

Культура и искусство

Правильная ссылка на статью:

Добрынин О.В. Трансформация режиссерского замысла: от линейного повествования к омнидирекциональному пространству // Культура и искусство. 2024. № 11. DOI: 10.7256/2454-0625.2024.11.72462 EDN: NZVPAM URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=72462

Трансформация режиссерского замысла: от линейного повествования к омнидирекциональному пространству

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:

10.7256/2454-0625.2024.11.72462

EDN:

NZVPAM

Дата направления статьи в редакцию:

25-11-2024

Аннотация: Предметом исследования является трансформация режиссерского замысла в условиях сферического кинематографа. В исследовании анализируются особенности работы режиссера в омнидирекциональном пространстве, которое предоставляет зрителю свободу выбора направления взгляда. Рассматриваются новые выразительные средства, включая пространственный звук и многоплановую мизансцену, а также изменение подходов к монтажу и драматургии. Особое внимание уделяется особенностям восприятия зрителем сферического контента и перспективам развития этого формата в киноиндустрии. Целью данного исследования является изучение влияния омнидирекционального пространства на режиссерский замысел. Исследование направлено на выявление ключевых изменений в подходах к монтажу, композиции и драматургии. В рамках работы поставлены следующие задачи: проанализировать особенности режиссерской работы в формате 360°; выявить новые выразительные средства, возникающие в сферическом формате; определить влияние омнидирекционального повествования на зрительское восприятие; оценить перспективы

развития сферического кинематографа и его интеграции с другими медиа. Основываясь на методах сравнительного анализа, в работе рассмотрено влияние омнидирекционального пространства на режиссерский замысел. Основные выводы данного исследования заключаются в том, что привычные инструменты режиссера, такие как монтаж, композиция кадра и линейное повествование не всегда адаптированы для использования в сферическом пространстве. Новизна исследования заключается в том, что в работе выявлены перспективные направления развития сферического кинематографа; отмечено, что, в связи с появлением сферического кинематографа возникает необходимость пересмотра ключевых аспектов кинематографического языка. Исследование показало, что использование омнидирекционального пространства требует от режиссеров разработки новых выразительных средств и стратегий взаимодействия со зрителем. Работа предлагает обзор ключевых проблем (вызовов) и возможностей сферического кинематографа, что делает её актуальной для теоретиков и практиков в области аудиовизуальных искусств и будет полезна для разработки нового программно-методического материала для студентов специальности "Режиссура кино и телевидения".

Ключевые слова:

сферический кинематограф, 360-градусное видео, омнидирекциональное пространство, режиссерский замысел, пространственный звук, иммерсивность, нелинейное повествование, виртуальная реальность, многоплановая мизансцена, управление вниманием зрителя

Современный мир кино постепенно меняется под воздействием новых технологий. В этом контексте сферический кинематограф (360°-видео) и виртуальная реальность (VR) занимают особое положение. Данные форматы дают зрителю уникальную возможность быть не просто наблюдателем, а полноценным участником события, создавая эффект присутствия или иммерсивности. В последние годы VR 360°-контент активно внедряется в различные сферы: от киноискусства до маркетинга, образования и терапии. По данным исследований Мела Слейтера [\[1\]](#) и Джереми Байленсона [\[2\]](#), эффект погружения, достигаемый в таких форматах, напрямую влияет на зрительское восприятие и эмоциональную вовлеченность. Эта тенденция свидетельствует о формировании новой эстетики аудиовизуального искусства, где традиционные подходы к повествованию становятся недостаточными.

Особый интерес представляет сферический кинематограф как самостоятельный этап в развитии аудиовизуальных медиа, который не просто расширяет рамки кинематографа, но и создает новую парадигму взаимодействия со зрителем. Как отмечает Лев Манович [\[3\]](#), технологии формируют не только язык, но и способ восприятия искусства.

