

VR jako narzędzie do narracji

Odkąd nasi przodkowie gromadzili się przy ogniskach i opowiadali historie, opowiadanie historii było ważną częścią naszego życia. Opowiadanie historii w rzeczywistości wirtualnej będzie stawało się coraz ważniejsze w miarę postępu tej technologii, a HMD docierają do ogółu społeczeństwa. W tym rozdziale przyjrzymy się narracyjnemu aspektowi rzeczywistości wirtualnej.

Immersja, Obecność i Ucieleśnienie

Pierwsze pytanie, jakie zadają sobie gawędziarze, rozpoczynając projekt wirtualnej rzeczywistości, brzmi: „Dlaczego VR?” Po co używać tego konkretnego medium, a nie innego, aby opowiedzieć tę historię? Rzeczywistość wirtualna oferuje trzy unikalne elementy narracji, bez względu na to, czy używana jest kinowa czy interaktywna rzeczywistość wirtualna: immersja, obecność i ucieleśnienie. Te szczególne atrybuty są powodem, dla którego wybiera się wirtualną rzeczywistość zamiast jakiegokolwiek innej formy sztuki, aby opowiedzieć historię.

Zanurzenie

Rzeczywistość wirtualna pozwala publiczności otoczyć się obrazami i dźwiękami, które tworzą realistyczne środowisko. Prawidłowo zrobione doświadczenia VR otaczają zmysły gracza, dzięki czemu otoczenie jest wiarygodne i responsywne.

Obecność

Obecność to poczucie rzeczywistego istnienia w środowisku. Rzeczywiście jest to istota wirtualnej rzeczywistości i jest naprawdę osiągnięta, gdy technologia zanika, a gracz reaguje na wirtualne bodźce tak, jak w świecie niewirtualnym. Obecność często była postrzegana jako znak potencjalnego pozytywnego transferu umiejętności lub wiedzy wyuczonej w środowisku wirtualnym do świata rzeczywistego. Po ich osiągnięciu uczestnicy prawdopodobnie będą w stanie przenieść umiejętności nabyte w środowisku wirtualnym do rzeczywistego kontekstu.

Wcielenie

Ucieleśnienie to postrzeganie, że fizycznie wchodzisz w interakcję z wirtualnym środowiskiem. Najczęściej osiąga się to za pomocą awatara. Awatar tworzy ciągłość dla gracza, zapewniając wirtualne ciało, które dopasowuje się do prawdziwego ciała uczestnika, wykorzystuje precyzyjne śledzenie każdego jego ruchu jeden do jednego i emotikony tak samo realistyczne, jak on. Nawet bez wirtualnego ciała lub awatara, poczucie ucieleśnienia można stworzyć, jeśli uczestnicy zrozumieją „kim” są na scenie. Ucieleśnienie można podzielić na trzy podskładniki: poczucie własnej lokalizacji, poczucie sprawstwa i poczucie własności ciała. Ucieleśnienie jest najpotężniejszym wkładem wirtualnej rzeczywistości, ponieważ skłania nasze zmysły do myślenia, że jesteśmy fizycznie obecni w wirtualnym środowisku, a nie tylko mentalna projekcja. Ten niesamowity aspekt VR wyjaśnia, w jaki sposób niektórzy naukowcy używają go obecnie do leczenia bólu fantomowego u osób po amputacji. Jest to potężne narzędzie do empatii, choć trudno to osiągnąć w kinowej rzeczywistości wirtualnej bez silnika gry i śledzenia ruchu.

Dlaczego VR?

Zanim rozpoczną się prace nad projektem wirtualnej rzeczywistości, gawędziarze powinni zadać sobie pytanie, czy ich historię można wzbogacić o zmysły zanurzenia, obecności i ucieleśnienia. Czy fizyczna lokalizacja opowieści ma szczególne znaczenie i czy zanurzenie się w niej ogromnie poprawi wrażenia? Czy moja historia skorzysta na empirycznym spotkaniu, w którym uczestnicy poczują się obecni w danym momencie? Czy muszę, aby publiczność czuła się tam fizycznie (i potencjalnie zagrożona)? Jeśli

odpowiedź brzmi tak, to wirtualna rzeczywistość może być dobrym medium dla projektu. Badanie Katy Newton i Karin Soukup podkreśla fundamentalny aspekt opowiadania historii w rzeczywistości wirtualnej: gdy są otoczeni 360-stopniową sferą potencjalnych informacji, uczestnicy są mniej skłonni do uchwycenia subtelności historii, zwłaszcza gdy te subtelności są dostarczane za pośrednictwem dźwięku. Zamiast tego są bardziej związani z emocjami bohaterów i tonem narracji. Poczucie obecności zwiększa empatię w porównaniu z tradycyjnymi mediami, gdzie odległość między widzem a prostokątnym ekranem tworzy emocjonalną siatkę bezpieczeństwa. Presence jest cennym narzędziem dla gawędziarzy, ale także rodzi pytanie o odpowiedzialność i etykę, jeśli chodzi o pewne ekstremalne doświadczenia VR.

"Gdzie ja jestem?"

