

УДК 791.43

Чжао Акань

## Технология виртуальной реальности как фактор трансформации жанра видеоклипа

*Показан эволюционный путь технологий виртуальной реальности в плане совершенствования устройств, контента при создании видеоклипов, ускорения процесса их производства и повышения результативности коммуникаций. Анализируются образная специфика известных европейских и китайских виртуальных клипов, характерные их черты. Рассматриваются понятия «виртуальная реальность», «видеоклип», развитие присущих им технологий.*

Стремительное развитие цифровых технологий коренным образом меняет и экранную культуру в целом, и жанровую специфику аудиовизуального искусства. Примером тому являются видеоклипы, созданные на основе технологии виртуальной реальности.

Термин «виртуальная реальность» (VR, AR) получил распространение в середине 1980-х гг. Американский ученый в области визуализации данных и биометрических технологий Джарон Ланье (Jaron Lanier)<sup>1</sup> отмечал важность создания новой реальности, доступной многим, которая помогает взаимодействовать с внешним миром. Кристиана Пол, немецко-американский специалист в области компьютерного искусства, определяет виртуальную реальность как пространство, «которое создано с помощью компьютера или доступно через него – от трехмерного мира игры до Интернета как альтернативной “виртуальной” реальности, представляющего собой огромное, внутренне взаимосвязанное пространство для коммуникации» [1, с. 93].

Технология виртуальной реальности появилась во второй половине XX в., она постоянно совершенствуется и обновляется, находит новые применения – используется в искусстве в создании принципиально новых традиционных образных форм. В то же время виртуальная реальность – лишь одно из средств широкого арсенала художественной выразительности. Как отметил Чжэн Хайхао, «с точки зрения истории человечества, сущность искусства заключается в выражении мышления, которое не должно быть ограничено определенной формой» [3, с. 80]. Тем не менее эта технология принципиально меняет отношения между искусством, художником и аудиторией.

Термин «видеоклип» сегодня трактуется по-разному. Сюй Фанчжоу рассматривает его как непродолжительную экранизацию (5–6 мин) музыкальных произведений, которые «представляют собой <...> визу-

<sup>1</sup> Ланир Джарон. Вы не гаджет. Манифест. – М. : Астрель : Corpus, 2011. – 320 с.

альный ряд, основанный на музыке и тексте песни» [2, с. 99]. Одна из особенностей сложившейся клиповой формы – дискретность, коллажность нарратива, что очень точно отражает перевод английского слова «clip» (стричь; обрезать, отрезать, нарезать; глотать (буквы или слоги); сжимать, скреплять). В статье клипы, снятые без применения VR-технологии, мы называем «традиционными» (эти работы созданы на основе аналоговых и цифровых технологий). В традиционных видеоклипах режиссер выстраивает визуальный ряд как фиксированную последовательность, в виртуальных – зрителю предоставляется возможность интеракции. VR-видеоклипы отличает малое число локаций и объектов в композиции кадра. В большинстве произведений этого рода визуальный ряд воспроизводит исполнение музыкальной композиции.

*Цель статьи* – показать трансформацию жанра видеоклипа под воздействием технологий виртуальной реальности.

Одним из первых показательных примеров использования технологии виртуальной реальности стал видеоклип шведского музыканта Avicii «Waiting For Love» (2015, реж. С. Ринглер). В отличие от большинства видеоклипов, здесь нет динамичной смены планов и ракурсов, визуальный ряд подается одним монтажным кадром, показывающим пространство с четырьмя дверями, из которых на протяжении песни выходят танцоры, исполняющие стрит-данс. Так этот ролик выглядит в условиях обычного просмотра, с компьютера или телевизора, но технология панорамного видео 360° позволяет зрителю рассмотреть происходящее с разных ракурсов, приближая или удаляя изображение. Просмотр экранных текстов этого рода в очках виртуальной реальности дает эффект «погружения» в визуальный ряд.

Похожим образом решен и клип группы «Foals» «Mountain at my Gates» (2015, реж. Набил). В условиях обычного просмотра зритель вновь видит единственную локацию, снятую одним монтажным кадром, но при виртуальном просмотре эту композицию можно изучить в интерактивном режиме, произвольно выбирая планы и ракурсы. В центре композиции – вокалист группы Яннис Филиппакис. Эффективный визуальный ряд видеоклипа – черно-белое пространство кадра помогает выразительно показать движение птиц, а в финале песни – как рушатся горы.

