(cc) BY

Алексеева Тамара Валентиновна
канд. пед. наук, доцент, доцент
ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный
институт кино и телевидения»
г. Санкт-Петербург

ТЕХНОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ КАК СРЕДСТВО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ СО ЗРИТЕЛЕМ

***Аннотация**: в статье затрагивается вопрос особенностей технологии виртуальной реальности как средства взаимодействия со зрителем в современных реалиях. Об актуальности исследования данного вопроса свидетельствует интерес создателей аудиовизуального контента к возможностям, которые предоставляет технология виртуальной реальности зрительской аудитории. Анализируя интеграцию технологии в медиасферу, автор рассматривает некоторые особенности создания аудиовизуального контента, которые способствуют пониманию возможностей и потенциала технологии виртуальной реальности для создателей аудиовизуального контента.*

***Ключевые слова**: цифровые медиа, медиатехнологии, виртуальная реальность, VR технология, аудиовизуальный контент.*

В истории развития науки и искусства эволюция технологий всегда приносила новые возможности людям, делая нашу жизнь интереснее и комфортнее, давая возможность делать многие вещи по-новому, быстрее, эффективнее и креативнее. Так, например, технология пленочной съемки создала такой вид искусства как кинематограф, появилось множество новых профессий, фильмов и творческих проектов. Появление звука в кино изменило подход к съемке и игре актеров, усложнило технические аспекты в создании кинопроизведения. Благодаря звуку, как технической новинки, изменился язык киноповествования. Появление такого вида искусства как телевидение – тоже обусловлено развитием науки и технологий. И хотя причисление телевидения к сфере искусства остается дискус-

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

сионным моментом, телевидение все же допустимо отнести к экранному искусству, как способ образного осмысления действительности, как способ взаимодействия со зрителем.

Телевидение родилось из более сложных технологий по сравнению, например, с кинематографом, а современное телевидение неразрывно связано с передовыми достижениями цифровых технологий. Если кино – это в начале механика и химия, то телевидение вышло из электроники. Сегодня технологии продолжают развиваться и вносить изменения в традиционные сформировавшиеся формы экранного искусства и, конечно, телевидение не исключение. Этот процесс происходит непрерывно. Одна из новых передовых популярных обсуждаемых технологий – это виртуальная реальность (VR). Почему она так актуальна именно сегодня, ведь этот термин известен уже достаточно давно. Дело в том, что только с 2015 года качество технологии виртуальной реальности достигло приемлемого уровня, вызывающего интерес широких масс.

Поскольку методы создания проектов в новом формате находятся в стадии изучения и осознания, а законы, по которым работают эти проекты, в стадии формулировки, то на практике авторы таких проектов постоянно сталкиваются с рядом трудностей, с которыми им не приходилось работать до этого. Эти трудности связаны с тем, что в новом формате другие правила монтажа и съемки, т.к. восприятие самого продукта зрителем другое. Именно в этом заключается актуальность исследований трудностей, с которыми сталкиваются авторы в практической деятельности, в анализе их причин и формулировке законов и правил для будущих проектов. Таким образом, необходимо исследовать особенности технологии виртуальной реальности для того, чтобы повышать качество и использовать весь имеющийся потенциал технологии с целью создания разнообразного аудиовизуального и мультимедийного контента, привлечения зрительской аудитории и удовлетворения её запросы, а также реализации функций и миссии телевидения как СМИ.

Тема виртуальной реальности как новой технологии изучена на сегодняшний день недостаточно. «Виртуальная реальность» – это технология, неразрывно

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

связанная с развитием технических средств. Если раньше погружение в виртуальную среду было на грани фантастики, то сейчас благодаря техническому прогрессу она становится доступной и широко используемой [3]. Внедрение VR технологии дает новые возможности в сфере науки и искусства. Новые методы применяются для создания виртуальных экскурсий, разработок компьютерных игр и симуляторов для того, чтобы люди посещали трехмерные выставки, не выходя из дома, а специалисты отрабатывали профессиональные навыки. VR технология дает новые формы выражения для творческих специалистов, а зрители получают новые ощущения и эмоции, которые несопоставимы с тем, что человек привык видеть в медиасфере до появления виртуальной реальности. Образование, на сегодняшний день, благодаря внедрению этой технологии может значительно упростить усвоение новых знаний и стать более доступным, а профессиональные навыки могут быть освоены в более безопасных условиях. С появлением технологии VR в кино исчезла условность, создаваемая пространством между экраном и зрителем, сидящим в кинозале. Понятие границ кадра, образованного рамками экрана, исчезло, и зритель смог погрузиться в художественную среду кинопроизведения и стать его непосредственным участником. Игровая индустрия стала более яркой и реалистичной, и участник получил возможность перенестись в пространство игры [1].