Znaczenie lokalizacji

Przez pierwsze kilka sekund, które uczestnik spędza w VR, zwykle rozgląda się gorączkowo, próbując zrozumieć, dokąd został przetransportowany. To, że „gdzie” poprzedza „dlaczego” i „co”, to kolejna ważna różnica między językiem VR a kinem. W wirtualnej rzeczywistości najważniejsza jest lokalizacja (rzeczywista lub wirtualna). Szukając lokalizacji lub projektując środowisko w silniku gry, twórcy VR muszą zawsze mieć na uwadze, jak istotne jest to dla odbiorców. Kinowe doświadczenie VR o nazwie „The Recruit VR” wykorzystuje tę cechę w interesujący sposób: najpierw chorujemy w pokoju przesłuchań z wrogim strażnikiem. Po chwili przesłuchujący „ładuje” różne środowiska wokół nas, w tym szczyt wieżowca. W wirtualnej rzeczywistości środowisko opowiada historię tak, jak może to zrobić inna postać. Wymaga to szczególnej dbałości o szczegóły. W „Blocked In”, jednym z pierwszych doświadczeń opracowanych dla Oculus DK1 w 2013 roku, uczestnicy trafiają do pokoju wypełnionego komputerami i rekwizytami z lat 80. XX wieku. Za oknem klocki Tetrisa powoli spadają. Nie ma historii per se, ale sala jest pełna intrygujących wskazówek, takich jak kalendarz na ścianie z zakreśloną datą: 1984. Po przeprowadzeniu pewnych badań uczestnicy mogą dojść do wniosku, że stoją na reprodukcji przestrzeni robocza Aleksieja Pajitnowa, rosyjskiego naukowca, który stworzył Tetris i wydał go 6 czerwca 1984 r. W tej narracji miejscem jest narrator i sama historia. Twórca „Blocked In”, Daniël Ernst, używa terminu „diorama”, aby opisać swoje doświadczenia VR. Na swojej stronie wyjaśnia: „Ea • diorama to fantastyczne, ręcznie malowane środowisko, w którym interakcja służy do opowiadania historii i wyrażania zachwyty”. Dioramy Ernsta to ciekawy sposób na opowiadanie historii w wirtualnej rzeczywistości, ponieważ w pełni wykorzystują znaczenie miejsca i poczucie obecności. Innym sposobem kreatywnego wykorzystania przestrzeni 360° jest rozdzielenie jej na różne wątki lub ramy czasowe. W filmie VR „Popioły” Jessiki Kantor dzieją się jednocześnie trzy historie, jedna na lewo widza (dwóch tancerzy się zakochuje), jedna przed widzami (tancerz tonie w oceanie) i jedna na prawo widza (tancerka opłakuje swoją stratę). Każda z tych historii eksploruje wspomnienia w tej samej przestrzeni i w miarę rozwoju utworu. Jako widz tracisz poczucie, że te wydarzenia zachodziły liniowo, gdy doświadczasz ich jednocześnie.

Pozycja kamery

W tworzeniu poczucia obecności ważne jest, aby z dużą ostrożnością wybrać pozycję kamery (stąd pozycja uczestników). Na przykład, jeśli nieśmiały uczestnicy znajdują się na scenie przed publicznością, najprawdopodobniej poczują dyskomfort i niepokój. Jeśli chcesz zapobiec temu dyskomfortowi, upewnij się, że uczestnicy rozumieją kontekst historii i powód ich obecności. Aby znaleźć najlepszą pozycję kamery, reżyser może przyjrzeć się kilku próbom podczas ustawiania sceny i przestudiować, gdzie w naturalny sposób ustawiłby się, aby osiągnąć pożądany efekt. Kamery można wtedy umieścić dokładnie w tej pozycji.

Budynek świata

W momencie, w którym doświadczamy dzieła sztuki, doświadczamy rzeczywistości z perspektywy artysty. Kiedy Cartier-Bresson robił zdjęcie, odbudowywał nasz świat za pomocą swojego obiektywu. Niezależnie od tego, czy jest to portret renesansowy, telenowela w ciągu dnia, czy bazgroły dla dzieci, dzieło sztuki definiuje nowy świat ze swojej perspektywy. Tak więc, jako forma sztuki, wszystkie historie VR są przypadkiem budowania świata. Jak zatem tworzymy historie, które zachęcają do zachowania? Gdy tylko dasz uczestnikom swobodę, jaką mają z własnymi ciałami, nie mówiąc już o zmodyfikowanym ciele, będziesz mieć zachowanie. Co sprawia, że warto? Posiadanie agencji, wywieranie wpływu na wirtualny świat, potwierdzanie, że twoje wybory mają znaczenie, sprawia, że takie zachowanie jest warte zachodu. Na najniższym poziomie zachowania, gdy widz odwraca głowę w scenie, przyjemność płynie z konstruowania poczucia wirtualnego świata.

"Kim jestem?"