Несмотря на активное развитие сферического контента, режиссерские подходы в этом формате часто базируются на традиционных линейных нарративах, которые не учитывают возможности полного обзора (360°). Это приводит к конфликту между режиссерским замыслом и восприятием зрителя. Как демонстрируют Крис Милк в **«Evolution of Verse»** (2015) и Алехандро Иньярриту в **«Carne y Arena»** (2017), успешный сферический проект требует нового подхода к работе с пространством, вниманием зрителя и эмоциональной вовлеченностью.

Сферический кинематограф ^[4] представляет собой новый формат аудиовизуального искусства, который позволяет зрителю получить полный обзор на 360 градусов. Это достигается за счет использования камер, фиксирующих изображение со всех сторон, и специальных технологий воспроизведения, таких как VR-шлемы или интерактивные экраны. В отличие от традиционного кинематографа, который строится на ограничении поля зрения зрителя, сферический формат предоставляет свободу выбора направления взгляда. Это создает уникальное чувство присутствия, где зритель становится не просто наблюдателем, а участником происходящего.

Важно отметить, что сферический кинематограф не следует путать с VR (виртуальной реальностью) или AR (дополненной реальностью). В то время как VR часто подразумевает полное погружение в искусственный мир, сферическое видео представляет собой нечто среднее между линейным повествованием и интерактивным опытом, предоставляя зрителю определенную степень свободы в рамках заранее определенного пространства.

Создание сферического контента требует использования специализированного оборудования и программного обеспечения. На этапе съемки используются камеры с несколькими объективами, способные фиксировать изображение на 360°. Примеры таких устройств включают Insta360 Pro, Insta360 Titan, GoPro Max и камеры типа Nokia OZO. На этапе постпродакшна сферический контент проходит процесс сшивки изображений (stitching), который объединяет кадры с разных объективов в одно цельное сферическое изображение. Для этой цели применяются программы, такие как DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro, Mistika VR и Kolor Autopano.

Сферический формат также накладывает ограничения на инструменты монтажа. Например, режиссеру нужно учитывать, что зритель может смотреть в любую сторону, а значит, классические приемы, такие как крупный план или быстрая смена ракурсов, теряют свою эффективность. Исследования Джереми Байленсона ^[2] показывают, что неожиданные смены ракурсов в VR могут вызвать дезориентацию и снижение уровня вовлеченности зрителя.

Сферический кинематограф создает новые эстетические вызовы для режиссеров и операторов. В традиционном кино композиция кадра подчиняется различным правилам, таким как правило третей, симметрии и баланса, перспективы, глубины резкости, кадрирования, золотого сечения и др. и фокусируется на привлечении внимания зрителя к ключевым элементам кадра. В сферическом формате такие правила теряют смысл, поскольку зритель сам выбирает, куда смотреть.

Это приводит к необходимости создания композиции, которая учитывает многоплановость действия и стимулирует зрителя обратить внимание на важные детали. Как отмечает Крис Милк ^[5], создатель сферического проекта **«Evolution of Verse»** (2015), пространственный звук и движение становятся основными инструментами управления вниманием зрителя.

Другим эстетическим вызовом является изменение восприятия времени. По словам Андрея Тарковского ^[6], время является ключевым элементом кинематографа. В сферическом кино восприятие времени напрямую связано с пространством, что создает уникальные возможности для экспериментов с ритмом и динамикой повествования. Сравнивая сферический и традиционный кинематограф, можно выделить несколько ключевых различий:

- **Линейность повествования.** В традиционном кино режиссер контролирует взгляд зрителя, направляя его к определенным деталям сцены. В сферическом формате зритель получает свободу выбора направления взгляда, что меняет подход к драматургии.
- **Композиция кадра.** Если в традиционном кино композиция ограничивается рамкой кадра, то в сферическом пространстве режиссеру приходится работать с мизансценами в формате 360°.
- **Монтаж.** Классические приемы монтажа, такие как монтаж по крупности или динамичные смены планов, не подходят для сферического кино.

Трансформация режиссерского замысла

Режиссура в сферическом кинематографе требует пересмотра привычных подходов, поскольку основной вызов заключается в отсутствии фиксированной рамки кадра. Зритель становится активным участником происходящего, сам выбирая, куда смотреть. Как отмечает Крис Милк в одном из своих выступлений, «сферическое повествование создает условия, при которых зритель становится одновременно оператором и монтажником собственного опыта» [\[5\]](#).

