

Человек и культура

Правильная ссылка на статью:

Добрынин О.В. — Трансформация режиссерского замысла применительно к построению структуры виртуального пространства в кинематографе // Человек и культура. – 2023. – № 6. – С. 184 - 198. DOI: 10.25136/2409-8744.2023.6.68916 EDN: INXDPS URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=68916

Трансформация режиссерского замысла применительно к построению структуры виртуального пространства в кинематографе

Добрынин Олег Витальевич

ORCID: 0009-0005-4303-7457

старший преподаватель, кафедра анимации и компьютерной графики, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)

129226, Россия, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, 3

✉ oleg.dobrynin.70@list.ru



[Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства"](#)

DOI:

10.25136/2409-8744.2023.6.68916

EDN:

INXDPS

Дата направления статьи в редакцию:

08-11-2023

Дата публикации:

31-12-2023

Аннотация: Предметом исследования в данной статье является процесс творческого замысла режиссёра, который претерпевает изменения при переходе от традиционного кинематографического пространства к миру виртуальной реальности. Особая роль отведена технической составляющей VR-кинматографа. Важность этой темы несомненна, так как она затрагивает основы кинематографического искусства, а также представляет интерес для широкого круга специалистов в области кино и виртуальной реальности. Она актуализирует вопросы творческой свободы, технологических возможностей и новых форм взаимодействия автора с аудиторией. Целью работы является рассмотрение того, как изменяется роль режиссера в контексте создания виртуальных миров, и как новые возможности, которые предоставляют авторам

технические инновации, влияют на структуру и восприятие кинематографических произведений. Основываясь на методах сравнительного анализа, в работе проведена попытка понять трансформацию режиссерского замысла в контексте виртуального пространства. Новизна работы определяется тем, что в ней выявлены различия традиционного и виртуального подходов в кинематографе, а также дан предположительный прогноз развития VR-кинематографа, описана роль искусственного интеллекта и машинного обучения в сюжетной составляющей кинематографа. Поскольку виртуальная реальность несет в себе потенциал кардинальных изменений в режиссуре, в работе затронуты такие аспекты как повествование и стилистика в классическом и VR-кинематографе, роль зрителя, контроль зрительского восприятия со стороны режиссера, эмоциональное влияние VR и классического кинематографа, особенности визуализации, а также психологические аспекты, отличающие классический и инновационный подходы. Будущее виртуального кинематографа обещает расширение границ возможного в киноповествовании. Режиссерам предстоит стать не просто рассказчиками, но и инженерами человеческого опыта, способными создавать и управлять сложными эмоциональными и сенсорными ландшафтами. С ростом технологических возможностей режиссеры будут исследовать новые формы повествования, где виртуальные среды предоставят неограниченные пространства для творчества. Однако, вместе с новыми возможностями приходят и новые вызовы, включая необходимость учитывать этические аспекты и психологическое воздействие виртуальных сценариев на зрителей. Режиссеры будущего виртуального кинематографа будут стоять на переднем крае этих перемен, направляя развитие искусства в новые, еще неизведанные регионы человеческого опыта.

Ключевые слова:

режиссерский замысел, виртуальная реальность, авторский кинематограф, VR-кинематограф, технологии виртуальной реальности, новые технологии, язык мультимедиа, пространство кинематографа, искусство кино, интерактивная реальность

В основе любого кинопроизведения лежит режиссерский замысел, который, в общем виде, может представлять собой интуитивные наброски будущей картины. Это может быть как ощущение, предчувствие, так и особое видение «кадрами». Режиссер внутренне визуализирует свой замысел, который впоследствии может видоизмениться, дополниться, или даже совсем поменяться по сравнению с первоначальным мысленным образом. В эпоху кинематографической классики режиссерский замысел представляет собой комплексную концептуальную структуру, интегрирующую в себя аспекты сценарного плана, актерской интерпретации и визуальной реализации. Сформировавшись в умах кинематографистов, замысел обретает жизнь на стыке артистической воли и объективных технических ограничений, обусловленных как материально-пространственными, так и временными параметрами кинопроцесса.

В настоящее время человечество стоит на пороге вливания технологий виртуальной реальности в классический кинематограф, и данный процесс весьма интересен и непредсказуем. Мы видим отдельные попытки создания виртуальных сред в кинематографе на примере некоторых авторских проектов, таких как, например фильм «Предел» Роберта Родригеса (2018 г.). На фестивале документального кино FIPADOC в Биаррице (2020 г.) было представлено несколько студий, которые продемонстрировали свои VR-проекты. Современный мир кинематографа и виртуальной реальности

переживает эпоху трансформации, где границы между реальностью и виртуальностью становятся всё более размытыми. В такой динамично развивающейся среде роль режиссёра обретает новые грани, особенно это проявляется в контексте создания и взаимодействия с виртуальным пространством.

Данная статья затрагивает основополагающий вопрос: *как процесс творческого замысла режиссёра претерпевает изменения при переходе от традиционного кинематографического пространства к миру виртуальной реальности*. Анализ, представленный в данной статье, поможет читателям глубже понять те незримые нити, которые связывают традиционное искусство кино с активно развивающейся сферой виртуальной реальности.

