

УДК 79:004.9
ББК 85с
У84

Издается в авторской редакции

Научный редактор Анна Качкаева,
профессор департамента медиа факультета коммуникаций,
медиа и дизайна НИУ ВШЭ

Иллюстрации Хадии Улумбековой

Уткин А.

У84 Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / Антон Уткин, Ната Покровская. — М. : Альпина Паблишер, 2020. — 236 с. : ил.

ISBN 978-5-9614-3043-1

Начинается эпоха интерактивного сторителлинга: компьютерные игры, кино, медиа и театр переживают бурную технологическую трансформацию. Netflix делает интерактивный проект по вселенной Minecraft. Игры заимствуют эпизодический нарративный формат у сериалов. Венецианский кинофестиваль посвящает VR-премьерам отдельную программу, показывая, что будущее виртуальной реальности — за нарративом. Антон Уткин и Ната Покровская, режиссёры и сценаристы московской студии Lateral Summer, написали книгу, которая поможет вам в создании собственного проекта. Это первый учебник по интерактивному сторителлингу, основанный на реальном опыте авторов и их коллег. В нём вы найдёте ответы на вопросы, что такое интерактив и как с ним работать в привычных средах (кино, игры и театр); как придумать и написать историю, в которой зритель становится частью сюжета; какие приёмы есть в интерактивном сторителлинге и как организовать логику производства интерактивной истории.

Этот учебник будет интересен режиссёрам-постановщикам кино и театра, драматургам, сценаристам, дизайнерам компьютерных игр, создателям проектов в области виртуальной и дополненной реальности, а также студентам этих специальностей.

УДК 79:004.9
ББК 85с

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу mylib@alpina.ru.

ISBN 978-5-9614-3043-1

© Антон Уткин, Ната Покровская, 2020
© ООО «Альпина Паблишер», 2020

Содержание

Предисловие Георгия Молодцова	5
От авторов	9
Раздел первый. Трансформация зрителя и среды	18
Краткий обзор изменений в медийном ландшафте 2009–2019 гг.	20
Изменение аудитории.....	30
Раздел второй. Интерактивные среды	38
Обзор интерактивных сред.....	40
Проектирование и драматургия интерактива.....	55
Раздел третий. Интерактивное кино	98
Обзор видов интерактивного кино.....	100
Точка зрения и выбор зрителя.....	109
Особенности постановки и съёмки интерактивного проекта.....	126
Кейс: игровой интерактивный веб-сериал «#ВсёСложно».....	130
Раздел четвертый. Виртуальная реальность	142
История вопроса.....	144
Краткий обзор расширенной реальности.....	148
Обзор видов VR.....	153

Психологические особенности существования в виртуальной реальности.....	160
Драматургические аспекты создания виртуальной реальности.....	166
Постановка в VR.....	174
Кейс: «Эффект Кесслера».....	178
Острое проживание недоступного опыта.....	184
Раздел пятый. Иммерсивный театр	186
Предисловие к разделу.....	188
История вопроса.....	190
Проектирование иммерсивных постановок.....	192
Дизайн пространства.....	201
Тема, эмоция и жанр в иммерсивном театре.....	205
Драматургия через пространство.....	211
Актёрское существование в иммерсивном театре.....	220
Формула успеха.....	226
Послесловие к разделу.....	227
Раздел шестой. Дополнительные материалы	228
Послесловие к книге	231
Благодарности	233