

## SECTION 3. TOPICAL ISSUES OF FILM AND TELEVISION ARTS

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-515-0-7>

### INTERACTIVE CINEMA: MONTAGE AS A TOOL FOR CREATING A VARIABLE NARRATIVE

### ІНТЕРАКТИВНЕ КІНО: МОНТАЖ ЯК ІНСТРУМЕНТ СТВОРЕННЯ ВАРІАТИВНОГО НАРАТИВУ

**Poberailo O. A.**

*Postgraduate student at the Faculty  
of Audiovisual Arts  
Kharkiv State Academy of Cultures,  
Kharkiv, Ukraine*

**Поберайло О. А.**

*аспірант факультету  
аудіовізуальних мистецтв  
Харківська державна академія  
культур  
м. Харків, Україна*

Розвиток цифрових технологій та їх інтеграція в кінематографічний процес призвели до появи принципово нового формату взаємодії з глядачем. На відміну від традиційного лінійного кіно, де глядач залишається пасивним спостерігачем, інтерактивне кіно надає йому можливість впливати на розвиток сюжету, роблячи його безпосереднім учасником подій. Ця зміна парадигми зумовлює трансформацію ролі та функцій монтажу, перетворюючи його з інструменту послідовного викладу історії на засіб конструювання складного, розгалуженого нарративного простору. Дослідження цього процесу потребує детального розгляду ключових аспектів нової монтажною мови. Перш за все, необхідно проаналізувати, яким чином нелінійність стає основоположним принципом монтажного мислення в умовах інтерактивного кіно. По-друге, слід звернути увагу на те, як саме адаптивний ритм формується під впливом активності глядача та які виклики це ставить перед монтажником. Нарешті, важливо зрозуміти, яким чином забезпечується мультиваріативний нарративний баланс, що гарантує цілісність та естетичну єдність твору за умови множинності сюжетних ліній.

Традиційна парадигма кіномонтажу, сформована в епоху лінійного кінематографа, ґрунтується на послідовному з'єднанні кадрів для створення хронологічно впорядкованої оповіді. Кожен кадр логічно впливає з попереднього і веде до наступного, формуючи єдиний, задалегідь визначений шлях розвитку сюжету. Інтерактивне кіно

радикально трансформує цю парадигму, вводячи принцип нелінійності як основоположний для монтажного мислення. Замість жорстко фіксованої послідовності кадрів, інтерактивний монтаж оперує мережевою структурою, де окремі сцени, епізоди та навіть окремі кадри існують як відносно самостійні елементи в рамках єдиного "банку можливостей". Зв'язки між цими елементами не є жорстко детермінованими, а активуються в режимі реального часу залежно від вибору, який робить глядач у ключові моменти оповіді. Це означає, що кожен кадр може потенційно вести до кількох різних наступних сцен, формуючи розгалужену структуру з множинною траєкторією розвитку сюжету. Такий підхід вимагає від монтажера принципово іншого способу мислення, орієнтованого не на вибудовування лінійного ланцюжка подій, а на проєктування складної системи взаємопов'язаних елементів. Наприклад, у фільмі "Late Shift" (2017) глядач постійно стикається з необхідністю робити вибір, який впливає на подальший розвиток подій, формуючи одну з семи можливих кінцівок. Подібна розгалужена структура, де кожен вибір веде до унікальної послідовності сцен, яскраво ілюструє принцип нелінійності в дії. Монтажер повинен передбачити різні вектори розвитку історії, пропрацювати логіку та естетику переходів між різними сценами, враховуючи при цьому потенційну варіативність послідовності їх активації. Важливим аспектом стає не тільки створення окремих фрагментів, але й забезпечення їхньої взаємодії в рамках єдиного інформаційного простору, що вимагає глибокого розуміння як окремих частин, так і структури твору в цілому. Крім того, монтажер має забезпечити логічну та естетичну цілісність кожної з можливих траєкторій, що робить його роботу схожою на роботу архітектора, який проєктує не статичну споруду, а динамічний, адаптивний простір, який трансформується під впливом зовнішніх факторів.

