



VR-кинематограф. Сновидческая природа виртуального зрелища

В.Н. Новиков

УДК 778.534

АННОТАЦИЯ

В статье анализируются: значение термина «иммерсия»¹ применительно к современной кинематографии, особенности физиологических ощущений человека при его восприятии художественно-развлекательного VR-контента², воздействие на зрителя сферического видео 360°. Обращение к теме обусловлено тем, что в состоянии иммерсии человек психологически не воспринимает экран как ретранслятор искусственно созданной реальности, а как бы ментально «сливается» с экранным сюжетом. Это состояние зрителя наиболее точно расшифровывает понятие «сновидческое Я», определяющее как художественный концепт аудиовизуального произведения, так и степень эмоционального погружения индивида в VR-контент.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

виртуальная реальность, иммерсивный кинематограф, визуальность, технологии погружения, сновидение

«Мир — комплекс ощущений восприятия.

Человек — поток впечатлений»

Д. Юм³.

В начале XXI века с ростом производительности вычислительных мощностей процессоров, улучшения качества дисплеев и популяризации цифровых камер получила развитие технология, максимально сблизившая человека и искусственно созданное виртуальное пространство: VR-погружение с обзором 360°.

Ранние попытки создания подобной художественной практики предпринимались в 1957 году. Как писал в статье «Кинематограф будущего» Мортон Хейлиг (Morton Leonard Heilig), создатель первой системы, наиболее приближенной к современным шлемам виртуальной реальности: «...действительно потрясающий факт состоит в том, что эти новые устройства четко и ярко продемонстрировали то, что полусознательно пытались сделать живопись, фотография и кино вместе взятые — изобразить мир во всей его красе, так, как он воспринимается

¹ «Иммерсия» (от англ. "Immersion" — погружение) — термин, подразумевающий переживание реципиентом «эффекта полного присутствия» в результате взаимодействия с художественным артефактом. — *Прим. авт.*

² «VR» (от англ. "Virtual Reality") — виртуальная реальность. — *Прим. авт.*

³ Юм Д. Собр. соч.: в 2 т. Т. 1. М.: Мысль, 1996. С. 54.

⁴ Heilig M.L. El Cine del Futuro: The Cinema of the Future. The Massachusetts Institute of Technology, 1992. P. 284.

⁵ Устройство получило название «Сенсорам», и стало первым в мире виртуальным симулятором. — Прим. авт.

⁶ Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию. М.: Прогресс, 1988. С. 263.

человеческим существом»⁴. Данная система представляла собой устройство⁵, визуально напоминающее игровой видеоавтомат, в который зритель просовывал голову, испытывая при этом эффект «полного присутствия»: экран демонстрировал видео-запись «от первого лица», сиденье вибрировало и двигалось, динамики транслировали звук, а в камеру поступали соответствующие запахи. По мнению автора, массовое производство подобных фильмов должно было стать логически несомненным шагом в эволюции киноискусства.

Согласно концепции зрительного восприятия Джеймса Гибсона (James Jerome Gibson), внесшей вклад в теорию осмысления иммерсии, человек воспринимает свое тело и окружающее пространство как единое целое, где зрительной системе отводится особая роль. «Зрение кинестетично в том смысле, что оно регистрирует движение тела так же, как это делает система “мышца — сустав — кожа” или вестибулярная система. Зрение схватывает и движение всего тела относительно земли, и движение отдельных членов относительно тела. Таким образом, зрительная кинестезия действует наряду с мышечной. Зрение получает информацию как об окружающем мире, так и о самом наблюдателе»⁶. Система «глаза — нос — руки» — целостный орган восприятия окружающего пространства и абсолютная точка отсчета расстояния при движении, она подтверждает мозгу субъекта достоверность наблюдаемого им мира, позволяет в нем ориентироваться, определять масштаб окружающих объектов. Такое обоснование проецируется и на восприятие современной VR-продукции, которая начинает заполнять медиaprостранство.