Po udzieleniu odpowiedzi na pytanie „Gdzie jestem?” Pytanie, uczestnicy VR stają przed dylematem: zastanawiają się, czy są obecni i stanowią część opowiadanej historii, czy też są niewidoczni i niezauważeni. W tradycyjnym kinie zapytalibyśmy, czy jest to pierwsza osoba czy trzecia osoba? W kinie nie ma mowy – publiczność jest niewidoczna, chyba że wyraźnie pęka czwarta ściana. Jednak w wirtualnej rzeczywistości nie ma czwartej ściany, ponieważ uczestników otacza świat opowieści. To chyba jedna z najważniejszych różnic między tradycyjnym opowiadaniem historii a wirtualną rzeczywistością. Czytając książkę, oglądając film lub sztukę, prawie nigdy nie kwestionuje się swojego zaangażowania w historię. Wiemy, że jesteśmy outsiderami. To jest powód, dla którego momenty, w których publiczność jest bezpośrednio dostrzegana, są niezwykle rzadkie i potężne. Na przykład w serialu Netflix „House of Cards” główny bohater, Frank Underwood, od czasu do czasu zwraca się bezpośrednio do kamery, tworząc potężny moment, który zapada w pamięć widzów. W teatrze ten zabieg jest „na bok”, tak jakby rozmowa z publicznością była frazą w nawiasie, a nie głównym punktem. W szekspirowskim Henryku V monolog otwierający jest rozszerzoną apologią niepokazania ogromnych bitew, które toczą się między scenami sztuki. W wirtualnej rzeczywistości sprawy mają się zupełnie inaczej. Uczestnicy zajmują centralną pozycję, a historia toczy się wokół nich. Nie ma „czwartej ściany” per se, dlatego uczestnicy zwykle oczekują uznania. To jest powód, dla którego format „first-person” jest szeroko stosowany w VR. Istnieją różne stopnie sprawczości w sferze „pierwszej osoby”. Silniejszy jest wtedy, gdy uczestnik odgrywa aktywną i ważną rolę w historii. Tak jest w przypadku większości gier VR. Następnie jest opowiadanie „świadome publiczności”: uczestnicy są uznawani, ale nie mogą wchodzić w interakcje. Na przykład w „Defrost” Randal Kleisera różne postacie patrzą uczestnikowi prosto w oczy, ale historia rozwija się tak samo, niezależnie od tego, co robi uczestnik. Czasami uczestnicy nie są uznawani, ale mogą wpływać na wynik doświadczenia, na przykład w przypadku opowiadania historii (gdy wybory uczestników określają, która fabuła będzie grana z zestawu z góry ustalonych opcji). Bardzo ważne jest ustalenie „zasad gry” na wczesnym etapie projektowania doświadczenia VR, co oznacza podjęcie decyzji, czy będzie ono zorientowane na uczestnika, czy na narratora. Przechodzenie od jednego do drugiego może przeszkadzać i zniechęcać uczestników, ale gdy jest starannie zaplanowane i wykonane, może być również potężnym narzędziem do opowiadania historii. Na przykład w filmie „Henry” Oculus Story Studio następuje zmiana z obserwatorium na partycypację: w pewnym momencie główny bohater patrzy uczestnikom prosto w oczy po zignorowaniu ich przez większość historii (dzięki wykorzystaniu silnika gry, który pozwala określić położenie uczestnika w przestrzeni i odpowiednio dostosować wydajność postaci). Uczestnicy myśleli, że są „muchami na ścianie”, niewidzialną obecnością, ale nagle zdają sobie sprawę, że Henry je widzi, co wzbudza w nim większe poczucie empatii. Czy to oznacza, że uczestnicy czasami mają agencję, a innym razem nie? Dla niektórych twórców VR wirtualna rzeczywistość to agencja. Nawet jeśli uczestnicy nie mogą bezpośrednio wchodzić w interakcję z historią, nadal wybierają, gdzie szukać. W ten sposób w myślach łączą ze sobą elementy historii i tworzą własne znaczenie. Nie ma dwóch

uczestników, którzy zobaczą te same rzeczy w tej samej kolejności; żadne dwa doświadczenia nie będą takie same. To delikatne pytanie „Kim jestem?” to fascynujący aspekt opowiadania VR, którego nie należy lekceważyć. Równowaga między obserwacją a partycypacją jest jednym z powodów, dla których wirtualną rzeczywistość można uznać za brakujące ogniwo między tradycyjnym kręceniem filmów a grami.

Użyteczne miejsce

Po zastanowieniu się, gdzie są i jaka jest ich rola w doświadczeniu, uczestnicy mogą skupić się na samej historii. Generalnie szukają czegoś ciekawego, na czym mogą skupić wzrok. To jest interesujący punkt lub UM. W przykładzie na rysunku Luke Wilson jest oczywistym POI, ponieważ jest jedynym człowiekiem widocznym na tym ujęciu.



Dodatkowo porusza się i rozmawia bezpośrednio do kamery. Większość uczestników spojrzy najpierw na Wilsona, a nie na resztę sfery („rama” dla VR). W dalszej części tego ujęcia Wilson wskazuje coś za uczestnikiem i mówi: „Spójrz na tę panoramę za tobą”. Nowy UM staje się wtedy miastem Detroit, znajdującym się w pewnej odległości za uczestnikiem. W niektórych przypadkach nie ma oczywistych punktów POI, a uczestnicy mogą swobodnie szukać, gdzie chcą.