В попытке понять трансформацию режиссерского замысла в контексте виртуального пространства, необходимо сначала обратить внимание на уникальную эволюцию взаимодействия между технологией и кинематографией. Не столько история развития технологий, сколько история изменения самой концепции рассказывания историй стоит в центре нашего внимания.

В начале XX века кинематограф был воспринят как чудо техники, способное захватывать реальность. Но со временем он превратился в мощный инструмент рассказывания историй, где режиссеры начали играть с элементами кадра, монтажа и сюжета, создавая сложные и многогранные произведения. Этот переход от простого «захвата реальности» к творческому «созданию миров» представляет собой фундаментальный сдвиг в режиссерском замысле.

С развитием компьютерных технологий в конце XX века возникла концепция виртуальной реальности (VR), которая предложила ещё один скачок в возможностях рассказывания.

VR не просто расширяет границы кинематографического пространства, но и предлагает новую парадигму взаимодействия со зрителем. Если традиционное кино предполагало наблюдение, то виртуальная реальность приглашает зрителя стать участником истории. В этом контексте *история режиссуры в виртуальной реальности оказывается историей переосмысления и расширения границ повествования*. Режиссеры начинают экспериментировать не только с визуальными и звуковыми эффектами, но и с психологией восприятия, создавая сложные пространства. Таким образом, виртуальная реальность открывает новую страницу в истории кинематографа, где границы между реальным и воображаемым, зрителем и создателем стираются, предлагая беспрецедентные возможности для режиссерского замысла.

Важно отметить, что влияние технологий на режиссерский замысел не ограничивается одной лишь технической стороной. Это также вопрос культурных и эстетических трансформаций, которые происходят в обществе. В каждую эпоху кинематограф отражал дух времени, его надежды, страхи и мечты. С появлением виртуальной реальности эта способность отражения и воздействия достигла нового уровня.

В 20-м веке кинематограф был своего рода «окном в мир», позволяющим зрителям переживать истории, которые они никогда бы не испытали в реальной жизни. С развитием спецэффектов, цветного изображения и звука, кинематограф стал более погружающим и визуально насыщенным. Но даже с этими технологическими достижениями существовала явная граница между зрителем и экраном. Переход к виртуальной реальности стирает эту границу. Теперь зрители не просто наблюдатели, но и активные участники в истории. Это изменение радикально влияет на режиссерский замысел. Режиссёры вынуждены учитывать не только то, что зрители видят и слышат, но

и то, как они физически перемещаются и взаимодействуют в виртуальном пространстве. Таким образом, режиссура в виртуальной реальности требует нового подхода к созданию сюжета, где динамика пространства и времени играет ключевую роль. В данном контексте эволюция режиссуры неизбежно связана с развитием технологий и социокультурных тенденций. В эпоху цифровизации и глобализации возникают новые формы искусства и новые способы взаимодействия с аудиторией. Виртуальная реальность как технология не просто открывает новые возможности для режиссёров, но и выступает как зеркало, отражающее изменения в нашем восприятии мира и искусства.

Таким образом, исторический контекст развития кинематографа и виртуальной реальности представляет собой не просто последовательность технологических достижений, но и отражение глубоких социальных и культурных изменений. Рассмотрение этих изменений через призму режиссерского замысла позволяет нам глубже понять не только искусство кино, но и самих нас как участников этого взаимодействия. В контексте этой исторической эволюции, важно осознавать, что каждая новая технология вносит свой вклад в метаморфозу рассказывания историй. Это не просто сдвиг в способах визуализации, но и в основных принципах повествования. Если кинематограф начинался как линейное повествование, то виртуальная реальность предлагает *многомерный подход*, где повествование может разветвляться и изменяться в зависимости от действий и выборов зрителя. Такое изменение подхода к рассказыванию историй вызывает кардинальные изменения в режиссерском замысле. Режиссеры теперь должны *не только рассказывать историю, но и создавать мир*, который реагирует на зрителя и изменяется вместе с ним. Это создает уникальные вызовы, такие как разработка сценариев, которые могут адаптироваться к различным вариантам развития событий, и создание визуальных и звуковых эффектов, которые поддерживают динамику повествования.

Формирование режиссерского замысла в классическом кинематографе

В основе классического режиссерского замысла лежит сценарий — первичный текст, который, однако, не является догмой, а скорее партитурой, предполагающей интерпретацию и вариации. Процесс реализации замысла напоминает палимпсест, где первоначальные идеи покрываются слоями реализации, каждый из которых обогащает и одновременно модифицирует исходное творческое видение. Режиссер, взаимодействуя с актерами и пространством, не просто направляет, но и поддается влиянию их уникальных свойств и возможностей.

В кинематографическом искусстве режиссер выступает в роли метарежиссера, синтезирующего множество элементов в единое целое. Он сталкивается с необходимостью учесть театральность актерской игры, пластичность пространства и времени, а также специфику кинематографического языка с его уникальными средствами выразительности, такими как монтаж, кадрирование, светотеневая гамма и звуковая дорожка.

