

# Музыка как инструмент погружения в виртуальные миры.

Подвальный Я.М.  
УГИ 354706

# Введение

- Музыка в видео играх используется как один из важнейших инструментов погружения в виртуальный мир. Ощущение погружения в виртуальную реальность (VR) можно описать как полное присутствие внутри внушаемого пространства виртуальных предметов, где всё относящееся к этому пространству обязательно предполагает его «реальность», а субъект кажется совсем отключённым от внешнего физического мира.

Цель: выяснить как музыка влияет на погружение в виртуальную реальность.

- Задачи
- Рассмотреть приемы, используемые композиторами для создания эффекта погружения
- Исследовать роль музыки в видеоиграх.



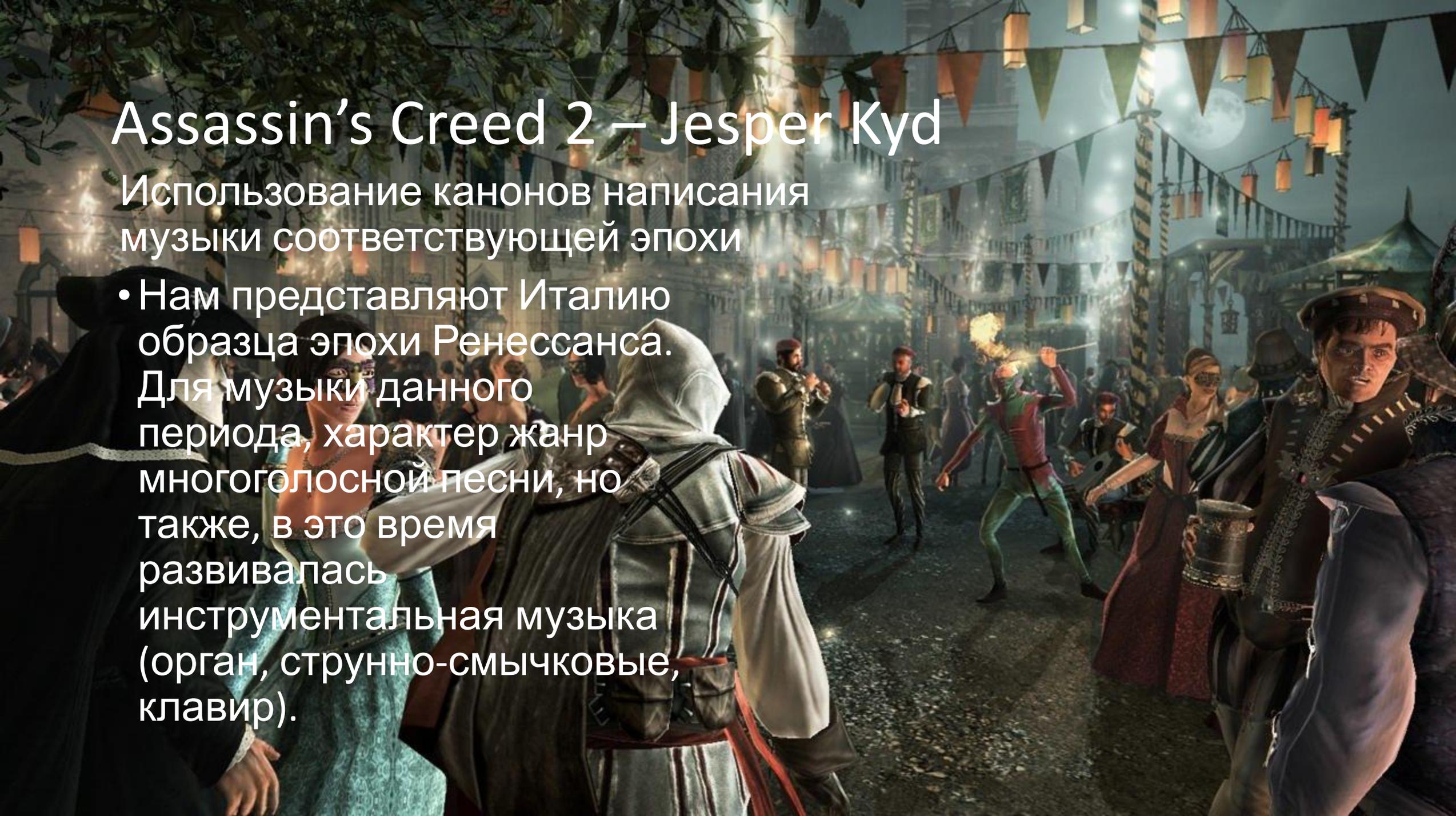
# Создание аутентичности происходящего.

- Задача композитора помочь игроку погрузиться в виртуальный мир и передать дух конкретной эпохи, места. Ведь знакомство игрока начинается именно со знакомства с миром игры, представлением декораций (или же так называемого setting), краткого введения сюжет и знакомства с главными персонажами и окружения, с которыми персонаж будет взаимодействовать. В качестве яркого примера, я, пожалуй, выделю саундтрек к Assassin's creed 2.