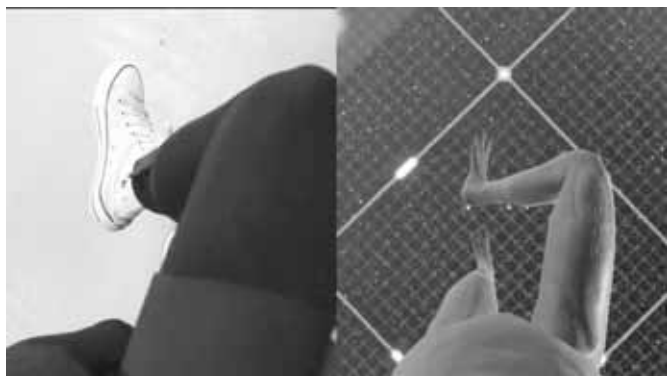
Виртуальная телесность как феномен

Полноценная тактильность зрителя по отношению к художественному произведению, событиям и героям в настоящее время применяется в рамках иммерсивного театра, где нет зрительного зала в традиционном понимании, нет «четвертой стены», разделяющей актеров и зрителей, а действие пьесы может одновременно развиваться в нескольких локациях. Режиссер создает для публики разные поведенческие сценарии, отводя ей более активную роль: участники таких спектаклей-променад могут самостоятельно выбирать маршрут, следуя той или иной линии сюжета, влиять на происходящее на сцене, контактировать с артистами. Многоступенчатый сценарий подразумевает широкое поле для импровизации. Таким образом, в рамках художественного действия предполагается коллективная тактильность задействованных участников, которые,

оставаясь самими собой (иногда под масками), могут физически взаимодействовать с реальным окружением, актерами, друг с другом.

Но можно ли реализовать подобный опыт в виртуальной реальности? Ведь тело и телесность, с философской точки зрения, неразрывно связаны и трактуются как важнейший элемент человеческой субъективности (Э. Гуссерль, Ж.Л. Нанси, М. Фуко и др.). В виртуальности, где возможно любое изменение параметров, на первый план выдвигается не столько биологическая сущность тела человека с заданными природой атрибутами, сколько его (тела) соответствие психологическому опыту как подходящей оболочки сознания. Понимание данной соразмерности индивида неизбежно ведет к дискурсу, где главным становится то, какое влияние окажут на человеческую психику эксперименты с длительным пребыванием в виртуальном чужеродном теле и визуальное к нему привыкание.

Подобные перевоплощения исследуются в жанре интерактивных VR-квестов. Если прежде проекты данной технологии представляли собой обычную видеоигру, которая осваивалась игроком в кресле в VR-очках, то теперь стало возможным практически полное погружение человека в виртуальный мир с индивидуальным передвижением, а также использованием различных предметов. На команду участников, от одного до трех человек, надевают рюкзаки, шлемы и специальные костюмы с датчиками, которые фиксируют положение рук и ног внутри виртуального пространства. То, что игра проходит без перчаток, дает возможность участникам держаться за руки, прикасаться к реальным предметам, листать книги, брать вещи на площадке, где каждый предмет имеет свою модель виртуально-игровой направленности. Само действие происходит в павильоне с несколькими секциями, коридорами, комнатами, что подразумевает полную свободу перемещения. При подобном погружении в виртуальный мир, ношении датчиков и шлемов, человек превращается в живого «аватара», который создает дополнительную субличность, способную сохранять естественный голос и чувствительность при моделировании различных ощущений с помощью ботинок и костюмов. VR-квест представляет для субъекта-участника своеобразную «виртуальную машину» по получению сверхэмоционального опыта, в которой синтезируются разные направления искусств, в частности, — иммерсивного театра-перформанса (ориентация на субъекта), кинематографа (зрелищность, визуальность), видеоигры (интерактивность), изобразительного искусства в целом. «Увидеть значит



Художественный
интерактивный
VR-квест "The Psycho"

почувствовать» — таков девиз зрителя-игрока, полноценного участника событий. Пример подобного проекта — художественный интерактивный VR-квест "The Psycho" (2018), чей сеанс рассчитан на 60 минут.

VR-кинематограф не обладает подобной степенью погружения во внутренние и внешние ощущения реципиента, а также возможностью свободного перемещения внутри художественного пространства, его классическая суггестия более гипнотична и медитативна, нежели приближена к активному взаимодействию наблюдателя с интерактивной средой. Тем не менее VR-формат выводит применение принципа иммерсии на качественно новый уровень. Видео с обзором 360° в настоящее время активно используется во многих аудиовизуальных направлениях, таких как музыкальные видеоклипы, виртуальные экскурсии, путешествия, самостоятельные «погружения» в цифровую живопись, инсталляции. К характерному примеру, иллюстрирующему высокую степень иммерсии в современной кинематографии, относится, в частности, VR-трейлер к художественному фильму «Время Первых» (2017, режиссер Дмитрий Киселев). Зрителю предлагается ощутить себя космонавтом, совершающим выход в открытый космос — визуальная репрезентация рук и тела в скафандре служит базовой системой координат, фиксирующей сознание. И хотя субъект физически не ощущает скафандр, но

Кадр из VR-трейлера
к фильму «Время
первых» (2017),
режиссер Дмитрий
Киселев



просматривая видео в VR-шлеме и как бы «находясь» в космическом аппарате, он, тем не менее, получает необычный эмоциональный опыт, приобрести который с помощью средств классического кинематографа было бы невозможно.