Режиссер, работая в формате 360°, сталкивается с необходимостью создавать пространство, где зритель может изучать окружающий мир, сохраняя при этом интерес к ключевым элементам сюжета. Это требует использования многоплановой мизансцены, при которой действие происходит на нескольких уровнях, одновременно привлекая внимание и к переднему, и к заднему планам. Появление сферического кино открыло возможности для использования новых выразительных средств, таких как:

1. **Пространственный звук (ambisonics).** Пространственный звук становится одним из главных инструментов управления вниманием зрителя. Как показали исследования Агнешки Рогинской [\[7\]](#), амбиофонические звуковые системы позволяют направить внимание зрителя к определенному объекту или месту в сцене. Например, звук шагов за спиной может побудить зрителя обернуться, не прибегая к визуальным сигналам.

2. **Движение пространства вокруг зрителя.** В условиях статичного положения зрителя в сферическом формате динамика может быть создана за счет движения самого пространства. Этот подход активно используется в иммерсивных инсталляциях и фильмах, где элементы окружения плавно меняются, задавая ритм и направляя внимание зрителя. К примеру, в проекте «**Carne y Arena**» (2017) Алехандро Гонсалеса Иньярриту зритель физически остается на месте, однако движение пространства, объектов и света создает эффект вовлеченности и взаимодействия с миром фильма. Исследования в области VR, такие как работы Джереми Байленсона [\[2\]](#), подтверждают, что подобный подход позволяет избежать дезориентации и усиливает эффект иммерсивности. Этот прием может использоваться как альтернатива движению камеры, создавая иллюзию движения зрителя, когда на самом деле он остается неподвижен. Такой подход также позволяет избежать физиологического дискомфорта, часто связанного с чрезмерным перемещением точки обзора в VR.

3. **Многоплановая мизансцена.** Сферическое кино позволяет режиссеру одновременно демонстрировать несколько действий, происходящих на разных уровнях пространства. Это расширяет традиционные возможности повествования, создавая новый уровень сложности.

В сферическом формате классический линейный монтаж теряет свое значение, уступая

место концепции непрерывного повествования. Режиссеры вынуждены отказаться от резкой смены ракурсов и планов, чтобы избежать дезориентации зрителя. Как отмечает Дэвид Бордвел [\[8\]](#), в традиционном кинематографе монтаж создает ритм и управляет зрительским восприятием, но в сфере 360° эту функцию перенимает само пространство.

Примером нового подхода может служить проект **«Google Spotlight Stories»**, куда входят четыре интерактивные видеоистории. Каждая длится несколько минут, в течение которых пользователь погружается в 360° мир и может наблюдать за происходящим с разных сторон. Здесь режиссеры используют метод «скрытого монтажа» – вместо прямой смены сцен переход осуществляется через движение камеры или акцент на определенных элементах окружения.

Омнидирекциональное пространство как новая парадигма

Термин «омнидирекциональное повествование» подразумевает построение сюжета, в котором зритель получает возможность самостоятельно выбирать направление своего внимания внутри пространства фильма. Это приводит к разрушению традиционного линейного нарратива и возникновению нового подхода к организации повествования.

Сферический кинематограф в этом контексте выступает как форма «экологического повествования», где все элементы окружающей среды (звуки, свет, движение) служат носителями информации. Как пишет Мари-Лор Райа, «в условиях виртуальной среды повествование становится больше, чем последовательностью событий: оно превращается в среду, которую можно изучать и переживать» [\[9\]](#).

Омнидирекциональное пространство требует пересмотра подходов к драматургии. В традиционном линейном кино драматургия строится вокруг строго контролируемого хода событий, в то время как в сферическом формате зритель становится «сосоздателем» сюжета.

