

ВАРІАТИВНІ ЕКРАННІ ТВОРИ ПІСЛЯ ВИХОДУ ПРОЄКТУ «МОЗАЙКА»

Стаття присвячена огляду сучасних варіативних проєктів, серіалу HBO «Мозаїка» та тих, які виходять у 2018 році. Проаналізовано критику проєкту «Мозаїка». Розглянуто, наскільки його поява могла вплинути на інших виробників. Подано огляд творчих та технічних особливостей цих проєктів, розглянуто принципи застосування варіативності. Визначено їх відмінність від інших варіативних проєктів та дано огляд перспектив розвитку подібних творів.

Ключові слова: варіативність, «Мозаїка», віртуальна реальність, інтерактивність.

The article is devoted to the review of modern variable cinema projects, the HBO series «Mosaic» and those released in 2018. The critique of the Mosaic project is analyzed. It is considered how its appearance could affect other productions. An overview of the creative and technical features of these projects is given, the principles of the application of variability are considered. Their differences from other variable cinema projects are determined. An overview of the prospects for the development of such works is given.

Keywords: variability, «Mosaic», virtual reality, interactivity.

Стаття посвящена обзору современных вариативных проєктов, сериала HBO «Мозаика» и тех, которые выходят в 2018 году. Анализируется критика проєкта «Мозаика». Рассматривается, насколько его появление могло повлиять на других производителей. Дается обзор творческих и технических особенностей этих проєктов, рассматриваются принципы применения вариативности. Определяется их отличие от других вариативных проєктов. Дается обзор перспектив развития подобных произведений.

Ключевые слова: вариативность, «Мозаика», виртуальная реальность, интерактивность.

Постановка проблеми. Варіативні екранні твори, тобто ті, які існують у кількох різних завершених варіантах, зазнали тривалої еволюції. Вони з'явилися невдовзі після появи кінематографа, і сьогодні, з появою доступної інтерактивності, завдяки Інтернету, переживають період бурхливого розвитку. Важливим етапом цього процесу став серіал HBO «Мозаїка» режисера Стівена Содерберга, який вийшов наприкінці 2017 року. Серіал від самого початку замислювався саме як варіативний інтерактивний проєкт, і версія зі звичайних шести серій вийшла пізніше за варіативну та з'явилася як додаткова опція. Бюджет проєкту склав понад 20 мільйонів доларів, у головній ролі знялася голлівудська зірка Шарон Стоун. Це перший в історії інтерактивний варіативний проєкт такого рівня. Наскільки успішним він став з точки зору авторів, критики та інших творчих груп?

Який вплив цей проєкт буде мати на варіативне кіно загалом? Відповідь на ці питання допоможе українським режисерам у створенні вітчизняних варіативних проєктів.

Останні дослідження та публікації. Поява «Мозаїки» не залишилася непоміченою кінокритиками та оглядачами Сполучених Штатів Америки. Поза цим регіоном глядачі могли дивитися лише неваріативну версію проєкту, тому з точки зору поставленої проблеми варто розглянути лише публікації американських авторів. Насамперед це стаття Рендела Колбурна для видання «The Guardian» «Чи є програма для перегляду “Мозаїки” природним наступним кроком у розвитку телебачення, чи надто зарозумілим трюком?». Важливою також є стаття Роба Шеффілда для «Rolling Stone» — ««Мозаїка» Стівена Содерберга, загадкове вбивство від HBO — це зовсім нова

гра». Негативний погляд на цей проєкт поданий у статті для «Slate» Інку Канга «Нам не потрібна програма для цього». Є також статті в інших періодичних виданнях та на сайтах, з відповідної тематики. Про нові проєкти можна говорити, передусім виходячи з матеріалів, котрі публікуються знімальними групами та студіями, що виробляють подібні продукти.

Мета статті. Проаналізувати відгуки на проєкт НВО «Мозаїка», а також нові варіативні проєкти, щоб зрозуміти, чи отримає нове дихання варіативне кіно.

Виклад основного матеріалу.