Используя различные приемы, зрителя «проводят» сквозь художественный мир VR-фильма, «разрешая» ему оглядываться по сторонам, наблюдать происходящее вокруг. Эксперименты с когнитивным состоянием зрителя в виртуальной реальности находятся в начальной стадии разработок, но данная технология ставит перед создателями VR-сюжетов множество



VR-фильм
«История одного
шута» (2016), режиссер
Алексей Быстрицкий

нерешенных вопросов. Таких, к примеру, как управление вниманием субъекта, роль монтажа, качество звука, применение музыки, ведение киноповествования, роль зрителя-участника в событиях фильма, работа со светом и цветом. Некоторые

VR-фильмы экспериментально снимают в черно-белой гамме: в частности, примером служит короткометражный VR-фильм о Средневековье «История одного шута» (2016, режиссер А. Быстрицкий), где героя-зрителя везут на телеге на казнь.

Традиционный киноязык в случае VR-фильма оказывается во многом непригодным: можно говорить скорее о синтетическом единении кинематографа и театра, при котором происходит переход от монтажной последовательности к подобию виртуальной театральной постановки, где действие развивается непрерывно, а зритель находится внутри наблюдаемой мизансцены, в эпицентре происходящих событий. При этом сцена должна быть исключительно насыщенной, чтобы любой сценарий поведения смотрящего создавал эстетический эффект. Учитывая безграничность творческих возможностей при проектировании подобных миров, можно говорить о потенциально бесконечном погружении зрителя в пространство цифрового сновидения, случающегося с ним.

VR-фильм как сновидение зрителя

С точки зрения французского теоретика кино и киносемиотика Кристиана Метца, автора книги «Воображаемое означающее. Психоанализ и кино», понятия «фильм» и «сновидение» находятся в одной метапсихологической плоскости, однако имеют ряд существенных различий. «Человек, видящий сны, не знает,

что он спит, тогда как кинозритель знает, что он находится в кинозале. Вот первое и принципиальное различие между ситуацией фильма и ситуацией сновидения. Однако иногда разрыв между фильмом и сновидением может несколько сокращаться. В кинозале эмоциональное участие может становиться особенно сильным в зависимости от самого фильма и личности зрителя, и тогда перцептивный перенос в течение кратких мгновений быстропроходящей интенсивности увеличивается на порядок. Осознание субъектом ситуации фильма становится менее четким, теряет устойчивость»⁷. В такие моменты восприятие фильма и проекция в сознании зрителя максимально сближаются.

Диегетический фильм и онирический поток сознания имеют как несомненные различия, так и определенные сходства. Во время просмотра фильма зритель воспринимает образы и звуки, являющиеся репрезентацией реальных объектов, в то время как онирическая проекция является чистым воплощением подсознания и доступна лишь для того, кто видит этот сон непосредственно. Коэффициент заблуждения в сновидении значительно выше, поскольку «...субъект “верит” сильнее, и поскольку то, во что он верит, является менее “подлинным”»⁸. При этом «...диегетический фильм в целом гораздо более “логичен”, гораздо больше “сделан”, чем сновидение. Фантастические или сказочные фильмы, в которых силен нереалистический элемент, весьма часто просто подчиняются другой логике, логике жанра, набору заданных с самого начала общих правил, внутри которых они абсолютно логичны. Нам редко удастся обнаружить в киноповествовании то впечатление подлинной абсурдности, которое мы обычно испытываем, когда начинаем вспоминать наши собственные сновидения или когда знакомимся со сновидениями других»⁹.

Несмотря на частое отсутствие логики, но имеющее место далеко не всегда, сновидения могут довольно сильно различаться не только у разных личностей, но и у одного индивида в различные периоды жизни: многие из сновидений представляют собой цельные и последовательные истории, которые сновидец может восстановить и записать целиком сразу после пробуждения. Следовательно, и сон, и фильм, по прошествии времени, оставляют в памяти некие «отпечатки» эмоционально окрашенного опыта. «Поток фильма больше схож с онирическим потоком, чем другие продукты бодрствования. Как мы уже говорили, он воспринимается в состоянии ослабленного бодрствования. Само его означающее (звуковые образы и движение) придает ему определенное сходство со сновидением,

⁷ Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. С. 123

⁸ Там же, С. 132.