# Assassin's Creed 2 – Jesper Kyd

Использование канонов написания музыки соответствующей эпохи

- Нам представляют Италию образца эпохи Ренессанса. Для музыки данного периода, характер жанр многоголосной песни, но также, в это время развивалась инструментальная музыка (орган, струнно-смычковые, клавир).



# Assassin's Creed 2 – Jesper Kyd

- Чтобы воссоздать дух Эпохи Ренессанса, композитор Джеспер Кид, использовал аутентичные приемы, в некотором роде подражая композиторам того времени, местами адаптируя музыку для современного слушателя, например, разбавляя ее партиями для электрогитары или же энергичными барабанами.



# Использование национальной музыки

*Syberia*

- В качестве примера, хочу обратиться к игре *Syberia* Бенуа Сокаля. Главная героиня игры отправляется на поиски мифического острова Сибирь, который располагается где-то на севере России и там до сих пор живут мамонты. По пути девушка попадает в город Комсомольск, где ей нужно устроить концерт давно ушедшей со сцены оперной певицы. В качестве главной арии певица исполняет романс *Очи Черные* (как в русской, так и в английской версии).

# Использование национальной музыки

- Достойны упоминания
- Метро 2033 от украинской студии 4A Games. Действия игры разворачиваются в московском метро. В одной из миссий персонаж по имени Бурбон, который сопровождает вас некоторую часть пути, начинает петь, чтобы вы не заскучали.

- В русской версии игры Бурбон напевает: «Владимирский централ, ветер северный...»
- В английской же : «Солдатушки, браво рябятушки...»
- Так же присутствуют такие песни как : «Постой паровоз», интернетционал коммунистов , «Врагу не сдастся наш гордый варяг»
- Трудности перевода. Metro Redux (25 мин) URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=9EuSEvC8Xoo>

МЕТРО  
★ 2033 ★

# Mafia III

- Действия игры развиваются в 60 гг. XX века в городе Нью-Бордо (прототип Новый Орлеан). В игре используются легендарные хиты таких групп как The Animals, The Rolling Stones, Jimi Hendrix, Jefferson Airplane, и многие другие, которые отлично вписываются в игру и дарят чувства погружения в этот мир.



# Metro 2033

- Для создания контакта с игроком
- Автор книги «Метро 2033» Дмитрий Глуховский первоначально выкладывал главы своей книги, и чтобы читатель смог максимально глубоко «спуститься в метро» к каждой главе подбирал индивидуальную музыку, которая отражала происходящие в ней события

**METRO**  
★ 2033 ★  
REDUX

options  
PRESS  TO CONTINUE

# Развитие музыки по мере развития игры

- Главный композитор DOOM (2016) Мик Гордон, на интервью с GDC, объяснял, как конкретно писались композиции для игры. Темп мелодии гармонировал с интерфикацией действий на экране. Чем дальше заходил игрок, тем больше добавлялось инструментов и врагов.



# Эксперимент

- Я попросил испытуемых послушать несколько композиций из разных видеоигр (in pines, Inon Zur: Kate and Yokols, Poet of the Fall: Poet and muse) и описать пейзажи, ассоциации и эмоции, что остаются после прослушивания.
- Цель эксперимента: узнать насколько тесно музыка связана с игрой и может ли она отражать общее содержание игры (сеттинг, условия в которых происходят действие игры, детали, темы поднятые игрой)

# Walking Dead – In pines

- «Дождь, тоска, смерть, трагедия, пустая дорога, одинокий водитель, который решил навсегда покинуть все то, что ему было так знакомо, но от этого ему тяжело на душе».
- Итог : краткий пересказ судьбы малышки Клемейтины