В шестиминутном виртуальном видеоклипе «Stonemilker» (2015) исландской певицы Björk режиссер Э. Т. Хуан использует лаконичный набор образов: исполнительница в оранжевом одеянии, пустынный морской берег, маяк на заднем плане. Зритель может рассмотреть сцену со всех сторон, получить те же визуальные впечатления, как если бы Björk в буквальном смысле находилась перед ним. Похожим образом решены клипы группы U2 «Song for someone» (2015, реж. К. Милк), клипы «Fatal Illusion», «Dystopia», «The Threat Is Real», «Poisonous Shadows» и «Post

American World» групы «Megadeth» из концертного альбома «Dystopia» (2016, реж. Б. Андервуд).

Следует отметить, что не все клипмейкеры при работе над виртуальными клипами ограничиваются одной-двумя локациями и минимальным числом монтажных кадров. Но даже в таком случае современный виртуальный клип имеет более длительные монтажные кадры, меньшее число планов в сравнении с традиционным. Примером тому являются клипы рэп-группы «Fort Minor» на песню «Welcome» (2015, реж. Дж. Николас), английского мастера электронной музыки Squarepusher «Stor Eiglass» (2015, реж. MLF) и некоторые другие, остающиеся сегодня исключениями, а не проявлениями общей тенденции развития VR-видеоклипов.

Технология виртуальной реальности привлекла внимание и популярных китайских исполнителей. В 2015 г. знаменитый певец Линь Цюньцзе выпустил экспериментальный альбом с объемным 3D-звучанием «Диалог с самим собой». Для съемок клипа «Играя свою песню» из названного альбома (реж. Henry&Ssong) была использована панорамная съемка на 360° одной камерой. Визуальный ряд ролика позволяет зрителю вслед за героиней клипа погрузиться в образный мир музыки: мы видим, как просыпается девушка, к ней подходит играющий на гитаре Линь Цюньцзе, и под музыку перед глазами девушки, как во сне, возникают синее небо и морские волны. Как отмечает Ли Ваньцян, «зрители входят в это виртуальное пространство не для того, чтобы пережить действительность, а для погружения в мир музыки. Органы чувств переживающего виртуальный опыт человека активно мобилизуются, порождая иллюзию и вызывая особые переживания» [4, с. 48].

В 2016 г. популярная певица Шан Вэньцзе вложила миллион юаней в создание виртуального клипа «Butterfly Love» (реж. Ли Чжэн), в котором она предстает в образе бабочки, олицетворяющей восхищение жизнью и надежду. Она летает на фоне райского пейзажа, призывая зрителей отправиться на поиски истинного и прекрасного в их сердцах. Фантастический лес с высокими деревьями до небес, синяя светящаяся бабочка создают изысканный видеоряд и таинственную атмосферу песни, в которую погружается зритель.

В том же году Шан Вэньцзе выпустила виртуальный видеоклип «Single Boy» (реж. К. Брукс). Основа его колорита – белый цвет, символизирующий поиски себя, высвобождения индивидуальности, о которых рассказывает текст песни. Индивидуальная манера исполнения Шан Вэньцзе (экспрессивная мимика, театрализованные движения) более ярко раскрывают глубокий смысл песни – протест против дискриминации.

Отметим, что исполнители и клипмейкеры в своей работе первостепенной задачей считают не демонстрацию возможностей новой техно-

логии, а использование ее в качестве материала художественного произведения, который позволяет глубже проникнуть в мир чувств, идей и музыки.

Известная певица Тань Вэйвэй после просмотра клипа Björk «Stonemilker» восприняла новую технологию как призыв усилить восприятие музыки аудиторией. В 2016 г. появился первый ее VR-клип на песню «Blah Blah Blah» (реж. Д. Крейт и Л. Халаби) из альбома «Созерцание». Для съемок была использована система из 24 самостоятельных, но синхронно работающих виртуальных камер. К производству VR-клипа была привлечена известная американская съемочная группа «The Uprising Creative». Исполнение песни Тань Вэйвэй снималось в разных ракурсах, а затем получившийся материал режиссер совместил в едином кадровом пространстве. Изменчивость визуального ряда видеоклипа – солнечная погода сменяется ветром и дождем, а день ночью – является олицетворением перемен в эмоциональном состоянии лирической героини. В клипе Тань Вэйвэй представлена в четырех образах, символизирующих суть последовательно сменяющих друг друга времен года: весеннее пробуждение, летний рост, осенний сбор урожая и подготовка к зиме. Танцоры в клипе то появляются, то исчезают, создавая динамичное пространство, в котором звучит мощный вокал певицы.