Czasami w tej samej sferze znajduje się wiele POI .



Identyfikacja i zrozumienie POI to bardzo przydatne narzędzie, którego reżyserzy mogą użyć do opowiedzenia swojej historii w sferze 360°.

Strach przed przeoczeniem

Gdy w tej samej scenie znajduje się wiele POI, uczestnicy ciężko pracują, aby wszystko zobaczyć, ponieważ obawiają się, że przegapią coś ważnego dla historii. Ta potrzeba uchwycenia wszystkich szczegółów może potencjalnie zniweczyć wrażenia. Uczestnicy mogą mówić takie rzeczy jak: „Nie rozumiałem, czy to było ważne?” lub „Nie jestem pewien, co robić”, co oznacza, że wychodzą poza świat opowieści, aby kontemplować własne działania. Jednak ten „strach przed pominięciem”, znany jako FOMO, może być również wykorzystany jako narzędzie do opowiadania historii, aby wywołać stres i napięcie. Może to skłonić uczestników do wielokrotnego wypróbowania tego doświadczenia, aby mogli złapać to, co przegapili. Jednym z interesujących przykładów jest doświadczenie VR „Kurios Cirque du Soleil” autorstwa Felix & Paul Studios. W tym doświadczeniu uczestnicy znajdują się na scenie, otoczeni przez wielu artystów i wykonawców cyrkowych. Dzieje się tyle rzeczy na raz, że trzeba to obejrzeć trzy lub cztery razy, żeby wszystko zobaczyć. „Kurios Cirque du Soleil” nie ma linearnej struktury narracyjnej, ale wiele mniejszych historii dołączonych do każdego z wykonawców.

Reżyseria Wirtualnej Rzeczywistości

Reżyseria dla VR może być frustrująca dla wywodzących się z tradycyjnego świata filmowego (tzw. „flatties”). Utrata kadru, wybór obiektywu i głębia ostrości mogą być niepokojące nawet dla doświadczonych reżyserów. Rzeczywistość wirtualną należy traktować jako coś zupełnie innego i nowego, gdzie nie ma zastosowania znany język filmowy. Zamiast projektować historię poprzez kolejne przekształcenia kamery i projektora, reżyserzy VR muszą budować doświadczenie, w którym ich widzem będzie fizycznie kamera. W rzeczywistości wirtualnej bardziej chodzi o wywieranie wpływu, a mniej o kontrolowanie tego, gdzie patrzą uczestnicy i co czerpią z doświadczenia.

Wpływ a kontrola

Dyrektorzy VR są matadorami, potrząsając czerwoną peleryną w lewo i w prawo, aby prowadzić uczestników. Są magikami, wykorzystującymi sztukę kierowania, a nie edytowania czy kadrowania, aby stworzyć napięcie. Są przestrzennymi gawędziarzami, projektującymi przestrzeń 360° tak, aby nadal bawili „buntownicy”, którzy nie chcą patrzeć na oczywiste punkty POI. Muszą też pogodzić się z tym, że każdy uczestnik będzie miał nieco inne doświadczenia i zobaczy i usłyszy inne rzeczy. Uwolnienie kontroli nad doświadczeniem może być frustrujące dla reżyserów, ale może też być ekscytujące. Początkowo wierzyliśmy, że technologia VR wprowadzi widza w nową rolę, przenosząc go z prostego „obserwatora” do bardziej aktywnego stanu „influencera” (mającego wpływ na fabułę, ale nie zmieniającego wyniku narracji). Jednak obserwacja jest już stanem aktywnym. Patrzenie działa i wymaga dużo pracy od publiczności. Właściwie to nie publiczność odczuwa potrzebę wpływania na historię – ma wystarczająco dużo do „zrobienia”. Zamiast tego, gawędziarz musi srać, jak myśli o sobie,

odchodząc od „reżysera” w kierunku roli „influencera”. Reżyserzy mogą przecież jedynie wpływać na publiczność: nie możemy ich kadrować; nie możemy odciąć. Możemy zapożyczyć techniki z innych mediów - z teatru, sztuki, filmu i designu – aby przyciągnąć uwagę publiczności, ale aby wybrać, czy pokazać kolor, rozbić czwartą ścianę itp., najpierw musimy się zaangażować w publiczność i zrozumieć ich doświadczenia poznawcze, emocjonalne i fizyczne. Musimy przyjąć skoncentrowany na człowieku projekt „doświadczenia publiczności” i pozwolić, aby to kierowało naszymi wyborami. Aby wpłynąć na publiczność, reżyser VR ma do dyspozycji mnóstwo narzędzi: punkt POI opisany wcześniej, ruch w kadrze, dźwięk, aktorstwo, oświetlenie itp. Myśl nieszablonowo, myśl o wciągającym teatrze. Możliwości są nieskończone.