⁹ Там же, С. 145.

¹⁰ Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. С. 150–155.

поскольку непосредственно совпадает с онирическим означающим в одном из его основных свойств — выражением “в образах”, то есть, согласно Фрейду, поддается образному воплощению. Среди различных режимов бодрствования фильмическое состояние является одним из тех, которые имеют больше всего сходства со сном и сновидением, со сном, в котором мы видим сны¹⁰, — заключает Метц.

Таким образом, чем большее эмоциональное впечатление производит на человека просмотр фильма или случившееся с ним ночное сновидение, тем больший эмоциональный след остается в его памяти. Этим объясняется факт, что многие дети могут помнить свои детские кошмары в течение жизни, а персонажи фильмов, подобно «жидкостям в сообщающихся сосудах», «перетекают» после просмотра в сновидение, принимая участие в новых сюжетах, генерируемых подсознанием, и расширяя место своего обитания в фантазмическом воображаемом пространстве человека. Как пишет Карл Густав Юнг в работах, посвященных сновидениям, архетипам и бессознательному: «...сон — непреднамеренное путешествие, случающееся с нами. Сновидения влияют на общее эмоциональное состояние человека, позволяя во сне пережить чувства, которые в реальной жизни он по тем или иным причинам в себе блокирует»¹¹.

По мнению А.Г. Иньярриту, создавшего оscarоносную VR-инсталляцию «Плоть и песок» (2017), действие которой посвя-

щено социальной проблеме постройки стены на границе США и Мексики, человек присутствует сегодня при рождении некоего нового вида искусства, требующего особой грамматики: «Я пошел на творческий риск, прошел по неизведанным пока



А.Г. Иньярриту и Э. Любецки на премьере своего VR-фильма «Плоть и песок» (2017). На Каннском международном кинофестивале фильм удостоен премии «Оскар»

путям и выучил ряд уроков. Здесь нет кадра, нет двухмерных ограничений. Во время этого реалистично нереального переживания наши чувства проходят проверку на прочность. Опыт, полученный во время инсталляции, для каждого будет своим. Мне хотелось создать полное погружение. И тема иммиграции, к сожалению, требует показа в виртуальной реальности, потому

¹² Шорохова Т. Иди и смотри: жестокая виртуальная реальность Алехандро Гонсалеса Иньярриту // Kinopoisk.ru. URL: <https://www.kinopoisk.ru/article/2961433/> (дата обращения: 20.04.2019).

что в обычной жизни мы уже утратили чувствительность»¹². Согласно впечатлениям очевидцев, данный эмоциональный опыт погружения в VR действительно трудно сравнить с чем-либо: в финале зрителя «убивают» выстрелом из винтовки посреди пустыни.

Переживание подобной ситуации выходит за рамки привычного взаимодействия наблюдателя с произведением искусства. VR-контент, в силу своей иммерсивности, способен максимально ярко воздействовать на «сновидческое Я» зрителя, погруженного внутрь искусственно созданной виртуальной иллюзии, разворачивающейся вокруг. Умение автора-художника создать насыщенный по эмоциям «сон» для зрителя, где психологически сливаются субъект и пространство, и есть качественно новая, уникальная особенность VR-погружений, нехарактерная для классических видов искусств. В отличие от традиционного кинофильма, апеллирующего к массовому сознанию в зале как к коллективному «собеседнику», просмотр VR-контента направлен на персональное, личностное самощущение индивида. Фокус внимания субъекта при просмотре смещается вглубь личности: «Что важнее: герои фильма или я сам (мое эмоциональное состояние среди этих героев и обстоятельств)?».

Таким образом, можно выделить три основообразующих психологических конструкта в самоопределении зрителя внутри VR-пространства: «*Что я вижу?* — *Что я ощущаю?* — *Кем я себя ощущаю?*». С точки зрения терминологии, данную цепочку можно детерминировать следующим образом: «**Визуальность** — **Сензитивность** — **Роль**». Именно акцентуализация «Я» зрителя, пребывающего внутри VR-фильма, делает художественный язык данного формата качественно самобытным, актуальным и обладающим высоким потенциалом для дальнейших практических разработок.