Влияние физических ограничений пространства на творческий процесс

Физическое пространство кинопроизводства, будь то студия или натурные условия, оказывает детерминирующее воздействие на художественную практику. Пространственные ограничения, такие как размеры павильона, расположение декораций и точки доступа для камеры, требуют от режиссера не только логистической изобретательности, но и эстетической адаптивности. Ограниченность пространства зачастую становится катализатором креативного поиска новых изобразительных

решений, способствующих генерации оригинальных кинематографических образов.

Эти ограничения, взятые в копилку кинематографического опыта, превращаются в творческие задачи, решение которых обуславливает развитие визуального языка кино. Режиссеры, подобно художникам эпохи Возрождения, работающим с законами перспективы, учатся манипулировать пространственными иллюзиями, создавая на экране убедительные миры, не подвластные ограничениям реального пространства.

Таким образом, физические ограничения пространства, встроенные в контекст традиционного кино, не только формируют особенности режиссерского замысла, но и обеспечивают почву для его кинематографического воплощения, способствуя тем самым эволюции кинематографического языка и расширению границ искусства кино.

Трансформация режиссерского замысла в виртуальной реальности

Вступление в эру виртуальной реальности обозначает кардинальный перелом в истории режиссуры, сопоставимый с переходом от немого кино к звуковому. Виртуальная реальность, как технологически и художественно инновационная платформа, позволяет режиссерам реализовать замысел с невиданным доселе масштабом иммерсивности и интерактивности.

Построение режиссерского замысла в виртуальной реальности представляет собой процесс, в котором классические нарративные структуры подвергаются трансгрессии. Виртуальные пространства не просто пассивные декорации, но активные агенты повествования, способные варьировать свои характеристики и влиять на траекторию сюжета. Режиссер VR-пространства работает не столько с кадром, сколько с полем возможных действий, предоставляя зрителю автономию выбора и в то же время направляя его опыт с помощью сложной сети причинно-следственных связей.

Технологические инструменты и их влияние на структуру виртуального пространства

Современные технологии, такие как трехмерное сканирование, Motion Capture, улучшенные алгоритмы искусственного интеллекта и компьютерная графика, позволяют создавать многомерные, глубоко иммерсивные виртуальные миры. Применение данных технологий в режиссуре VR предоставляет возможность для органической интеграции интерактивных элементов, которые реагируют на действия и выбор пользователя в реальном времени.

Системы виртуального освещения, такие как ray tracing и global illumination, создают уровень реалистичности, необходимый для полного погружения, в то время как воксельные технологии позволяют режиссеру манипулировать и трансформировать пространство динамически, в ответ на действия пользователя. Интеграция аудиовизуальных технологий с трекингом движений и взгляда пользователя позволяет создавать сложные сенсорные среды, где каждый элемент является частью режиссерской концепции.

Применение современных редакторов виртуальной реальности, таких как Unreal Engine и Unity, позволяет режиссерам виртуальной реальности создавать сложные сценарии и среды, в которых каждый объект может нести в себе сценарное значение и взаимодействовать с пользователем по заранее определенным или алгоритмически генерируемым паттернам. Системы, основанные на искусственном интеллекте, такие как нейронные сети и машинное обучение, открывают возможности для создания адаптивных

повествований, которые могут изменяться и развиваться в ответ на вводимые данные.

Возможность использования технологий виртуальной реальности в сфере режиссуры предполагает переход от линейного повествования к нелинейным, гипертекстуальным формам сюжета, где зритель становится соавтором искусства, а режиссер — проводником в мире возможностей. Такая многомерность и многовекторность в режиссуре VR представляют собой новую эстетику, вызывающую к жизни исследования в области феноменологии восприятия и психологии погружения.

Трансформация режиссерского замысла в виртуальной реальности — это процесс, пронизанный технологическими инновациями и требующий от режиссеров нового уровня мастерства и взаимодействия с аудиторией. В эпоху, когда границы между физическим и цифровым мирами становятся все более размытыми, режиссура VR превращается в пограничное искусство, осмысливающее новые формы человеческого опыта и творческого самовыражения. Одним из краеугольных камней трансформации режиссерского замысла в виртуальной реальности является интерактивность, которая кардинально отличается от пассивного восприятия традиционного кинематографа. Режиссер виртуальной реальности становится создателем мультивариативных сценариев, где каждый выбор пользователя может привести к разветвлению нарратива и изменению сюжетного развития. Это требует от режиссера не только написания различных сценарных линий, но и глубокого понимания психологии выбора и принятия решений.

Продвинутые инструменты VR, такие как адаптивный искусственный интеллект, виртуальные реактивные среды и программируемые нейросети, позволяют режиссерам создавать сложные, реагирующие на пользователя миры, которые ранее были недостижимы. Использование технологий виртуальной реальности, таких как Oculus Rift, HTC Vive и Sony PlayStation VR, предоставляет пользователю ощущение полного погружения за счет трекинга движений, стереоскопического видео и 3D-аудио.