Blokowanie lub Choreografia

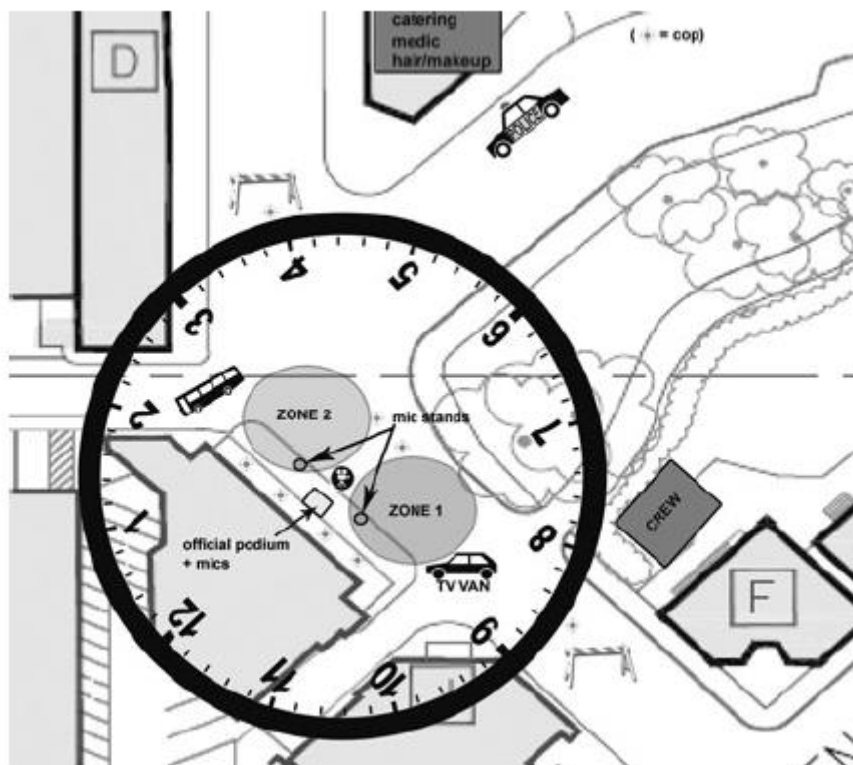
Ze względu na naturę wirtualnej rzeczywistości, tempo fabuły często wyznacza blokowanie zamiast edycji. Starannie dopracowana choreografia każdej sceny pozwala uczestnikom poczuć się jak w historii i zmniejsza efekt FOMO. Dlatego warto przygotować storyboard dla każdej sceny i przećwiczyć go przed kręceniem. Reżyserzy mogą użyć jednej z małych i niedrogich kamer VR, takich jak Ricoh Theta lub Samsung Gear 360, aby wystawić i nakręcić próbę, a następnie przejrzeć ją w zestawie słuchawkowym VR. Zdjęcie VR jest robione w dokładnej pozycji i wysokości przyszłej kamery VR i jest przeglądane w HMD. Testy te pozwalają reżyserowi dostroić blokowanie i zaoszczędzić trochę czasu w dniu zdjęć.

Aby ułatwić komunikację podczas prób i strzelania, konieczne jest znalezienie sposobu na efektywne opisanie przestrzeni 360°. W rzeczywistości wirtualnej, „po lewej stronie kadru” lub „za aparatem” nie mają zastosowania. W tym celu wybieram „system pozycji zegara”.

Pozycja zegara to względny kierunek obiektu opisanego za pomocą analogii 12-godzinnego clocka w celu opisanego kątów i kierunków. Wyobrażamy sobie tarczę zegara leżącą płasko przed sobą i identyfikujemy 12-godzinne oznaczenia z kierunkami, w które wskazują. Używając tej analogii, godzina 12 oznacza do przodu lub powyżej, godzina 3 oznacza po prawej stronie, godzina 6 oznacza tył lub dół, a godzina 9 oznacza po lewej stronie. Pozostałe osiem godzin odnosi się do wskazówek, które nie są bezpośrednio zgodne z czterema kierunkami kardynalnymi.

Wikipedia

W przykładzie na rysunku kamera znajduje się pośrodku klozka.



„Godzina 12” (12OC) została określona jako oficjalne podium. Dlatego „strefa 1” to 9OC, „strefa 2” to 3OC itd. Po zdefiniowaniu punktu odniesienia – 12OC – system ten znacznie ułatwia komunikację między członkami załogi. Na przykład „główny aktor jest w temperaturze 6OC, pięć stóp od kamery”. To proste zdanie dostarcza bardzo precyzyjnych informacji o położeniu aktora w sferze VR. Nie wahaj się skorzystać z tej metody również podczas tworzenia scenorysów lub robienia podglądu filmu VR. Potem pojawia się kwestia zbliżeń w VR. Opowiadając emocjonalną historię, jak filmowcy VR mogą przekazać emocje bez dobrze wykorzystanego ujęcia z bliska? Natura VR jako medium egzystencjalnego sprawia, że jest ona nie do pogodzenia z konstruowaną rzeczywistością tradycyjnego kina. Jednak niektórzy filmowcy VR zaczęli szukać sposobów na obejście tego ograniczenia.