Виртуальные технологии способны не только погрузить зрителя в визуальный ряд, они открывают совершенно новые возможности восприятия аудиокомпонента благодаря использованию объемного звука (многоканального пространственного звучания).

Для уже упомянутого нами клипа Линь Цзюньцзе «Играя свою песню» был использован бинауральный эффект. Во время записи микрофон установили внутри специальной модели, максимально приближенной к строению человеческого уха. Она может располагаться в концертном зале, на берегу моря, на месте вечеринки под открытым небом, в любом месте, где записывается звук. Это позволяет достигать эффекта реального присутствия.

В 2017 г. компания «Huawei» выпустила виртуальный музыкальный клип «Обратное течение» (реж. Синь Синь, звукореж. Лю Чжо) в разрешении 8K (7680\*7680p) с 3D-эффектом звукового поля, позволившем целостно воссоздать звук. Каждый раз при повороте головы пользователя изменялось видимое и слышимое им пространство, что создавало очень убедительные эффекты 3D-звучания и сопresутствия.

Технология виртуальной реальности предоставила новые возможности создателям видеоклипов, оказала мощное влияние как на режиссеров, исполнителей, так и на художественный язык произведений. Как отмечает Чжао Вэйгуан, «основой художественной выразительности традиционного видеоклипа был монтаж. Технология виртуальной реальности полностью меняет привычные методы. Сложившиеся подходы

к сьемке и монтажу столкнулись с новыми вызовами и препятствиями» [5, с. 288]. Традиционные неvirtуальные видеоклипы представляют собой фиксированный экранный текст, в котором последовательность кадров, время и метод просмотра определены автором. Virtуальные клипы позволяют зрителю включиться во взаимодействие, выбрать точку просмотра, если даже некоторые ракурсы, планы (возможности интерактивного просмотра) ограничены пределами, установленными создателями экранного текста.

Современный зритель, включаясь в процесс восприятия, в некотором роде становится соавтором экранного произведения. По мнению Хуан Жочжао, предлагаемый виртуальными технологиями «подход похож на театр с эффектом присутствия, где развитие действия определяется и логикой сюжета, и субъективной волей зрителя. Положение в пространстве изменяется, а пространственные изменения связаны и с эмоциональным состоянием зрителя, и с развитием сюжета» [6].

Возможно, именно видеоклип стал жанром, который сегодня идеально отражает преимущества современной технологии. Благодаря короткой продолжительности видеоклипов аудитория при их просмотре в виртуальных очках получает новый зрительский опыт, не ощущает усталость, дискомфорт, сохраняя в поле зрения развитие сюжета. В сравнении с традиционными видеоклипами виртуальные работы способны более эффективно донести замысел их создателей.

Рассуждая о перспективах использования VR-технологий, Фан Цзян апеллирует к мнению двух авторитетных экспериментаторов. Он указывает на то, что на Каннском кинофестивале в 2016 г. американский режиссер С. Спилберг высказал сомнения относительно виртуальной реальности в кино и на телевидении, назвав ее даже «опасной», поскольку она позволяет публике «забыть о самом сюжете» [цит. по: 7]. Соучредитель компании «Pixar» Э. Кэтмулл также отмечал, что виртуальная реальность концентрирует внимание вовсе не на сюжете, и что попытки людей на протяжении 40 лет рассказывать истории при помощи виртуальной реальности оказались безуспешными.

Высокие запросы современной аудитории требуют от режиссера обеспечения связности, естественности смены ракурсов и локаций, без которых невозможен эффект погружения в сцену. Режиссер должен четко спроектировать расположение и перемещения действующих лиц. В качестве примера такого продуманного минималистичного решения можно привести клип «Silent Dancer» из альбома Ван Лихуна «Любовь искусственного интеллекта» (2017). Исполнитель сам стал режиссером этой работы, призывающей публику проявить к людям с ограниченными возможностями понимание и внимание. Слабослышащая танцовщица Цзян Синьжоу подарила зрителям клипа очень эмоциональный танец. Камера следовала за ее движениями и постоянно возвращалась к пою-

щему и играющему на гитаре Ван Лихуну и музыкальному коллективу. При помощи технологии виртуальной реальности был реализован замысел режиссера и исполнителя – зрители поверили, что людям не нужны слова, чтобы обмениваться самыми глубокими чувствами.