Прогресс в области программирования визуальных эффектов и алгоритмов виртуального моделирования позволяет режиссерам создавать гиперреалистичные текстуры и модели, воспроизводящие сложные физические взаимодействия и феномены в детализированных виртуальных пространствах. Технологии, такие как photogrammetry и lidar scanning, дают возможность захвата и воссоздания реальных локаций с высокой степенью точности, перенеся их в виртуальное пространство.

VR-режиссура требует развития новой кинематографической грамматики. Такие элементы, как монтаж, кадрирование и композиция, приобретают новые значения в контексте VR. Например, монтаж уже не сводится к соединению кадров в последовательность, но становится инструментом для управления вниманием пользователя и его навигацией в трехмерном пространстве. Кинематографическая композиция в VR может быть обогащена за счет использования 360-градусной съемки, предоставляя пользователю свободу обзора и выбора точки фокусировки.

Таким образом, виртуальная реальность предлагает режиссерам возможность переопределения роли зрителя, который уже не является статичным наблюдателем, а становится активным участником виртуального повествования. В этой новой эре, режиссеры исследуют глубины человеческого сознания и психологии, используя технологии VR для создания экспериенциального искусства, которое переплетает реальность и виртуальность, предлагая беспрецедентные формы эмоционального и сенсорного взаимодействия. Виртуальная реальность становится не просто новым средством для выражения режиссерского замысла, но и мощным инструментом для

исследования новых форм кинематографического языка и искусства.

Примеры использования визуальных эффектов из современных кинопроектов

Фильм **«Доктор Стрэндж»** представляет собой отличный пример использования визуальных эффектов для расширения возможностей повествования. Режиссер Скотт Дерриксон манипулирует визуальным пространством таким образом, что законы физики подчиняются воле главного героя, что позволяет зрителю переосмыслить свои представления о реальности.

«Интерстеллар» Кристофера Нолана — еще один пример фильма, в котором режиссер использует как современные, так и традиционные технологии для создания захватывающего и научно-обоснованного изображения космических путешествий. Нолан совмещает физически построенные декорации с компьютерной графикой, чтобы создать уникальное визуальное представление черных дыр и пятимерного пространства.

Продолжая тему инноваций в режиссуре, обратим внимание на VR-эксперименты, которые не только переопределяют роль режиссера, но и предлагают новый взгляд на структуру повествования и восприятия кинематографического произведения. Фильм **«Ready Player One»** режиссера Стивена Спилберга является одной из заметных попыток перенести зрителя в многослойный виртуальный мир. Спилберг использует VR не только как элемент сюжета, но и как средство для развития персонажей и эксплорации темы реальности против виртуальности. Технологии визуализации и компьютерного моделирования позволяют создать впечатляющие и запоминающиеся визуальные образы, которые усиливают динамизм и напряженность нарратива.

Примеры для изучения из VR-проектов

«Notes on Blindness» — VR-адаптация одноименного документального фильма, которая погружает пользователя в мир человека, потерявшего зрение, через иммерсивный звуковой дизайн и минималистичную визуализацию. Этот проект демонстрирует, как VR может использоваться для создания глубоко личного и эмоционального опыта, исследуя новые границы сопереживания и понимания.

«VRChat» — платформа, которая, хотя и не является режиссерским проектом в традиционном смысле, представляет собой виртуальное пространство, где пользователи могут создавать свои миры и сценарии. Это пример социального виртуального пространства, предоставляющего пользователям инструменты для реализации собственного режиссерского замысла в среде VR.

Проект **«Spheres»** от Элизы Макнитт представляет собой серию интерактивных VR-опытов, которые позволяют зрителям исследовать космос на новом уровне взаимодействия, перенося их в миры, где они могут «прикоснуться» к звездам и планетам. Здесь режиссерская работа ориентирована на создание синестетического опыта, где зрение, слух и даже осязание сплетаются в единую текстуру восприятия.

VR-проект **«The Tempest»** от компании Magic Leap представляет собой интерактивное театральное представление, где зрители становятся соучастниками спектакля, перемещаясь по сцене и взаимодействуя с актерами и окружающим пространством. Этот проект иллюстрирует, как VR может трансформировать традиционные формы искусства, предоставляя режиссерам новые средства для создания иммерсивного опыта.

С развитием технологий машинного зрения и аугментированной реальности, режиссеры начинают экспериментировать с новыми формами визуального повествования, которые

привносят элементы VR в физический мир. Проекты, такие как **«Magic Leap One»**, открывают новые перспективы для создания слоев дополненной реальности, которые обогащают традиционный просмотр фильмов или театральных постановок.

Иммерсивное кинематографическое искусство как новая фронтيرا режиссуры

Растущая популярность иммерсивного театра и кинематографа привносит в дискурс о режиссуре новые концепции, где границы между реальностью и искусством становятся практически неразличимыми. Проекты, такие как **«Sleep No More»**, хотя и не являются VR-проектами в строгом смысле, вдохновляют режиссеров VR на создание непрерывных, многоплановых сюжетных линий, где каждый зритель становится уникальным участником истории.