Aktorzy reżyserzy

Kiedyś reżyser VR wziął pod uwagę potężne efekty immersji, obecności i ucieleśnienia i odpowiedział na pytania „Gdzie jestem?” i „Kim jestem?”, ma bardzo dobre wyobrażenie o tym, jakie będzie doświadczenie VR. Dokonano wyboru między pojedynczym POI, wieloma POI i żadnym POI, a blokowanie zostało starannie zaplanowane wokół kamery. Jak teraz kierować aktorami w trójwymiarowej przestrzeni 360°, gdzie kamera jest dosłownie głową uczestnika? Wskazane jest pokazanie aktorom odpowiednich filmów VR przed sesją i omówienie ich. Ważne jest, aby zrozumieć, że aktorstwo dla VR rzeczywiście bardzo różni się od aktorstwa dla filmu. Po pierwsze, w VR emocje są zwykle komunikowane mową ciała i głosem, a nie wyrazem twarzy. Po drugie, aktor musi cały czas pozostawać w charakterze, nawet jeśli nie jest UM, ponieważ niektórzy uczestnicy mogą szukać gdzie indziej. Po trzecie, ponieważ w VR jest mniej cięć (a czasami w ogóle nie ma cięć), aktorzy muszą być zdolni do zrobienia 5–10 minutowych scen w jednym ujęciu. Te trzy aspekty sprawiają, że aktorstwo w wirtualnej rzeczywistości jest bardzo podobne do aktorstwa teatralnego. W teatrze publiczność jest zwykle dalej i nie ma zbliżeń twarzy aktorów. Dopóki są na scenie, aktorzy muszą pozostać w charakterze. Wreszcie aktorzy teatralni muszą uczyć się i wystawiać godzinne sztuki oraz wykazywać się precyzją i konsekwencją w swoich występach i blokowaniu. Podczas castingu do swojego projektu

VR upewnij się, że aktorzy mogą wykonać tego typu pracę. Aktorom, którzy mają doświadczenie tylko w filmie lub reklamach, granie w VR może być trudne. Jeśli okaże się, że pracujesz z niedoświadczoną obsadą, upewnij się, że masz wystarczająco dużo czasu podczas przedprodukcji na próby. Jeśli możesz, nakręć próby w VR i pokaż je aktorom w zestawie słuchawkowym. Wiele się nauczą, obserwując siebie i innych aktorów w wirtualnej rzeczywistości. W przypadku filmu VR „first-person” kamera jest doceniana i jest częścią opowieści. Delikatnym zadaniem reżysera jest przekonanie widzów, że naprawdę są na scenie, a to zależy przede wszystkim od aktorstwa. Aktorzy muszą zachowywać się tak, jakby w pokoju był z nimi drugi człowiek i patrzeć na kamerę VR, jakby to była czyjaś twarz. Dobrze zrobiona VR może być potężnym medium dla aktorów do nawiązania bezpośredniego kontaktu z publicznością, do spędzenia z nimi chwili. Dla reżyserów często przydaje się kilkakrotne przećwiczenie sceny na planie bez kamery, ale stojąc (lub chorując) w miejscu, w którym powinna znajdować się kamera, jak opisano wcześniej w tym rozdziale. Nie tylko symuluje doświadczenie uczestników sceny i pozwala reżyserowi w razie potrzeby zmienić inscenizację lub pozycję kamery, ale także pomaga aktorom znaleźć odpowiednie zachowanie, aby pomieścić dodatkowe ciało w pomieszczeniu.

Redagowanie

Rzeczywistość wirtualna akcji na żywo polega na zanurzeniu uczestników w świat opowieści; dlatego sztuka montażu musi stać się czymś zupełnie innym. Za każdym razem, gdy dochodzi do cięcia, uczestnicy są siłą usuwani z miejsca, w którym stali, i transportowani w inne miejsce. To może wyrzucić ich z tego doświadczenia, ponieważ muszą ponownie ocenić swoje otoczenie i osiedlić się na nowej scenie. Jest to również potężne narzędzie, które można wykorzystać do rzucania kłamców uczestnikom, o ile nie obejmuje zawieszenia niewiary. Edycja może być zatem trudna i musi być wykonana z dużą starannością. Edycja wirtualnej rzeczywistości na żywo polega na zanurzeniu uczestników w świat opowieści; dlatego sztuka montażu musi stać się czymś zupełnie innym. Za każdym razem, gdy dochodzi do cięcia, uczestnicy są siłą usuwani z miejsca, w którym stali, i transportowani w inne miejsce.

To może wyrzucić ich z tego doświadczenia, ponieważ muszą ponownie ocenić swoje otoczenie i osiedlić się na nowej scenie. Jest to również potężne narzędzie, które można wykorzystać do kwestionowania uczestników, o ile nie obejmuje zawieszenia niewiary. Edycja może być zatem trudna i musi być wykonana z dużą starannością.