Этот подход меняет саму природу конфликта, который перестает быть линейным. Например, вместо одной последовательной линии зритель может быть вовлечен в несколько параллельных конфликтов, каждый из которых раскрывается в зависимости от его выбора направления взгляда. Такой метод активно использовался в интерактивных проектах, например, **«Google Spotlight Stories»**, где зритель может переключаться между разными событиями, происходящими в одном пространстве.

Одним из ключевых факторов, влияющих на восприятие, является уровень свободы зрителя. Как показывают исследования Джереми Байленсона [\[2\]](#), слишком большая свобода выбора может привести к потере внимания или дезориентации зрителя. В этом случае задача режиссера – создать условия, в которых зритель интуитивно понимает, на что обращать внимание.

Примером такого подхода служит работа с пространственным звуком. Если зритель находится в статичной точке обзора, звуковые элементы могут выступать «гидом» внутри повествования, направляя внимание к ключевым моментам. В фильме **«Pearl»** (2016) движение объектов и звук формируют органичный поток внимания, позволяя зрителю не упустить важные детали сюжета.

Методы реализации режиссерского замысла в сферическом кинематографе

Инструменты управления вниманием зрителя. В сферическом формате зритель обладает значительной свободой выбора направления взгляда, что требует от

режиссера разработки стратегий управления вниманием. Среди таких инструментов ключевую роль играют:

- **Свет.** Световые акценты могут направлять взгляд зрителя к ключевым элементам сцены. Например, в работе **«Evolution of Verse»** (2015) Криса Милка яркость и движение света задают ритм повествования и помогают зрителю фокусироваться на сюжетообразующих элементах.
- **Движение объектов.** Движение внутри кадра, даже минимальное, привлекает внимание и удерживает интерес. Например, перемещение птиц или автомобилей на периферии заставляет зрителя переключаться между разными элементами пространства.
- **Звук.** Пространственный звук используется для создания эффекта присутствия. Как отмечает Агнесса Рогинская ^[21], звук не только направляет внимание, но и усиливает эмоциональное восприятие сцены.

Работа с мизансценой в сферическом пространстве. Мизансцена в сферическом формате требует совершенно нового подхода. Здесь важно учитывать:

- **Многоплановость действия.** В сферическом пространстве зритель может наблюдать сразу несколько событий, происходящих одновременно. Это требует от режиссера тщательной проработки пространственного взаимодействия между элементами сцены.
- **Центральная и периферийная зоны.** Пространство вокруг зрителя можно разделить на "активные" зоны, где разворачиваются ключевые события, и "фоновое" пространство, которое поддерживает атмосферу. Такой подход позволяет избежать перегрузки зрителя информацией.

Пример: в фильме **«Pearl»** (2016) режиссер использует взаимодействие между центральной точкой обзора (водитель автомобиля) и периферийными элементами (вид за окном) для создания динамичной, но сбалансированной сцены.

Звуковое решение. Звук в сферическом кино становится не просто сопровождением, а полноценным инструментом повествования. Современные технологии, такие как ambisonics, позволяют создавать звуковую среду, которая воспринимается зрителем как естественная часть пространства.

- **Локализация звука.** Пространственное звучание помогает выделить ключевые элементы сцены. Например, если звук доносится из определенной стороны, зритель автоматически поворачивается в этом направлении.
- **Динамика звуковой среды.** Постепенное нарастание звука или его исчезновение создает эффект движения пространства, даже если зритель остается неподвижным.
- **Эмоциональная насыщенность.** Исследования Байленсона ^[2] показывают, что звук оказывает сильное влияние на эмоциональное восприятие сцены, усиливая эмпатический эффект.

Пример: в фильме **«Carne y Arena»** (2017) Иньярриту звук шагов и шепота создают иллюзию присутствия, погружая зрителя в эмоциональный контекст истории.

Подводя итоги, отметим, что сферический кинематограф – это уникальный формат, трансформирующий традиционные подходы к режиссуре и повествованию. Исследование показало, что использование омнидирекционального пространства требует от режиссеров разработки новых выразительных средств и стратегий взаимодействия со

зрителем.