Від часів масової появи альтернативних фіналів у німих стрічках початку ХХ століття, розвиток варіативності у кіно гальмувався через неможливість налагодити повноцінний зворотний зв'язок із глядачем. Спроби такого зв'язку пройшли декілька стадій. Спочатку прокатники фільмів самі вирішували, що хоче бачити глядач (російські фінали до датських стрічок у 1910-х роках), згодом глядачі писали листи на студії та телеканали, з'явилися фокус-групи, потім SMS- та інтернет-голосування. Від «Кіноавтомату» Радуга Чинчери 1967 року і до нинішнього дня шукають форми взаємодії з глядачем у межах зали кінотеатру. На кожній стадії зв'язок ставав оперативнішим, думка глядача враховувалась краще. Зараз за допомогою Інтернету можна організувати миттєвий індивідуальний зв'язок із глядачем і відтворити для нього персонально його версію екранного твору. Окремі знімальні групи вже не перший десяток років експериментують з цією формою творчості. Проте проєкт НВО «Мозаїка» став першим по-справжньому масштабним проєктом, який від самого початку задумувався для втілення саме у варіативному форматі [1]. Він був представлений глядачеві 8 листопада 2017 року, причому поява проєкту маркувалася не прем'єрою на телеканалі (мінісеріал у шести частинах з'явився на екранах лише у січні 2018-го) а появою програми для мобільного телефону чи планшету, де глядач міг би переглядати саме варіативну версію.

Сюжетом «Мозаїки» є загадкове вбивство письменниці Олівії Лейк, котре розглядається з точки зору різних персонажів, які так чи інакше пов'язані з подіями.

Якою була реакція на оприлюднення настільки нестандартного твору?

«Ілюзія вибору» — це остання тенденція в світі електронних ігор <...> Кінорежисер Стівен Содерберг у новому проєкті “Мозаїка” не пропонує таку ілюзію. Це інтерактивний детек-

тив з Шарон Стоун та Гарретом Хедлундом, який можна переглядати за допомогою власного додатка. “Це фіксований всесвіт”, — сказав він минулого тижня “The Verge”, зазначивши, що роль інтерактивності у тому, що глядачі вибирають порядок, в якому вони побачать семигодинну драму, пересуваючись багатьма сюжетними вузлами на мапі оповіді. Це не дає аудиторії “Мозаїки” будь-якого контролю над подіями. “Я все ще тягну за ниточки”, — стверджує він. Те, що пропонує Содерберг, — це більша свобода для глядачів. Використовуючи додаток, вони можуть на власний розсуд слідувати за цікавими для них персонажами і сюжетними лініями, а не йти шляхом автора. І, якщо це не ваш вибір, НВО випустить серіал із шести епізодів в січні», — читаємо в статті Рендела Колбурна [2].

Роб Шеффілд пише: «Там є напружений момент, який підсумовує “Мозаїку”, трилер НВО Стівена Содерберга про вбивство на гірськолижному курорті у штаті Юта. Персонаж стикається з іншим через подію в їх заплутаному минулому, щоб переконатися, що вони мають узгоджену версію для поліцейських. <...> Тим часом ми намагаємося з'ясувати, хто з них бреше, — може, обидва. Ми не можемо сказати, чи вірять вони своїй історії, чи ні. Але це те, що робить “Мозаїку” привабливою таємницею: ніхто, здається, не є повністю чесним. Фактично, ніхто, схоже, не є ним навіть наполовину» [3].

Роб Шеффілд позитивно оцінює роботу Стівена Содерберга, наголошуючи саме на свободі, яка робить глядача учасником історії. Рендел Колбурн більш стриманий, він стверджує, що аудиторія має забагато інформації, котру треба самостійно аналізувати: «Ми стаємо дослідниками, а не споживачами. І, врешті-решт, у нас не залишається відчуття, що ми бачили гарну історію, нам здається, що ми бачили все, що було. А це — велика різниця» [2].

Більшість відгуків на «Мозаїку» також наголошують на зазначених вище моментах. Але є й інший погляд. Інку Канга зауважує: «Джос Уедон, творець Баффі, винищувачки вампірів, часто пояснював успіх своїх шоу власною сценарною філософією: “Не давайте людям те, що вони хочуть, дайте їм те, що їм потрібно”. <...> Содерберг, схоже, віддає перевагу інтерактивній версії, але, пройшовши шлях через “Мозаїку”, я виявив, що дедалі частіше бажаю більш пасивного спостереження. Уедон має рацію: я почав задумуватись над тим, чого хочу, і пропустив те, що мені потрібно. Виявилось, що я потребую кращого виконання амбіт-

ної ідеї, майстерності митця, яка робить серіальну оповідь захоплюючою, а не відштовхуючою» [4].