У лінійному кінематографі ритм виступає як один з ключових інструментів режисерського контролю над глядацьким сприйняттям, слугуючи для створення емоційної напруги, динаміки оповіді та підкреслення ключових моментів дії. Як зазначає Д. Аріжон у своїй праці «Грамматика кіномови», ритм є одним з фундаментальних елементів кінематографічної оповіді, що визначає її структуру та впливає на емоційне сприйняття [1]. Він формується через монтажну послідовність кадрів, тривалість планів, темпоритм акторської гри, музичний супровід та інші засоби кінематографічної виразності, створюючи, таким чином, певний емоційний та естетичний малюнок твору. Інтерактивне кіно докорінно змінює цю усталену систему, перетворюючи ритм з жорстко фіксованої величини на адаптивну категорію, що знаходиться в прямій залежності від дій та рішень глядача. Оскільки глядач

отримує можливість самостійно обирати шлях розвитку сюжету, темп оповіді перестає бути прерогативою режисера та монтажера, а стає результатом інтерактивної взаємодії між глядачем і твором. Швидкість прийняття рішень, вибір тих чи інших сюжетних ліній, а також час, проведений у кожній з інтерактивних сцен, безпосередньо впливають на динаміку розгортання подій. Навіть у рамках одного проходження інтерактивного фільму, такого як "The Isle Tide Hotel" (2023), темп може значно змінюватися залежно від того, наскільки швидко глядач орієнтується в ситуації та приймає рішення, а також від того, чи обирає він більш динамічні чи споглядальні гілки розвитку сюжету [4]. Це вимагає від монтажера створення гнучкої системи, здатної адаптуватися до індивідуального темпу сприйняття кожного глядача. Сцени повинні бути спроектовані таким чином, щоб їх можна було органічно сприймати в різних темпових режимах, а переходи між ними мають залишатися плавними та логічними, незалежно від швидкості зміни кадрів. На важливість плавних та логічних переходів, які часто досягаються завдяки правилам безперервного монтажу, вказує Ж. Машеллі у своїй книзі «П'ять Сі кінематографії» [3]. По суті, монтажер має передбачити не один, а декілька потенційних ритмічних малюнків твору, які будуть динамічно формуватися в процесі інтерактивної взаємодії з глядачем, забезпечуючи, тим не менш, цілісність та естетичну єдність сприйняття.

Можливість глядача активно впливати на розвиток подій в інтерактивному кіно, обираючи різні варіанти дій у ключових сценах, породжує множинність потенційних сюжетних ліній. Це ставить перед монтажером завдання збереження мультіваріативного наративного балансу, який є запорукою цілісності та естетичної єдності твору. Кожна з можливих траєкторій розвитку історії повинна мати логічну завершеність, внутрішню узгодженість та художню виразність, а різні сюжетні гілки мають бути рівноцінними за змістовним наповненням та емоційним впливом, щоб жоден з обраних шляхів не розчаровував глядача. Д. Аріжон у "Граматичі кіномови" підкреслює важливість ретельної побудови композиції твору, що стає ще більш актуальним в умовах інтерактивного кіно з його розгалуженою структурою [1]. Для досягнення цього балансу, монтажер повинен ретельно продумувати не лише окремі сцени, але й зв'язки між ними. Важливу роль тут відіграє використання лейтмотивів, повторюваних візуальних та аудіальних образів, які, подібно до музичних тем, пронизують різні сюжетні лінії, створюючи відчуття єдності та цілісності твору. Ж. Машеллі у "П'яти Сі кінематографії" акцентує увагу на композиції кадру та важливості візуальної гармонії, що в контексті інтерактивного кіно

набуває особливого значення, адже візуальні "якорі" допомагають глядачеві орієнтуватися у складному просторі можливих світів [3].

Крім того, забезпечення мультиваріативного балансу вимагає від монтажера вміння працювати з різними жанрами та стилістичними, адже різні сюжетні лінії можуть передбачати звернення до різних конвенцій оповіді. Так, наприклад, у інтерактивному фільмі "Super Seducer 2" (2018) використовується принципи інтерактивного монтажу, різні варіанти розвитку подій можуть призводити як до комедійних, так і до драматичних наслідків, що вимагає від творців вміння балансувати між різними тональностями оповіді [5]. Таким чином, створення цілісного та гармонійного твору в умовах інтерактивного кіно стає складним завданням, що вимагає від монтажера не лише технічної майстерності, але й глибокого розуміння драматургії, композиції та принципів впливу на глядача.