Możliwe jest wykonanie wielu cięć w filmie VR, o ile punkty POI są dopasowywane z jednego ujęcia do następnego. Na przykład w „Wycieczce 360 VR po fabryce Shinola z Lukiem Wilsonem” jest łącznie 14 ujęć w cztery minuty i 30 sekund, w tym jedno ujęcie trwające tylko pięć sekund. Jednak większość osób, które oglądają ten film VR, nie czuje się zaniepokojona licznymi cięciami ze względu na zastosowanie techniki „dopasowywania punktów POI”. W „A 360 VR Tour of the Shinola Factory z Lukiem Wilsonem” POI (aktor Luke Wilson) jest starannie śledzony i dopasowywany od kadru do kadru, co pozwoliło redaktorowi na wiele cięć bez narażania uczestników na głębsze zanurzenie się w historii. Istnieje wiele różnych dróg do zbadania, jeśli chodzi o edycję historii VR, ponieważ medium jest wciąż wymyślane. Na przykład różne ujęcia VR można mieszać ze sobą za pomocą techniki podzielonego ekranu (wyobraź sobie scenę rozmowy telefonicznej, w której sfera VR jest podzielona na dwie części, a każde 180° pokazuje jednego z bohaterów rozmawiających przez telefon) lub można skomponować ujęcia 2D w sferze VR (na przykład brakujące zbliżenia). Każdego dnia wynajdowane są nowe techniki edycji wirtualnej rzeczywistości. Język ewoluuje bardzo szybko dzięki śmiałości pionierów VR. Przejścia od jednego ujęcia do następnego mogą same w sobie być wykorzystane do opowiedzenia historii, dlatego doszło do cięcia. Na przykład „The Strain” VR to horror z perspektywy pierwszej osoby, który przenosi uczestnika w świat serialu telewizyjnego. Aby przejść od jednego ujęcia do drugiego, stosuje się przejście symulujące mruganie oczami, wzmacniające poczucie obecności. W przypadku niektórych

filmowców VR preferowane jest używanie zanikania do czerni/zanikania czerni podczas cięcia z jednego miejsca do drugiego; w przypadku innych dopuszczalne jest cięcie, o ile punkty POI są zgodne.

Projekt dźwięku

Jeśli chodzi o projektowanie opowieści w wirtualnej rzeczywistości, dźwięk jest kluczowy w pasku narzędzi reżysera. Rzeczywiście, uprzestrzennianie dźwięku znacznie się poprawiło w ciągu ostatniego stulecia, od mono do stereo, a następnie do systemu surround 5.1. Weźmy na przykład ujęcie VR 3D, w którym widzowie mają pełną swobodę patrzenia tam, gdzie chcą. Gdzieś w tej sferze znajduje się interesujący punkt, na który reżyser pozornie chce, aby widzowie spojrzeli. W idealnym przypadku reżyser chce skierować wzrok widza na POI w sposób subtelny i organiczny, tak jakby widzowie odkrywali go przez przypadek. W filmie gawędziarze mogą używać zbliżeń, śledzenia ujęć lub skupiać uwagę na POI. W VR stosunkowo dokładne pozycjonowanie dźwięku w sferze 360° i dogłębnie może to osiągnąć i wzmocni realizm i immersję sceny. „Notes on Blindness” to wciągający projekt rzeczywistości wirtualnej, oparty na sensorycznym i psychologicznym doświadczeniu ślepoty Johna Hulla. Każda scena odnosi się do wspomnienia, chwili i określonej lokalizacji z dziennika dźwiękowego Johna, wykorzystując binauralny dźwięk i animacje 3D w czasie rzeczywistym, aby stworzyć w pełni wciągające wrażenia w „świecie poza zasięgiem wzroku”. To doskonały przykład na to, jak ważny jest dźwięk w opowiadaniu VR. Jak zawsze podczas pracy z narzędziem tak potężnym, jak dźwięk VR, istnieje ryzyko przesady. Projekt dźwiękowy musi przede wszystkim posunąć historię do przodu, a nie tylko działać jak czerwona peleryna matadora. Jeśli doda się konkretny dźwięk tylko po to, aby przyciągnąć uwagę uczestników do POI, poczują się oni tak, jakby byli karmieni łyżką przez dyrektora, który nie może puścić kontroli. Sztuczki mogą być dobre w niektórych rodzajach doświadczeń (horror, komedia itp.), ale nie, gdy próbujesz zanurzyć uczestnika w naturalistycznej historii. Wprowadzanie w błąd, tak, ale im bardziej jest subtelne, tym bardziej wciągające będzie doświadczenie.

Wniosek

„Zasady” tworzenia filmów VR nieustannie ewoluują i stają się coraz bardziej elastyczne, w miarę jak coraz bardziej rozumiemy to nowe medium. Łamanie tych zasad bez poświęcania czasu na ich zrozumienie może prowadzić do popełniania błędów, które mogą potencjalnie rozczarować wczesnych użytkowników i zagrozić rodzącej się publiczności VR. Naszym obowiązkiem jako pionierów narracji VR jest zapewnienie dostarczania wspinających, wciągających treści. Poruszanie kamerą, szybkie cięcia i tworzenie zbliżeń są możliwe, ale muszą być wykonane właściwie, aby chronić komfort i wzmacniać zmysły zanurzenia, obecności i ucieleśnienia. Powinniśmy opierać się na tym, co wiemy w pierwszych dniach VR. Pochylając się nad rzeczami, które wzmacniają obecność, uzyskujemy wyniki, o których wiemy, że zadziałają przynajmniej do pewnego stopnia. Jednocześnie zdobywamy doświadczenie, uczymy się, a potem stajemy się coraz lepsi w łamaniu tych zasad na różne sposoby.