* * *

Несомненно, в данный момент VR-формат проходит стадию тестирования как творческих способностей его создателей, так и когнитивных возможностей любителей подобных экспериментов. Исходя из зрительского спроса и интереса, можно, тем не менее, констатировать: современной аудитории нравится переход от модели «Я — наблюдатель», как это было при аналоговых массмедиа, в состояние «Я — участник», ставшее возможным при использовании цифровых технологий, тем более, что нынешнее состояние индивида основано на динамике ощу-

щений — «Я оказываюсь», «Я прохожу», «Я взаимодействую». Однако в каком направлении пойдет развитие современной киноиндустрии с учетом адаптации современных тенденций, прежде всего в области VR-технологий, неизбежно связанной с когнитивной психологией и моделированием сознания человека, предсказать трудно. Не раскрытыми остаются и аксиологические вопросы дальнейшей модернизации киноотрасли в связи с внедрением визуальных эффектов и виртуальных артефактов. Удастся ли в погоне за внешней технологической привлекательностью сохранить внутреннюю глубину и нравственно ориентированные духовные ценности? Но главный вопрос обращен все-таки к мировоззренческим критериям, на которые в будущем будет опираться зритель. Эти проблемы дискуссионного порядка волнуют в цифровой век многих деятелей киноискусства, требуя глубокого и поистине «иммерсивного» подхода при проведении научных изысканий в области инновационного моделирования аудиовизуальных произведений. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию. М.: Прогресс, 1988. 464 с.
2. Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. 337 с.
3. Хайдеггер М. Время и бытие. Статьи и выступления: пер. с нем. М.: Республика, 1993. 447 с.
4. Юм Д. Собр. соч.: в 2 т. Т. 1. М.: Мысль, 1996. 735 с.
5. Юнг К.Г. Воспоминания, сновидения, размышления. Мн.: ООО Харвест, 2003. 496 с.
6. Heilig M.L. El Cine del Futuro: The Cinema of the Future. The Massachusetts Institute of Technology, 1992. — 294 p.

REFERENCES

1. Gibson J.J. Ecologicheskij podhod k zritel'nomu vospriyatiyu [The Ecological Approach to Visual Perception]. Moscow: Progress, 1988. 464 p.
2. Metz K. Voobrazaemoye oznachayshee. Psychoanaliz i kino. [Imaginary meaning. Psychoanalysis and Cinema]. St. Petersburg: Izd. Evropeyskogo universiteta s Sankt-Peterburge, 2013. 337 p.
3. Heidegger M. Vremya i bitiye: Statiyi i vystupleniya: Per. s nemezkogo [The Time and Being: Articles and Speeches]. Moscow: Respublika, 1993. 447 p.
4. Hume D. Sobranieye sochineniy: v dvuh tomah. T. 1. [Collected Works in 2 volumes. Vol. 1]. Moscow: Thought, 1996. 735 p.
5. Jung C.G. Vospominaniya, snovideniya, razmishleniya [Memories, dreams, reflections]. Mn.: ООО Harvest, 2003. 496 p.
6. Heilig M.L. El Cine del Futuro: The Cinema of the Future. The Massachusetts Institute of Technology, 1992. 294 p.

VR Cinema. Virtual Spectacle As a Dream

Vasily N. Novikov

Post-Graduate Student, VGIK

UDC 778.534

ABSTRACT: The essay analyzes the meaning of the term “immersion” in relation to its application in modern cinema, explores the significance of physiological sensations in the perception of artistic and entertaining VR content, and discusses the main features of the aesthetics of 360° spherical video.

In a state of immersion, a person ceases to psychologically perceive the screen as a repeater of an artificially created world, actually merging with the surrounding space. This technology, embodied in VR films, poses many still unresolved issues: the management of the subject's attention, the role of editing, the quality of sound, the use of music, film narration, the participation of the viewer in a film's events, work with light and color.

The VR video format with a 360° overview is used in many areas: music videos, virtual tours, documentary travels, independent “dives” into art works, digital painting, and installations. In all these cases, the viewer feels like an observer, finding himself in the very center of an infinite, all-encompassing virtuality.

In contrast to the traditional film that appeals to the mass consciousness of the audience, the viewing of VR content is aimed at the personal self-awareness of the individual. Images perceived in this format have a potentially higher impact on the human psyche and the human unconscious because they are remembered more vividly as a result of the complex involvement in the personalized experience “here and now”. The ability of the author-artist to create for the viewer an emotionally saturated “dream” — with the psychological fusion of the subject and the space takes place — is a qualitatively new quality of VR dives, a feature uncharacteristic of traditional visual arts.

KEY WORDS: virtual reality, immersive cinema, visuality, immersive technology, dreaming