденції взаємодії культури та штучного інтелекту в наукових розвідках провідних учених світу:

Дуглас Хофстадтер (Douglas Hofstadter) — американський вчений і письменник, автор книги «Гід по Змішаній Грамотності» (“Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid”) досліджує, як штучний інтелект може допомогти нам краще розуміти людську культуру.

Сюзанн Фрідберг (Susanne Friedberg) — американська географіня, автор книги «Карта і територія» (“French Beans and Food Scares: Culture and Commerce in an Anxious Age”) аналізує, як штучний інтелект може змінити наш спосіб сприйняття світу.

Нік Бостром (Nick Bostrom) — шведський філософ і дослідник ризиків штучного інтелекту, автор книги «Суперінтелект» (“Superintelligence: Paths, Dangers,