Filmy dokumentalne VR i dziennikarstwo VR

Niezależnie od tego, czy stoisz na szczycie Mount Everest, chorujesz na boisku z Wojownikami, idziesz z protestem w czasie rzeczywistym, czy też obserwujesz, co dzieje się w obozie dla uchodźców, VR daje widzom możliwość ucieleśnienia i doświadczenia dziennikarskich historii poza czytaniem. słyszenie lub oglądanie. Dziennikarze oferują wgląd w nowy świat i pokazują znane historie w nowym świetle. Tematyka najnowszych immersyjnych projektów dziennikarskich mieści się w co najmniej jednej z kilku kategorii:

* Historie, dla których ważna jest lokalizacja, a doświadczenie stania tam jest dużą częścią utworu.

* Historie, w których publiczność ma dostęp do miejsca, do którego nie mogliby lub w inny sposób nie chcieliby się udać.

* Historie, które próbują pomóc widzom poczuć coś tak, jakby doświadczyli tego na własnej skórze.

* Historie, w których widzowie mogą doświadczyć czegoś z nowej perspektywy.

Nie jest to oczywiście wyczerpująca lista tego, co można lub zostało zrobione w dziennikarstwie immersyjnym, ale oto kilka projektów, które ilustrują te kategorie:

* Lokalizacja: numer cztery w sekcji podróżniczej The New York Times „52 miejsc do odwiedzenia w 2017 roku” to Zermatt w Szwajcarii. Z artykułem zintegrowany jest moment wideo 360° z przejażdżki gondolą po śniegu. Dzieło ma prosty cel: umieścić widza na scenie, jak najlepiej naśladować, jakie to uczucie faktycznie tam podróżować.

* Dostęp: w interaktywnym artykule „Discovering Gale Crater” z 2015 r. „Los Angeles Times” wykorzystał dane geograficzne zmapowane do środowiska rzeczywistości wirtualnej, aby stworzyć wycieczkę z przewodnikiem 360° po powierzchni Marsa, pozwalającą użytkownikom poczuć się tak, jakby byli stojący na powierzchni odległej planety. Przypadek użycia jest jasny: nie ma innego medium, za pomocą którego widzowie mogliby doświadczyć tego, i nie ma możliwości faktycznej podróży na Marsa. Utwór daje widzom szansę na głębsze zrozumienie – lub przynajmniej nowe spojrzenie na – świat poza naszym zasięgiem.

* Doświadczenie: „Projekt Syria” The Emblematic Group i USC School of Cinematic Arts, który został zamówiony w 2014 roku przez Światowe Forum Ekonomiczne w celu zwrócenia uwagi na dzieci dotknięte wojną syryjską, obejmuje odtworzenie miejsca wybuchu bomby wybuchaj przy użyciu rzeczywistego dźwięku z wydarzenia. Grafika w rekonstrukcji wizualnej opiera się na zdjęciach i wideo ze sceny, a produkt końcowy przybliża doświadczenie grozy i nieładu wojny z pierwszej ręki. Efektem jest instynktowne poczucie szoku i wyrzutów sumienia. Treść była pierwotnie skierowana do światowych liderów, a celem było stworzenie doświadczenia wystarczająco silnego, aby zmotywować ludzi, aby coś zrobić, aby zaradzić kryzysowi humanitarnemu w Syrii.

* Perspektywa: Projekt ONZ z 2015 r. „Chmury nad Sidrą” zabrał widzów do obozu dla uchodźców w Jordanii, podczas wycieczki prowadzonej przez młodą uchodźczynię o imieniu Sidra, z aktorem głosowym opowiadającym wzruszającą i ujmującą relację z pierwszej ręki na podstawie wywiady z samą Sidrą. Praca daje widzowi szansę stania tam, gdzie może stanąć Sidra i uzyskania wglądu w fundamentalny, zmysłowy sposób, w doświadczenie życia w obozie dla uchodźców. Stara się sprawić, by widzowie zatroszczyli się o Sidrę i ludzi takich jak ona, i robi to, prowadząc widzów przez świat ubarwiony jej perspektywą.

Filmy dokumentalne VR będą się nadal rozwijać i będą zapewniać dziennikarzom i filmowcom nowy sposób opowiadania historii. Jeśli chodzi o dziennikarstwo, VR zmusza dziennikarza do zastanowienia się nad swoją historią, ponieważ zmusza cię do bycia autentycznym, dostajesz to, co widzisz. Przy tradycyjnych metodach opowiadania historii niektórzy dziennikarze mogą manipulować atmosferą, ale w VR jest to znacznie trudniejsze.