Більшість критиків зосередилися на описі окремих елементів сюжету та викладенні свого ставлення до нової технології варіативного інтерактивного кіно. Ставлення до технології є важливим елементом сприйняття проєкту, проте не ключовим. Адже технологія нова, і, як з появою самого кіно, появою у ньому кольору, звуку і т.д., завжди можна знайти тих, хто не сприймає новітню подачу матеріалу. З точки зору професійної критики проєкту «Мозаїка», важливе інше питання: в чому полягає варіативний доробок і наскільки якісним він є? Говорячи про варіативний доробок, маємо на увазі роботу, проведenu понад класичну кінематографічну розробку, яка перетворює лінійну оповідь на сюжетне дерево із багатьма варіантами перегляду картини [5, 145].

Важливий висновок можемо зробити зі статті Інку Канга. Він пише, що програма фактично дає глядачеві можливість обрати свого протагоніста [4]. За цією ознакою можемо визначити тип варіативного твору. Класифікація варіативних творів запропонована у посібнику «Варіативне кіно: режисура екранних творів з сюжетами, що змінюються». Безпосередньо відповідний підхід там не вказаний, проте він є різновидом варіативності зі зміною точки зору: «Такий вид екранного твору базується на однакових подіях, які не змінюються незалежно від версії твору, проте у кожній версії показані по-різному» [5, 140–141]. Цей підхід напрочуд добре підходить саме для детективних історій. При цьому автори проєкту не вдалися до режисерського «популізму», і хід сюжету визначається саме авторами, а не глядачем. Між іншим, хоча з опису «Мозаїки» ми бачимо, що практично глядач обирає епізоди, не протагоністів, проте вибір саме протагоніста може бути хорошою опцією для варіативного меню («Найпростішим варіантом організації вибору є поява перед глядачем переліку з кількох опцій») [5, 182–185].

Отже, обираючи головного героя, глядач обирає конфлікт. І варіативний доробок в такому разі — це створення кількох драматургічних конфліктів у одному сюжетному середовищі. Якість подібної варіативної драматургії можна визначити, лише проаналізувавши всі варіанти перегляду картини, але, на жаль, сьогодні ця можливість для нас закрыта, бо глядацькі програми проєкту «Мозаїка» для портативних пристроїв чи персональних комп'ютерів працюють лише в межах США.

Актуальною залишається також проблема темпоритму перегляду. Адже, як можна визначи-

ти з наявної інформації, меню для перегляду являє собою візуалізацію графу варіативності, скоріше за все, без таймера, отже, затримки при виборі наступної сцени глядачем можуть бути непрогнозованими. Для вирішення цієї проблеми можна піти або шляхом включення меню до темпоритму картини (зробивши його елементом однієї зі сцен з обмеженням максимального часу, що дається на вибір), або драматургічно оформивши частини між точками варіативності як завершені серії.

Хоча через вищеозначену причину ми не можемо оцінити варіативну якість проєкту «Мозаїка», до оцінки критиків треба додати ще два факти. Стівен Содерберг стверджував, що розпочав роботу над другим сезоном проєкту [6]. Проте офіційної інформації від НВО на цю тему досі немає. Можливо, це пов'язано з рейтингами, які ставлять «Мозаїку» на 23-тє місце серед серіалів НВО [7]. Втім, сучасні рейтинги телевізійних програм та серіалів є до певної міри умовними через механізми їх обрахунку. Та рейтинг проєкту «Мозаїка», його варіативної версії, може бути обчислений зовсім по-іншому, з дуже високим ступенем точності. Адже програма, котра керує переглядом у глядача, знає точно, коли він почав перегляд, що дивився і коли зупинив перегляд. На жаль, НВО не публікувало такої статистики. Але, мабуть, при прийнятті остаточного рішення щодо виділення коштів для другого сезону, керівництво каналу врахує ці цифри. Тим більше, що загальний бюджет першого сезону перевищив 20 мільйонів доларів [1].