Современные кинематографические и VR-проекты показывают, что режиссеры находят новые способы для воплощения своих замыслов, используя технологические инновации для углубления иммерсивности и интерактивности повествования. Создание виртуальных миров, разработка мультиперспективных нарративов и использование интерактивного сторителлинга открывают перед режиссурой новые горизонты, где зрители становятся активными участниками истории, а технологии — кистью в руках режиссера.

Инновационные подходы в режиссуре, особенно в области VR, открывают режиссерам возможности для создания новых форм повествования, которые значительно отличаются от традиционного кино. От сложных научно-фантастических эпопей до интимных персональных исследований, от дополненной реальности до полного погружения в интерактивные среды — современные режиссеры продолжают исследовать и расширять возможности кинематографа и VR, предлагая аудитории не просто новый контент, но и новые способы взаимодействия с искусством. Эти подходы не только укрепляют роль режиссера как новатора и исследователя, но и подчеркивают неизбежность интеграции технологического прогресса в кинематографический язык будущего.

Сравнительный анализ традиционного и VR-подходов в кинематографе

Сравнительный анализ традиционных и виртуальных подходов в режиссуре раскрывает коренные различия в интерпретации режиссерского замысла, применении технологий и вовлечении аудитории. Традиционный кинематограф и виртуальная реальность предлагают разные парадигмы создания и восприятия кинематографических произведений, каждая из которых имеет свои уникальные возможности и ограничения.

Как было описано выше, в традиционном кинематографе режиссер выступает как главный рассказчик, который контролирует визуальную и нарративную структуру фильма. Это линейное повествование, где зритель принимает пассивную роль наблюдателя, следующего за predetermined историей. Режиссер использует камеру как инструмент для направления взгляда зрителя, выбирая ракурсы, композицию и монтаж для формирования впечатления и передачи эмоций. Виртуальная реальность, напротив, предоставляет зрителю активную роль участника. Режиссер здесь — скорее куратор опыта, создающий мир и определяющий возможные взаимодействия, но не полностью контролирующий точку зрения зрителя. В VR пространственное восприятие и возможность физического взаимодействия среды приносят новую степень погружения и требуют от режиссера более сложного подхода к сюжету и мироустройству.

В таблице представлен сравнительный анализ этих двух подходов:

	Традиционный	
--	---------------------	--

Аспект	кинематограф	Виртуальная реальность
Повествование и стилистика	Повествование линейное, с фокусом на единственный сюжет. Визуальное повествование строго контролируется режиссером: каждый кадр, каждый переход и каждый визуальный эффект подбираются для достижения определенного воздействия на зрителя.	Нелинейное, с возможностью выбора и множественных исходов. повествование становится более гибким и многогранным. Здесь режиссеру приходится работать с пространством, в котором зритель может свободно осматриваться, выбирая, на что обратить внимание.
Роль зрителя	Пассивный наблюдатель. Традиционное кино предполагает одностороннее взаимодействие, где зритель полностью погружается в историю, созданную режиссером.	Активный участник и соавтор опыта. зритель получает возможность взаимодействовать с окружением, что делает его соучастником событий. Это меняет роль режиссера с диктатора нарратива на посредника опыта, где зритель сам выбирает, какие аспекты мира изучать.
Контроль режиссера	Полный контроль над сценарием, ракурсами и монтажом.	Создание условий для взаимодействия, меньший контроль над перспективой пользователя.
Технологические инструменты	Камеры, свет, монтажные столы. Производство традиционного фильма зависит от множества факторов, включая локацию, декорации, костюмы и множество других элементов, что делает процесс дорогим и сложным.	Трекинг движений, VR-гарнитуры, интерактивные среды. VR-производство также требует значительных вложений в технологии и оборудование, но оно предлагает более широкие возможности для масштабирования и изменения среды без необходимости физических изменений.
Эмоциональное влияние	Передача эмоций через актерскую игру, музыку и визуальные эффекты.	Пространственный звук, "ощущение присутствия".
Визуализация	Ограничена рамкой экрана.	360-градусное панорамное восприятие.

При сравнении традиционного и виртуального подходов к режиссуре, мы видим сдвиг от стандартизированного рассказа к персонализированному опыту. В то время как

традиционный кинематограф призван транслировать единую историю широкой аудитории, виртуальная реальность предлагает индивидуальный опыт, расширяющий границы взаимодействия и восприятия. Режиссеры обоих направлений искусства продолжают исследовать и адаптировать свои техники для достижения наиболее мощного эмоционального воздействия, учитывая технологические возможности и ожидания зрителей.

Эстетика традиционного кино формируется через кинематографические приемы, такие как свет, тень, цвет и композиция, которые влияют на психологическое восприятие зрителя. VR эстетика также включает в себя ощущение пространства, перспективы и масштаба, что может вызвать более интенсивные физиологические и психологические реакции, такие как головокружение или чувство присутствия.