Ключевые выводы исследования заключаются в следующем:

– в сферическом формате режиссер сталкивается с необходимостью учитывать свободу зрителя в выборе направления взгляда. Это фундаментально меняет процесс создания фильма, поскольку традиционные методы управления вниманием через монтаж и кадрирование становятся менее эффективными. Режиссер вынужден отказаться от классических монтажных приемов, акцентируя внимание на многоплановой мизансцене и пространственном звуке. Философски это отражает сдвиг от авторитарного к более демократическому подходу в искусстве, где зритель получает большую автономию в интерпретации и взаимодействии с произведением.

– Омнидирекциональное пространство позволяет создавать нелинейные и многослойные сюжеты, предоставляя зрителю возможность активного изучения среды. Однако чрезмерная свобода может привести к дезориентации и потере фокуса, что требует от режиссера разработки новых инструментов управления вниманием, таких как звуковые сигналы, световые акценты и динамическое изменение окружения. Это поднимает философские вопросы о балансе между свободой и структурой, хаосом и порядком, а также о роли художника как навигатора в мире множества возможностей.

– В сферическом кинематографе зритель становится не просто пассивным наблюдателем, но и активным участником повествования. Это меняет традиционное восприятие кино как «закрытой» структуры с фиксированным нарративом. Зритель получает возможность самостоятельно исследовать пространство и влиять на свое переживание истории. Философски это отражает экзистенциальные идеи о субъективности опыта и конструировании реальности, где каждый индивид создает собственное понимание мира через личное взаимодействие.

– Работа в формате 360° требует освоения новых инструментов, включая специализированные камеры для съемки сферического видео, программы для сшивки изображений и технологии пространственного звука. Это не только технический вызов, но и методологический, требующий пересмотра традиционных процессов кинопроизводства. Режиссеры и команды должны адаптироваться к новым технологиям и интегрировать их в творческий процесс, что поднимает вопросы о влиянии технологического прогресса на художественное выражение.

Следует подчеркнуть, что сферический кинематограф находится на раннем этапе своего развития, и его потенциал еще далеко не исчерпан. Среди перспективных направлений можно выделить технологическое совершенствование, использование AI для управления вниманием зрителя, появление новых творческих специальностей; сферический контент может найти применение в образовании, медицине и пр.

Развитие оборудования, включая более доступные и качественные камеры 360° и усовершенствованные VR-устройства, сделает сферический контент более популярным и доступным широкой аудитории. Использование искусственного интеллекта для управления вниманием зрителя может стать важным шагом вперед, позволяя создавать адаптивные и персонализированные переживания. Это открывает новые философские дискуссии о взаимодействии человека и машины, о том, как технологии могут расширять или ограничивать наше восприятие.

Сферический формат может быть эффективно интегрирован с игровыми технологиями, интерактивными медиа и дополненной реальностью, создавая новые формы

повествования и взаимодействия. Это способствует возникновению междисциплинарных проектов, объединяющих кино, искусство, науку и технологии. Философски это отражает современную тенденцию к синтезу различных областей знаний и культурных практик, стремление к целостному пониманию человеческого опыта.

Появление сферического кино требует подготовки новых поколений специалистов, способных работать с этим форматом. Необходимы образовательные программы для режиссеров, операторов и звуковых дизайнеров, которые будут включать не только технические аспекты, но и философское осмысление новых возможностей и ограничений. Это поднимает вопросы о роли образования в формировании будущего искусства и о том, как подготовить творцов к работе в постоянно меняющемся технологическом ландшафте.

Помимо искусства, сферический контент может найти применение в образовании, медицине и маркетинге, где эффект присутствия становится важным инструментом. В образовании это может способствовать более глубокому усвоению материала через иммерсивные среды. В медицине – использоваться для терапии и реабилитации, оказывая позитивное воздействие на психическое и физическое состояние пациентов. Это расширяет границы применения искусства и технологий, влияя на различные аспекты человеческой жизни и общества в целом.