Отже, інтерактивне кіно, надаючи глядачеві можливість впливати на хід оповіді, зумовлює фундаментальні зміни в парадигмі кіномонтажу. Нелінійність стає основоположним принципом організації матеріалу, вимагаючи від монтажера переходу від лінійного мислення до системного, що передбачає створення розгалуженої мережі взаємопов'язаних елементів та забезпечення логічної й естетичної цілісності кожної з можливих траєкторій розвитку сюжету. Адаптивний ритм, народжений у взаємодії з глядачем, перетворює темпоритмічну структуру твору з фіксованої константи на динамічну змінну, що потребує від монтажера створення гнучких, чутливих до дій аудиторії монтажних рішень. Нарешті, мультиваріативний нарративний баланс виступає гарантом цілісності та естетичної єдності твору, спонукаючи монтажера до ретельного конструювання кожної сюжетної гілки та гармонізації їхньої взаємодії через систему лейтмотивів, візуальних та аудіальних "якорів". Таким чином, монтаж в інтерактивному кіно перестає бути інструментом послідовного викладу подій, а перетворюється на засіб конструювання складного, динамічного "простору можливостей", де глядач стає активним співтворцем, а кожен перегляд фільму – унікальним досвідом. Ці трансформації, безсумнівно, відкривають нові обрії для кінематографічної творчості та потребують подальшого теоретичного осмислення та практичного дослідження.

Розглянуті аспекти трансформації монтажу в інтерактивному кіно окреслюють лише загальний контур проблеми, залишаючи простір для подальших ґрунтовних досліджень. Перспективним напрямком є детальне вивчення впливу різних типів інтерактивності на монтажну структуру твору. Необхідно розробити класифікацію інтерактивних елементів та проаналізувати, як кожен з них (вибір дії, таймер дії, дослідження світу тощо) позначається на принципах організації

екранного часу та простору. Іншим важливим аспектом є розробка методології аналізу адаптивного ритму, яка б дозволила об'єктивно оцінювати вплив дій глядача на динаміку оповіді та виявляти закономірності формування індивідуального темпоритмічного сприйняття. Окремої уваги потребує дослідження психологічних аспектів взаємодії глядача з інтерактивним твором, зокрема вивчення механізмів занурення, емоційного залучення та формування відчуття присутності в умовах множинності сюжетних ліній. При аналізі цих механізмів важливим може стати досвід гравців/глядачів, де вибір глядача має безпосередній вплив на розвиток історії. Не менш актуальним є створення практичних інструментів та рекомендацій для монтажерів, що працюють з інтерактивним контентом, що включало б розробку нових технік монтажу, специфічних прийомів роботи з нелінійними структурами та методів забезпечення мультіваріативного наративного балансу. Нарешті, подальшого вивчення потребує естетичний потенціал інтерактивного кіно, аналіз його жанрових особливостей та можливостей для створення нових форм художньої виразності. Комплексне дослідження цих та суміжних питань дозволить не лише глибше зрозуміти феномен інтерактивного кіно, але й сприятиме його подальшому розвитку як повноцінного виду мистецтва.

### Література:

1. Arijon D. *Grammar of the Film Language*. Los Angeles: Silman-James Press, 1991. 640 p.
2. Late Shift. *Steam*: URL: [https://store.steampowered.com/app/584980/Late\\_Shift/](https://store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/)
3. Mascelli J. V. *The Five C's of Cinematography: Motion Pictures Filming Techniques*. Los Angeles : Silman-James Press, 1998. 250 p.
4. The Isle Tide Hotel. *Steam*: URL: [https://store.steampowered.com/app/2000090/The\\_Isle\\_Tide\\_Hotel/](https://store.steampowered.com/app/2000090/The_Isle_Tide_Hotel/)
5. Super Seducer 2. *Steam*: URL: [https://store.steampowered.com/app/863570/Super\\_Seducer\\_2\\_\\_Advanced\\_Seduction\\_Tactics/](https://store.steampowered.com/app/863570/Super_Seducer_2__Advanced_Seduction_Tactics/)