Традиционный и виртуальный подходы к режиссуре представляют собой две разные эстетические и философские парадигмы, каждая из которых предлагает уникальные возможности для создания и восприятия искусства. С одной стороны, традиционное кино продолжает впечатлять своей визуальной красотой и нарративной глубиной. С другой стороны, VR предлагает новый уровень взаимодействия и погружения, который может переопределить наше понимание рассказывания историй. Режиссеры и кинематографисты продолжают исследовать эти различия, создавая произведения, которые остаются верными основам искусства, в то же время открывая новые горизонты для творчества и выражения.

Анализ влияния виртуального пространства на зрительское восприятие раскрывает сложные процессы психологического взаимодействия между человеком и виртуальной средой. Виртуальная реальность, представляя собой синтетическую среду, созданную программным путем, оказывает многогранное воздействие на восприятие и психологию пользователя.

Психологическое восприятие виртуальной реальности охватывает широкий спектр эмоциональных и когнитивных реакций. Присутствие, или ощущение нахождения внутри виртуального мира, является ключевым фактором VR-опыта. Сенсорная иммерсия и интерактивность VR могут вызывать чувство поглощенности и эмпатии, значительно превосходящие те, что испытываются при просмотре традиционного кино. С другой стороны, VR может вызвать и негативные реакции, такие как киберболезнь, возникающая из-за несоответствия между визуальным восприятием и физическим ощущением движения. Кроме того, интенсивность виртуального опыта может повлиять на чувствительность и восприимчивость зрителей к контенту, что требует более ответственного подхода к дизайну виртуального пространства. Виртуальное пространство предоставляет зрителям уникальные возможности для взаимодействия и погружения в сюжет, значительно расширяя границы их опыта. Это, в свою очередь, влияет на психологическое восприятие реальности и требует от создателей VR-контента глубокого понимания как возможностей, так и ограничений человеческой психики. Развитие технологий виртуальной реальности продолжит обогащать визуальный и сенсорный опыт, предлагая новые вызовы и возможности для исследования человеческого восприятия и взаимодействия.

Виртуальная реальность, обладая возможностью манипулировать пространством и временем, предоставляет режиссерам инструменты для создания более сложных и глубоких психологических опытов. Погружение в виртуальный мир может вызывать у зрителей состояния повышенной эмоциональной реактивности, включая интенсивный страх, радость или удивление. Такой уровень вовлеченности открывает новые

перспективы для терапевтического использования VR, например, в лечении фобий или посттравматического стрессового расстройства (ПТСР), где виртуальные сценарии используются для безопасного воссоздания и обработки травмирующих ситуаций.

Взаимодействие в виртуальном пространстве не ограничивается только взаимодействием с виртуальной средой; оно также включает социальное взаимодействие с другими пользователями. VR-платформы, такие как **VRChat** или **AltspaceVR**, предоставляют пользователям возможность встречаться и общаться в виртуальных пространствах, создавая новые формы социального взаимодействия и сообщества. Это принципиально меняет понимание социальных связей и предоставляет режиссерам возможность исследовать социальную динамику в контролируемых виртуальных средах.

Зрители в виртуальной реальности могут испытывать перцептивную адаптацию, процесс, при котором мозг привыкает к новым условиям восприятия, что может повлиять на физическое ощущение движения и пространства даже после выхода из виртуального пространства. Иммерсивная адаптация — это способность психики интегрировать виртуальные опыты, делая их частью когнитивного и эмоционального опыта человека, что может иметь долгосрочные последствия для восприятия и психологии.

Этические соображения в режиссуре VR

При работе с виртуальной реальностью возникают новые этические вопросы, касающиеся контента и воздействия на зрителя. Важно, чтобы режиссеры VR-контента были осведомлены о потенциальной силе воздействия их работ и стремились создавать ответственный и осмысленный контент, который учитывает психологическое благополучие и личные границы зрителей. Виртуальное пространство предоставляет уникальные возможности для взаимодействия и психологического воздействия, открывая новые исследовательские пути в области человеческого восприятия и социальной психологии. Режиссеры, работающие в этой среде, несут ответственность за создание опыта, который не только погружает зрителя, но и сознательно учитывает влияние виртуального пространства на человека.

По мере того как мы вступаем в новую эпоху цифровых инноваций, будущее режиссуры в виртуальном пространстве обещает радикальные трансформации, как в технологических аспектах, так и в самом искусстве рассказывания историй.

Прогнозы развития VR-технологий и их влияния на режиссуру

Скорость развития VR-технологий указывает на то, что в ближайшем будущем мы увидим значительное улучшение качества виртуальной графики, достигнув уровня, близкого к реальности. Разработки в области голографического дисплея и тактильных обратных связей откроют новые горизонты для иммерсивной режиссуры, где зрители смогут не только видеть, но и ощущать виртуальные объекты.

Искусственный интеллект (ИИ) и машинное обучение будут играть ключевую роль в создании динамичных сюжетов, которые могут адаптироваться и изменяться в зависимости от взаимодействия пользователя с виртуальным пространством. Такие системы позволят режиссерам VR создавать более сложные и персонализированные истории.