Таким образом, сферический кинематограф не просто представляет собой новую техническую инновацию, но и является катализатором для переосмысления фундаментальных принципов кинематографа и искусства в целом. Он бросает вызов традиционным моделям повествования и восприятия, стимулируя развитие новых форм художественного выражения и взаимодействия. Это открывает богатые перспективы для дальнейших исследований и практических экспериментов, позволяя глубже понять, как технологии могут преобразовывать нашу культуру и опыт. Философское осмысление этих изменений является неотъемлемой частью процесса, помогая нам ориентироваться в сложном ландшафте современного искусства и медиатехнологий.

Библиография

1. Slater M., Wilbur S. A (1997). Framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments // PRESENCE. – Vol. 6. – №6. Pp. 603-616.
2. Bailenson J. Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do. New York: W. W. Norton & Company, 2018. – 304 p.
3. Манович Л. Язык новых медиа. – М.: Ad Marginem, 2002. – 400 с.
4. Добрынин О.В. Сферический кинематограф: трансформация киноязыка в условиях виртуальной реальности // Вестник ВГИК. 2024. Т. 16. No 1 (59). С. 106-121.
5. Milk C. (2016). The birth of virtual reality as an art form. [Video]. TED Conferences. [Электронный ресурс] URL: https://www.ted.com/talks/chris_milk_the_birth_of_virtual_reality_as_an_art_form?subtitle=en (дата обращения 25.11.24).
6. Тарковский А. Запечатленное время. Москва: Искусство, 1984. – 254 с.
7. Roginska A., Geluso P. Immersive Sound: The Art and Science of Binaural and Multi-Channel Audio. New York: Routledge, 2018. – 378 p.
8. Bordwell D., Thompson K. Film Art: An Introduction. 11th ed. New York: McGraw-Hill Education, 2016. – 544 p.
9. Ryan M. L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. – 417 p.

10. Разлогов К. Э. Кинопроцесс XX – начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. – М.: Академический проект; Трикста, 2016. – 640 с.
11. Разлогов К. Э. Новые аудиовизуальные технологии. – М.: Эдиториал УРСС, 2005. – 488 с.
12. Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков. – М.: ВГИК, 2011. – 210 с.
13. Новиков В.Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. Москва: ВГИК, 2015. – 154 с.
14. Штейн С.Ю. Теория экранных форм: Введение в экранные искусства. Москва: ВГИК, 2010. – 300 с.
15. Biocca F., Levy M. R. Communication in the Age of Virtual Reality. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1995. – 416 p.
16. Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, MA: MIT Press, 2003. – 430 p.
17. Salkeld R. Reading Photographs: An Introduction to the Theory and Meaning of Images. London: Bloomsbury Visual Arts, 2018. – 184 p.
18. Helmrich L. R. Single Shot Cinema: The Art of Constant Movement // Film Quarterly. 2011. Vol. 65, No. 1. Pp. 36–43.
19. Heeter C. Being There: The Subjective Experience of Presence // Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 1992. Vol. 1, No. 2. Pp. 262–271.
20. Lombard M., Ditton T. At the Heart of It All: The Concept of Presence // Journal of Computer-Mediated Communication. 1997. Vol. 3, No. 2. [Электронный ресурс] URL: <https://academic.oup.com/jcmc/issue/3/2> (дата обращения 25.11.24).

Результаты процедуры рецензирования статьи

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

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

Предметом исследования в представленной для публикации в журнале «Культура и искусство» статье, как автор обозначил в заголовке («Трансформация режиссерского замысла: от линейного повествования к омнидирекциональному пространству»), является совокупность существенных изменений художественных функций творчества кинорежиссера при изготовлении в новейших аудиовизуальных медиа нового формата зрелища — «сферического кинематографа». Автор обнаруживает, что в «сферическом кинематографе» коренным, революционным образом изменяются условия художественного творчества режиссера, ведущие к трансформации базовых принципов художественного метода, в связи с чем в заголовке статьи заявлена «трансформация режиссерского замысла» при переходе от линейного повествования к созданию омнидирекционального художественного пространства. Хотя автор в статье не уделяет внимания разъяснению соотношения предмета и объекта исследования, рецензент отмечает, что, по всей вероятности, объектом исследования является процесс расширения области художественного творчества режиссера в условиях интенсивного развития новейших технологий, обеспечивающих совершенно иное, прежде неизвестное качество художественной визуальной реальности вокруг зрителя, так называемого «сферического кинематографа» (360°-видео) как разновидности виртуальной реальности (VR).