Але не лише «Мозаїка» формує обличчя варіативного кіно у 2018 році. Навесні 2018 року на конференції розробників ігор було показано проєкт «TRINITY», створений компанією UNLTD. «TRINITY» — це інтерактивний науково-фантастичний фільм, створений для віртуальної реальності й унікальний навіть для цієї технології. Стрічка поєднує відзнятих акторів та генеровані комп'ютером сцени. Картина вже більше року у виробництві й планувалася до виходу восени 2018 року [8].

Важливим є те, що UNLTD створила не лише стрічку, а й платформу для появи інших подібних проєктів у майбутньому.

«Творці, подібні до UNLTD, переосмислюють кінематограф віртуальної реальності. Ми дуже пишаємося тим, що підтримуємо постановки такого калібру, як «TRINITY», яка піднімає планку якості для всіх», — заявила Ізабель Рива, керівник «Made with Unity», компанії «Unity Technologies», котра технічно розробляла 3D-платформу [8].

Виробництвом «TRINITY» опікується голова UNLTD Джон Гамільтон. Режисером картини є Патрік Бойвін. У роботі також задіяна команда UNLTD з Себастьяна Гроса та Роберта Буолоса [9]. Сюжет картини розгортається в апокаліптичному майбутньому, коли люди вже зникли як вид і людиноподібні андроїди воюють зі своїм богом.

«Для створення “TRINITY”, UNLTD розробила власну камеру для створення справді інтерактивного розважального мистецтва, — сказав Гамільтон. — Використовуючи об’ємні, 360 градусів, кадри та живі зйомки, ми можемо дозволити глядачам рухатися в епізоді “TRINITY” так, як ніколи раніше у віртуальній реальності» [9].

Сама природа сучасних пристроїв для віртуальної реальності, що передбачає шолом та різні види маніпуляторів, дуже швидко приводить митця до думки про інтерактивність. Тим більше, що інтерактивність сюжету, яка передбачає меню у тому чи іншому вигляді, не потребує обов’язково віртуальної реальності. Тоді як будь-яка сцена для віртуальної реальності вже є інтерактивною, бо глядач може водити головою і бачити подію без традиційного «кадрування», що, з одного боку, може бути шкідливим для сприйняття глядачем сюжету, але лише в тому разі, якщо стрічка задумувалася та розроблялася як класична картина не для віртуальної реальності й автори її не думали, що глядач може відвернути голову від «центру композиції».

Тому навіть за відсутності варіативності сюжету, глядач, який керує власною точкою зору, вже опиняється у варіативному проєкті. Це певною мірою єднає такі проєкти з «Мозаїкою», а також із потенціалом, котрий був закладений ще у DVD-формат (можливість дивитися на сцену під різними кутами) і жодного разу не був творчо реалізований у масштабному проєкті. Однак масштаб роботи, який передбачає урахування потенційних дій глядача при перегляді сцен віртуальної реальності, настільки перевищує відповідний масштаб у класичному кіно, що створення проєктів, подібних до «Мозаїки», видається значно простішим. Можливо, для якісного втілення таких проєктів треба враховувати досвід сучасного театру з глядацькою участю, проєкти якого дедалі частіше з’являються в різних країнах.

«Самсунг», який є одним з виробників пристроїв для віртуальної реальності, у квітні 2018 оголосив про випуск шести серіалів для цієї технології в рамках ініціативи «Сезон пілотів». Компанія хоче знайти митців, які зможуть творити у новому форматі, та готова спонсорувати цікаві проєкти [10].