Одной из наиболее значимых инноваций может стать полная интеграция виртуальной и дополненной реальности (AR) в повседневную жизнь, что позволит кинематографу выйти за рамки экранов и стать частью физического мира зрителей. Это может привести к

созданию нового жанра «живого кино», где зрители будут взаимодействовать с персонажами и событиями в реальном времени и пространстве. Дальнейшее развитие технологий виртуального освещения и рендеринга в реальном времени позволит режиссерам с неограниченной свободой экспериментировать с визуальными эффектами и освещением, усиливая эмоциональный отклик зрителей и создавая более выразительные и эмоционально насыщенные сцены.

Будущее режиссуры в виртуальном пространстве обещает переосмысление традиционных подходов к созданию фильмов. Возможности, предоставляемые развитием технологий, обещают не только улучшение визуальных и сенсорных аспектов кинематографа, но и развитие новых форм повествования, в которых зрители станут активными участниками в создании сюжета. Режиссура в виртуальном пространстве будет требовать от создателей не только технических навыков, но и глубокого понимания человеческого опыта, чтобы создавать работы, которые воздействуют на зрителей новыми и неожиданными способами.

Впереди нас ожидает не просто эволюция технологий, но и революция в самом подходе к режиссуре, где границы между реальностью и искусственным виртуальным миром будут становиться все более размытыми.

С развитием технологий расширенной реальности (XR) ожидается, что будущее режиссуры принесет элементы виртуального взаимодействия в повседневную жизнь. Режиссеры смогут создавать произведения, в которых виртуальные объекты и персонажи существуют в реальном мире, предоставляя зрителям новый уровень взаимодействия и погружения.

В будущем могут появиться новые роли и специализации в сфере режиссуры, такие как VR-сценаристы, специалисты по интерактивному повествованию и дизайнеры виртуальных взаимодействий. Эти специалисты будут работать на стыке технологий и креатива, создавая сложные виртуальные миры и сценарии, которые реагируют на действия и эмоции пользователя.

Биометрические технологии и нейроинтерфейсы могут позволить режиссерам виртуального пространства адаптировать опыт пользователя в реальном времени, реагируя на физиологические показатели, такие как частота сердцебиения, взгляд и даже мозговую активность. Это создаст возможность для более глубокого психологического воздействия и персонализированного опыта.

Будущее режиссуры также повлечет за собой обсуждение этических и социальных аспектов виртуальной реальности. Важно будет учитывать воздействие виртуального контента на личность и психологию, а также на социальные отношения и представления о приватности. По мере того, как виртуальная реальность становится все более интегрированной в повседневную жизнь, режиссура будет продолжать адаптироваться, предлагая новые формы для развития искусства и расширения границ традиционного кинематографа.

В завершение данного исследования подведем итоги изучения трансформации режиссерского замысла в эру цифровых технологий и виртуальной реальности. Виртуальная реальность несет в себе потенциал кардинальных изменений в режиссуре. От традиционного кинематографа, где режиссер является властелином нарратива и визуального ряда, мы переходим к новому взаимодействию зрителя и виртуального пространства, где зритель становится активным участником и соавтором истории. Режиссура в виртуальной реальности предполагает более глубокое понимание

психологии восприятия и готовность экспериментировать с новыми средствами технологического и художественного воздействия. В итоге, будущее виртуального кинематографа и роль режиссера в нем будут определяться не только технологическими достижениями, но и способностью индустрии адаптироваться к изменениям в культурных и социальных нормах, новым способам восприятия и интерпретации контента, а также к изменениям в ожиданиях и потребностях аудитории.

Библиография

1. Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972. С. 50.
2. Бычков В.В. Художественный образ // Бычков В.В. Эстетика: Учебник для вузов. М.: Академический Проект, Фонд «Мир», 2011. – С. 265.
3. Виртуальная и дополненная реальность: основы, технологии и применение. Под редакцией Иванова А.В. и Петровой А.С. – М., 2021.
4. Габрилович, Е. Вопросы кинодраматургии: учеб. пособие. – М.: ВГИК, 1984. – 68 с.
5. Кинематографический опыт: история, теория, практика. Коллективная монография. / О. С. Давыдова, С. Б. Никонова, Д. А. Поликарпова и др.; под ред. А. Е. Радеева, Н. М. Савченковой – СПб.: Порядок слов, 2020. 360 с.
6. Кривцун О.А. Эволюция художественных форм. Культурологический анализ. М.: Наука, 1992. – 300 с.
7. Лиманская Л.Ю. Оптические миры: эстетика зрения и язык искусства. М.: РГГУ, 2008. – 351 с.
8. Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. М.: Изд-во "Ээсти раамат", 1973. – 92 с.
9. Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков. – М.: ВГИК, 2011. – 210 с.
10. Медиа: между магией и технологией / под ред. Н. Сосна и К. Фёдоровой. – Москва; Екатеринбург: Кабинетный учёный, 2014. 330 с.
11. Экранная культура в XXI веке: сборник научных трудов / рук. проекта В. В. Виноградов; отв. за вып. Н. И. Емельянова; ред. К. К. Огнев. – М. : ФГОУ ДПО ИПК раб. ТВ и РВ, 2010. – 416 с.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предмет статьи «Трансформация режиссерского замысла применительно к построению структуры виртуального пространства в кинематографе» определил сам автор: «Данная статья затрагивает основополагающий вопрос: как процесс творческого замысла режиссёра претерпевает изменения при переходе от традиционного кинематографического пространства к миру виртуальной реальности».