Виртуальная реальность – технология, которая позволяет зрителю погрузиться в художественное пространство проекта, который он наблюдает, т.е. по сравнению с уже привычными медиа такими как телевидение и просмотр видео на YouTube, компьютерные игры, VR действительно способна вызвать новые эмоции от взаимодействия с контентом. Использование VR-технологий сегодня встречается в самых разных областях человеческой деятельности:

– маркетинг, например, в целях продвижения бренда;

– развлечения и игры;

– бизнес-презентация, например, показ виртуального тура по квартире, которая еще не построена, или обзор нового автомобиля;

– образование, например, космическое путешествие по Солнечной системе;

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

– культурно-просветительские цели, например, VR-путешествие по странам и музеям мира;

– пространственные художественные проекты: VR-картины, арт-пространства;

– симуляторы, тренажеры: например, специальные программы для тренировки пилотов авиации или врачей.

На сегодняшний день в использовании контента в формате виртуальной реальности существует ряд проблем, связанных со спецификой технологии и дистрибуцией таких аудиовизуальных продуктов: аудитория зрителей, у которой имеется шлем виртуальной реальности, все еще не велика, также существует определенная физическая утомляемость при длительном просмотре в очках виртуальной реальности, немногие люди готовы покупать контент в формате VR за деньги, а достаточно большая часть людей даже не знает, что подобная технология вообще существует. Как следствие, качественно созданные фильмы и передачи не могут окупиться – затраты высокие, а сборы низкие. Однако ситуация постепенно меняется и рынок, несомненно, развивается [2].

Одним из ярких примеров фильмов в формате виртуальной реальности является коммерческий проект музея Эрмитаж VR-фильм «Эрмитаж. Погружение в историю» (2017 г.). Он представляет собой виртуальную экскурсию в историю России сквозь призму музея. Перед зрителем предстает возможность побывать в закрытых для публики залах Эрмитажа и увидеть, как в различные исторические периоды выглядела Дворцовая площадь и Висячий сад Санкт-Петербурга. При просмотре данного фильма можно выделить следующие художественные приемы, используемые с целью взаимодействия со зрительской аудиторией:

1. Главные действующие лица расположены в пространстве кадра 360° таким образом, что внимание зрителя, обращенное в разные точки, позволяет ему наблюдать вокруг себя разные действия героев. Это важно учесть, ведь привычная концепция прямоугольного классического кадра в формате сферической панорамы не работает, и автору нужно заботиться о том, чтобы пространство вокруг зрителя было заполнено действиями.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

2. В фильме используются преимущественно статичные кадры, потому что сама технология съемок, на момент создания фильма, не позволяла снимать кадры в движении из-за трудностей в сшивке видеокадров с линз сферической камеры, которая, по сути, представляет конструкцию из камер GoPro4black. Сшивка кадров в единую видео панораму 360° – это неотъемлемая часть производства, которая создает ограничения для движения объектов вблизи камер, поэтому актеры стараются активно не перемещаться близко к камере.

3. Сами по себе съемки в Эрмитаже действительно оправдывают необходимость съемки в виртуальном формате. Это связано с тем, что куда бы зритель ни посмотрел, его окружает интерьер Зимнего дворца. И только благодаря VR-технологии зрители могут надеть шлем и буквально погрузиться в музей. Жанр виртуальных экскурсий как нельзя лучше подходит для такого рода фильмов.

Каждая новейшая технология открывала новый исторический этап, позволяя зрителю получать другие эмоции от просмотра. Сегодня VR технология – это новый метод снимать, транслировать и воспроизводить видеоизображение с помощью гарнитуры виртуальной реальности. Именно поэтому VR кино и телевидение – это не отдельная, обособленная визуальная форма, а приемник традиций классического экранного искусства со своими специфическими художественными и техническими особенностями, которых достаточно для того, чтобы назвать его новым самостоятельным направлением.

Таким образом, отличительные особенности виртуального направления в производстве аудиовизуальных произведений и популяризация темы виртуальной реальности, как нового вида искусства, открывают новые возможности и выразительные средства для авторов аудиовизуального контента и интерактивных проектов. В связи с этим целесообразным является изучение технологии виртуальной реальности, её влияния на современную медиасферу, тенденций развития этого направления, потенциала и возможностей технологии как средства взаимодействия со зрителем в современных условиях.

Список литературы

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

1. Носов Н.А. Манифест виртуалистики / Н.А. Носов. – М.: Путь, 2001. – 17 с.

2. Уразова С.Л. Шаг ТВ в виртуальную реальность как проекция развития / С.Л. Уразова // Вестник ВГИК. – 2016. – №4 (30). – С. 146–151. – EDN XECGYF

3. Форман Н. Прошлое и будущее 3-D технологий виртуальной реальности / Н. Форман., Л. Коралло // Научно-технический вестник информационных технологий, механики и оптики. – 2014. – №6 (94). – С. 1–8. – EDN TBDGNH

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)