Серед цих шести серіалів немає стилістичної та форматної домінанти. Вони різні за сюжетом і методом втілення. Зокрема, це: «&Design» — документальний серіал з Паолою Антонеллі про дизайн, що має змінити погляд на світ. Ідеться про зв’язки дизайну з наукою, технікою та антропологією. «Bro Bots» — це анімаційна науково-фантастична комедія для віртуальної реальності, дія якої розгортається у майбутньому в Нью-Йорку. Головні герої — два британські роботи Отіс і Роберто. «Тлумачення снів» — у цьому серіалі у кожній серії переосмислюють один з оригінальних прикладів з відомого твору Зигмунда Фрейда. У кожному епізоді — загадка, для розв’язання якої глядач занурюється у сни пацієнта, що порушують закони часу, простору та сприйняття. «Lightcatcher» — ще одна анімаційна одиссея, яка розповідає про Землю та людей у 2150 році. Головні герої — п’ять авантюристів, які мандрують світом. Це сага, що поєднає елементи пригод, романтики та наукової фантастики. «Sam’s Surreal Gems» — це протилежність футуристичним та фантастичним серіалам віртуальної реальності. Він шукає можливості показати в розважальному ключі елементи реального світу, що оточує нас. «Voyages» — ще одна анімація для віртуальної реальності, котра веде глядача шляхом розвитку людини від народження до смерті. Вона покликана передати досвід того, що відчувають, коли народжуються, ростуть, старіють і вмирають [10].

Створюючи контент для пристроїв віртуальної реальності власного виробництва, «Самсунг» намагається створити «екосистему», в рамках якої користувачі, котрі придбали продукти «Самсунг», споживатимуть виключно їхній же контент. Але, щоб втілити це в життя, шести серіалів вкрай мало. Тому, якщо ініціатива «Сезон пілотів» буде успішною, нас, імовірно, очікують десятки подібних проєктів. В такому разі, інші виробники пристроїв віртуальної реальності будуть змушені наслідувати «Самсунг», щоб не втратити свою долю ринку.

Висновки. Наскільки проєкт «Мозаїка», як перший високобюджетний екранний твір у своєму роді, виправдав очікування виробника, сьогодні судити важко. Критика по-різному сприйняла появу картини, проте зосередилася на самій технології оповіді, не маючи теоретичного апарату для оцінки складових проєкту. Варіативні проєкти, які з’явилися після «Мозаїки», по-своєму намагаються використати інтерактивні можливості сучасних технологій, застосовуючи насамперед інструменти віртуальної реальності.

Розглянуті у цій статті проєкти — комерційні, з бюджетами, котрі обраховуються мільйонами доларів. Отже, можна говорити, що в світі з'являється ринок варіативних продуктів. Причому, якщо минулого року йшлося лише про пару анімаційних проєктів від «Netflix» та саму «Мозаїку», то цього року творчий та тематичний спектр значно ширший. Хоча про прямий вплив «Мозаїки» на інші розглянуті проєкти (окрім другого сезону «Мозаїки») не йдеться, проте цілком імовірно, що автори цих проєктів стежили за сприйняттям аудиторією проєкту Содерберга.

Іншою важливою тенденцією є полегшення створення нових варіативних проєктів за рахунок роботи над уже втіленими. Тут, передусім, ідеться про технологію показу через програму «Мозаїки» та середовище, розроблене «Unity Technologies» для проєкту «TRINITY».

Усі розглянуті проєкти підтверджують тезу про те, що класичні принципи побудови сценарію та режисерської роботи залишаються актуальними для проєктів як варіативних, так і для проєктів віртуальної реальності.

Надалі цікаво було б дослідити малобюджетні проєкти варіативного типу, які з'явилися після появи «Мозаїки», а також проаналізувати можливість створення інтерактивних варіативних проєктів доповненої реальності.

Джерела та література

1. Constine, J. HBO launches Soderbergh's choose-the-order storytelling app and show Mosaic [Електронний ресурс]. 2017. Режим доступу: <https://techcrunch.com/2017/11/08/hbo-mosaic/>.
2. Colburn, R. Is the Mosaic app TV's natural next step or a gimmick too far? [Електронний ресурс] / Randall Colburn // The Guardian. 2017. Режим доступу: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/nov/13/mosaic-app-tv-steven-soderbergh-natural-next-step-or-a-gimmick-too-far>.
3. Sheffield, R. 'Mosaic': Steven Soderbergh's HBO Murder Mystery Is a Whole Other Ballgame [Електронний ресурс] / Rob Sheffield // Rolling Stone. 2018. Режим доступу: <https://www.rollingstone.com/tv/tv-news/mosaic-steven-soderberghs-hbo-murder-mystery-is-a-whole-other-ballgame-201424/>.
4. Kang, I. We Don't Need an App for That [Електронний ресурс] / Inko Kang // Slate. 2017. Режим доступу: http://www.slate.com/articles/technology/technology/2017/11/mosaic_from_steven_soderbergh_is_a_noble_failure.html.
5. Канівець І. Варіативне кіно: режисура екранних творів з сюжетами, що змінюються. Київ: Видавець Олег Філюк, 2018. 242 с.