Методология автора довольно разнообразна и включает анализ ряда источников. Автором используются сравнительно-исторический, описательный, аналитический и др. методы во всем их многообразии.

Подчеркнем бесспорную актуальность этого исследования и его практическую важность для научного сообщества и разноплановой читательской аудитории. Его научная новизна также не вызывает сомнений.

Статья представляет собой вполне достойное научное исследование, в котором стиль, структура и содержание полностью соответствуют требованиям, предъявляемым к сочинениям такого рода. Оно отличается обилием интересных практических и исторических сведений, свидетельствует о глубоком знании исследуемого предмета и доскональном изучении литературных источников.

Статья четко и логично выстроена. Она содержит краткий экскурс в историю развития концепции виртуальной реальности (VR), делится на несколько подглав:

"Формирование режиссерского замысла в классическом кинематографе

Влияние физических ограничений пространства на творческий процесс

Трансформация режиссерского замысла в виртуальной реальности

Технологические инструменты и их влияние на структуру виртуального пространства

Примеры использования визуальных эффектов из современных кинопроектов

Примеры для изучения из VR-проектов

Иммерсивное кинематографическое искусство как новая фронтiera режиссуры

Сравнительный анализ традиционного и VR-подходов в кинематографе

Этические соображения в режиссуре VR

Прогнозы развития VR-технологий и их влияния на режиссуру"

Исследование содержит доскональный анализ исследуемой проблемы, ряд важных и интересных сведений и множество глубоких выводов и прогнозов. Автор отмечает: «По мере того как мы вступаем в новую эпоху цифровых инноваций, будущее режиссуры в виртуальном пространстве обещает радикальные трансформации, как в технологических аспектах, так и в самом искусстве рассказывания историй».

Автор пишет: «Вступление в эру виртуальной реальности обозначает кардинальный перелом в истории режиссуры, сопоставимый с переходом от немого кино к звуковому. Виртуальная реальность, как технологически и художественно инновационная платформа, позволяет режиссерам реализовать замысел с невиданным доселе масштабом иммерсивности и интерактивности.

Построение режиссерского замысла в виртуальной реальности представляет собой процесс, в котором классические нарративные структуры подвергаются трансгрессии. Виртуальные пространства не просто пассивные декорации, но активные агенты повествования, способные варьировать свои характеристики и влиять на траекторию сюжета. Режиссер VR-пространства работает не столько с кадром, сколько с полем возможных действий, предоставляя зрителю автономию выбора и в то же время направляя его опыт с помощью сложной сети причинно-следственных связей». В главе «Сравнительный анализ традиционного и VR-подходов в кинематографе» автор приводит таблицу, сравнивая два подхода по ряду параметров, что также является серьезным достоинством исследования.

ОН также отмечает: "Таким образом, исторический контекст развития кинематографа и виртуальной реальности представляет собой не просто последовательность технологических достижений, но и отражение глубоких социальных и культурных изменений. Рассмотрение этих изменений через призму режиссерского замысла позволяет нам глубже понять не только искусство кино, но и самих нас как участников этого взаимодействия".

Библиография данного исследования является более чем достаточной и разносторонней, включает основные источники по теме, оформлена корректно. Апелляция к оппонентам представлена в достойной мере и выполнена на должном научном уровне.

Исследователь сделал глубокие и важные выводы, вот лишь часть из них: «В завершение данного исследования подведем итоги изучения трансформации режиссерского замысла в эру цифровых технологий и виртуальной реальности.

Виртуальная реальность несет в себе потенциал кардинальных изменений в режиссуре. От традиционного кинематографа, где режиссер является властелином нарратива и визуального ряда, мы переходим к новому взаимодействию зрителя и виртуального пространства, где зритель становится активным участником и соавтором истории. Режиссура в виртуальной реальности предполагает более глубокое понимание психологии восприятия и готовность экспериментировать с новыми средствами технологического и художественного воздействия. В итоге, будущее виртуального кинематографа и роль режиссера в нем будут определяться не только технологическими достижениями, но и способностью индустрии адаптироваться к изменениям в культурных и социальных нормах, новым способам восприятия и интерпретации контента, а также к изменениям в ожиданиях и потребностях аудитории».

На наш взгляд, статья будет представлять большой интерес и практическую пользу для разнообразной читательской аудитории - режиссеров, сценаристов, студентов и педагогов, историков, различных исследователей, искусствоведов и т. д., а также всех тех, кого интересуют вопросы развития искусства кино.