Автор опирается на обобщения ряда работ российских и зарубежных коллег (М. Slater, S. Wilbur, J. Bailenson, Л. Манович, О. В. Добрынин, С. Milk и др.), достаточно

аргументировано раскрывая суть происходящих изменений (трансформаций) художественного метода в новом формате зрелища. Но, по мнению рецензента, автор упускает историко-культурный контекст развития режиссерского искусства от театральной режиссуры к кинематографической, мультипликационной, режиссуры масштабных массовых мероприятий, телевизионной и пр. Обновление формата художественного творчества режиссера, по мнению рецензента, происходившее под влиянием научно-технического развития не вело к трансформации (превращению) режиссерского замысла, а лишь развивало новые сферы приложения творческих усилий и расширению возможностей художественного метода.

Автор детально остановился на изменения структуры художественного пространства, окружающего зрителя по аналогии с VR вокруг на 360° и существенным образом преобразующего линейное повествование в особое омнидирекциональное пространство, влияющее как на традиционные средства режиссерского художественного метода (композиция кадра, монтаж, звук и пр.), так и дополняющего его новыми выразительными возможностями (пространственный звук, движение пространства вокруг зрителя, многоплановая мизансцена и пр.). Автор достаточно убедительно обосновывает, что в «сферическом кинематографе» действительно трансформируются условия режиссерского творчества. Хотя рецензент придерживается достаточно консервативной точки зрения, что «трансформации режиссерского замысла» не происходит в новом формате творчества, а всего лишь расширяется сфера применения режиссерских навыков, выводы автора о том, что «сферический кинематограф не просто представляет собой новую техническую инновацию, но и является катализатором для переосмысления фундаментальных принципов кинематографа и искусства в целом», что «он бросает вызов традиционным моделям повествования и восприятия, стимулируя развитие новых форм художественного выражения и взаимодействия», что «открывает богатые перспективы для дальнейших исследований и практических экспериментов, позволяя глубже понять, как технологии могут преобразовывать нашу культуру и опыт» — хорошо обоснованы и заслуживают доверия.

Методология исследования основывается на сравнении базовых элементов художественного метода кинорежиссуры традиционного (линейного) и «сферического» кинематографа. Основными методами исследования являются общенаучные методы сравнения и типологии. Прибегая к анализу публикаций коллег и метров киноискусства, автор достаточно аргументировано демонстрирует насколько широко расширяется совокупность новых выразительных средств «сферического» кинематографа и вполне аргументировано заявляет о смене парадигмы кинорежиссуры в этом формате. В целом авторский методический комплекс релевантен решаемым научно-познавательным задачам.

Актуальность выбранной темы автор поясняет тем, что «современный мир кино постепенно меняется под воздействием новых технологий», и «в этом контексте сферический кинематограф (360°-видео) и виртуальная реальность (VR) занимают особое положение», поскольку «данные форматы дают зрителю уникальную возможность быть не просто наблюдателем, а полноценным участником события, создавая эффект присутствия или иммерсивности». Безусловно, новые форматы художественного творчества нуждаются в теоретическом осмыслении.

Научная новизна исследования, заключающаяся в анализе, сравнении и обобщении новых выразительных возможностей «сферического кинематографа», заслуживает теоретического внимания.

Стиль текста автором выдержан исключительно научный.

Структура статьи соответствует логике изложения результатов научного исследования.

Библиография в целом в достаточной мере раскрывает проблемную область

исследования, но согласно редакционным требованиям, она должна быть оформлена в едином стандарте.

Апелляция к оппонентам корректна и достаточна, автор аргументировано участвует в специальной актуальной дискуссии.

Статья представляет интерес для читательской аудитории журнала «Культура и искусство» и после корректуры оформления библиографического списка может быть рекомендована к публикации.