6. Seitz, M. Z. Steven Soderbergh on Filmmaking, the Weinstein Scandal, and Why You Shouldn't Call Mosaic a Video Game [Електронний ресурс] / Matt Zoller Seitz // Vulture. 2017. Режим доступу: <http://www.vulture.com/2017/11/steven-soderbergh-interview-mosaic.html>.
7. HBO TV Show Ratings [Електронний ресурс]. 2018. Режим доступу: <https://tvseriesfinale.com/tv-show/hbo-tv-show-ratings-33447/>.
8. UNLTD and Made with Unity Partner for Virtual Reality Interactive Experience, TRINITY [Електронний ресурс]. 2018. Режим доступу: <https://www.newswire.ca/news-releases/unltd-and-made-with-unity-partner-for-virtual-reality-interactive-experience-trinity-679271513.html>.
9. Silver, C. UNLTD Debuts Virtual Reality Sci-Fi TV Series 'Trinity' Trailer At SXSW [Електронний ресурс]. 2017. Режим доступу: <https://www.forbes.com/sites/curtissilver/2017/03/14/unltd-debuts-virtual-reality-sci-fi-tv-series-trinity-trailer-at-sxsw/#4ab7b3e6324c>.
10. Low, C. Samsung is making six TV series just for VR [Електронний ресурс]. 2018. Режим доступу: <https://www.engadget.com/2018/04/23/samsung-pilot-season-six-vr-tv-series/#/>.

References

1. Constine, J. (2017). HBO launches Soderbergh's choose-the-order storytelling app and show Mosaic. Retrieved from: <https://techcrunch.com/2017/11/08/hbo-mosaic/>
2. Colburn, R. (2017). Is the Mosaic app TV's natural next step or a gimmick too far? Retrieved from: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/nov/13/mosaic-app-tv-steven-soderbergh-natural-next-step-or-a-gimmick-too-far>.
3. Sheffield, R. (2018). 'Mosaic': Steven Soderbergh's HBO Murder Mystery Is a Whole Other Ballgame. Retrieved from: <https://www.rollingstone.com/tv/tv-news/mosaic-steven-soderberghs-hbo-murder-mystery-is-a-whole-other-ballgame-201424/>.
4. Kang, I. (2017). We Don't Need an App for That. Retrieved from http://www.slate.com/articles/technology/technology/2017/11/mosaic_from_steven_soderbergh_is_a_noble_failure.html.
5. Kanivets, I. (2018). Variable cinema: Directing of screen works with changeable storyline. Kyiv, Ukraine: Oleg Filuk [in Ukrainian].
6. Seitz, M. Z. (2017). Steven Soderbergh on Filmmaking, the Weinstein Scandal, and Why You Shouldn't Call Mosaic a Video Game. Retrieved from: <http://www.vulture.com/2017/11/steven-soderbergh-interview-mosaic.html>.
7. HBO TV Show Ratings. (2018). Retrieved from: <https://tvseriesfinale.com/tv-show/hbo-tv-show-ratings-33447/>.
8. UNLTD and Made with Unity Partner for Virtual Reality Interactive Experience, TRINITY. (2018). Retrieved from: <https://www.newswire.ca/news-releases/unltd-and-made-with-unity-partner-for-virtual-reality-interactive-experience-trinity-679271513.html>.
9. Silver, C. (2017). UNLTD Debuts Virtual Reality Sci-Fi TV Series 'Trinity' Trailer At SXSW. Retrieved from: <https://www.forbes.com/sites/curtissilver/2017/03/14/unltd-debuts-virtual-reality-sci-fi-tv-series-trinity-trailer-at-sxsw/#4ab7b3e6324c>.
10. Low, C. (2018). Samsung is making six TV series just for VR. Retrieved from: <https://www.engadget.com/2018/04/23/samsung-pilot-season-six-vr-tv-series/#/>.