В настоящее время съемка виртуального клипа требует много времени и финансовых затрат. Несмотря на живой интерес аудитории, артефактов такого рода пока немного. На основании анализа виртуальных клипов можем выделить следующие их отличия от традиционных:

1. Отказ от клипового монтажа, малое число монтажных кадров. В виртуальных видеоклипах совмещение в единое пространство материала, отснятого несколькими камерами, заменило монтаж коротких кадров;

2. Упрощение визуального решения и нарративной цепочки. VR-видеоклипы отличается малое число локаций, объектов в композиции кадра, отсутствие привычного монтажа. В большинстве произведений этого рода визуальный ряд фиксирует исполнение музыкальной композиции;

3. Интерактивный способ просмотра – в традиционных видеоклипах режиссер выстраивает визуальный ряд как фиксированную последовательность кадров; в виртуальных клипах зритель может свободно менять «точку зрения» (ракурс) и масштаб изображения (план), пассивное восприятие превращается в активный выбор.

1. Пол, К. Цифровое искусство / К. Пол. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2017. – 210 с.
2. 徐舫州 徐帆 电视节目类型学 浙江 浙江大学出版社 2006年 第99页 (共260页) = Сюй, Фанчжоу. Типология программ телевидения / Фанчжоу Сюй, Фань Сюй. – Чжэцзян : Изд-во Чжэцзян. ун-та, 2006. – 260 с.
3. 郑海昊 VR 技术对视觉艺术的影响 北京 当代电视 2018年 第7期 第79–80页 = Чжэн, Хайхао. Влияние технологий виртуальной реальности на визуальное искусство / Хайхао Чжэн // Современное телевидение. – 2018. – № 7. – С. 79–80.
4. 李婉倩 影视艺术中 VR 技术的审美分析 扬州 扬州大学硕士研究生论文 2018年 共71页 = Ли, Ваньцян. Анализ художественных эстетик технологии виртуальной реальности в кино-, телеискусстве : дис. ... магистра драматического театра и кино : 22.50.09 / Ваньцян Ли. – Янчжоу, 2018. – 71 л.
5. 赵伟光 VR 虚拟技术在影视艺术中应用与探讨 北京 通讯世界 2018年 第1期 第288–289页 = Чжао, Вэйгуан. Технологии виртуальной реальности в кино и телеискусстве: использование и перспективы / Вэйгуан Чжао // Мир телекоммуникаций. – 2018. – № 1. – С. 288–289.
6. 黄若翌 数字化时代下虚拟现实技术对影视艺术的影响 – 全新交互沉浸式体验的突破与前景 杭州 艺术科技 2017年 第1期 第147页 = Хуан, Жочжао. Влияние технологии виртуальной реальности на кино- и телеискусство в эпоху цифровых технологий / Жочжао Хуан // Искусство и технология. – 2017. – № 1. – С. 147.
7. 姜方 当我们谈论民乐发展史时, 我们思考的是传统文化的未来 中国文化传媒有限公司 = Цзян, Фан. Когда мы говорим об истории развития народной музыки, мы должны думать о будущем развитии традиционной культуры [Электронный ресурс] / Фан Цзян // Китайская культура и СМИ. – Режим доступа: [http://www.ccdy.cn/yishu/201804/t20180425\\_1382048.htm](http://www.ccdy.cn/yishu/201804/t20180425_1382048.htm). – Дата доступа: 08.04.2019.

Zhao Akan

**Virtual reality technology as a factor  
of the transformation of the video clip genre**

*The evolutionary way of virtual reality technologies in terms of improving devices and content when creating video clips, accelerating the process of their production and increasing the effectiveness of communications, is shown. The figurative specificity of well-known European and Chinese virtual clips, their characteristic features are analyzed. The concepts of "virtual reality", "video clip", as well as the development of their inherent technologies are considered.*

Дата паступлення артыкула ў рэдакцыю: 10.04.2019.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