# Syberia 3 – Kate and Yokols (Inon Zur)

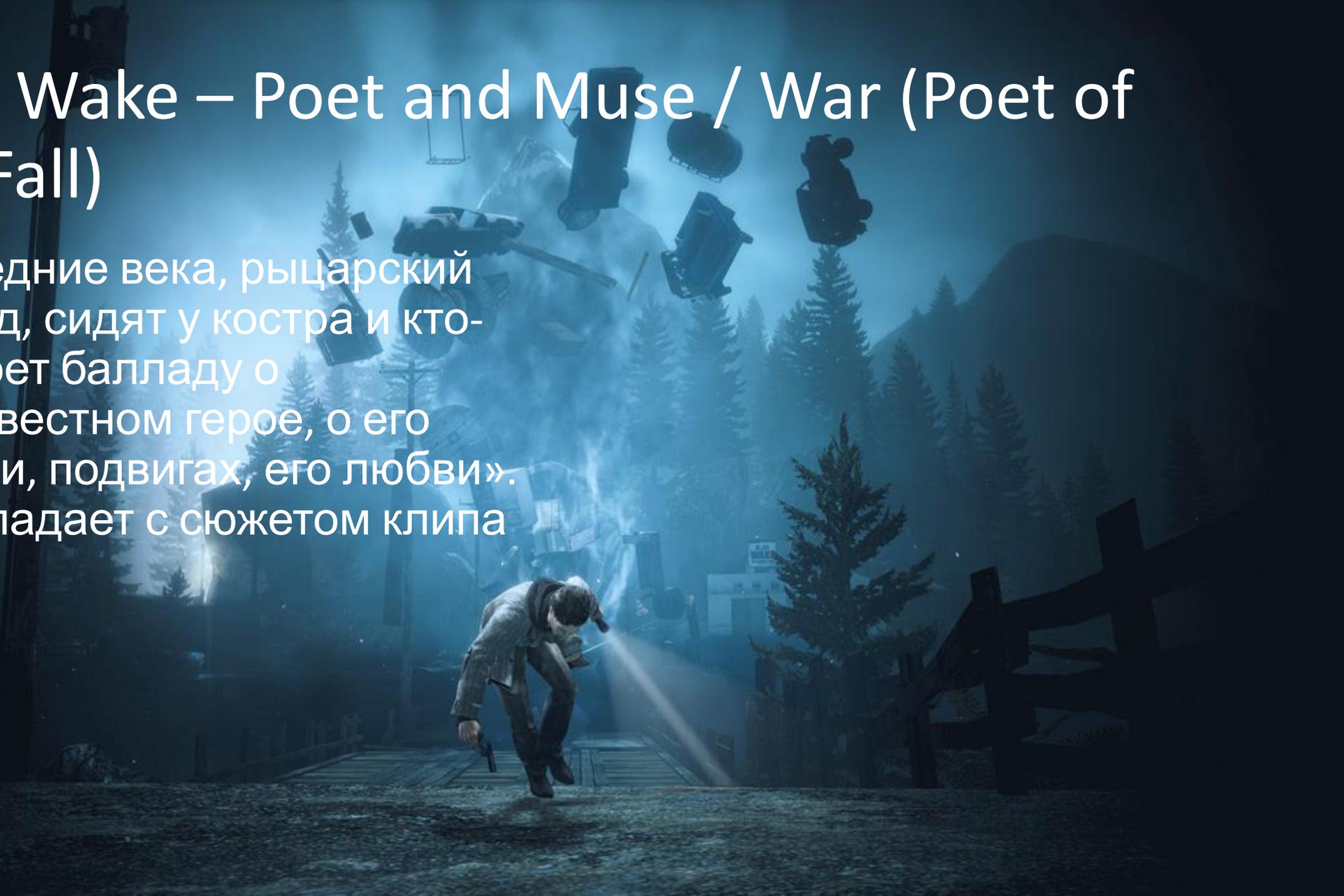
- Зима, деревня древнего племени, показана их жизнь, простая, кто-то готовит еду, кто-то ведёт стадо скота на выпаску, дети играют друг с другом, шаман проводит свои обряды, мужчины возвращаются с охоты, светит солнце, ветер гоняет редкие облака»





# Alan Wake – Poet and Muse / War (Poet of the Fall)

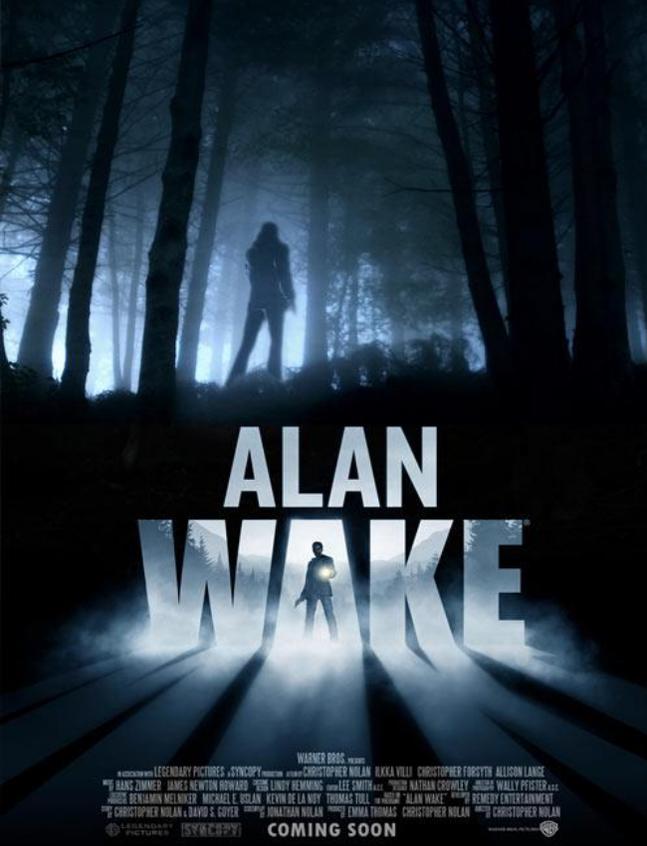
- «Средние века, рыцарский поход, сидят у костра и кто-то поет балладу о неизвестном герое, о его жизни, подвигах, его любви». (совпадает с сюжетом клипа War)



# Alan Wake – Poet and Muse / War (Poet of the Fall)

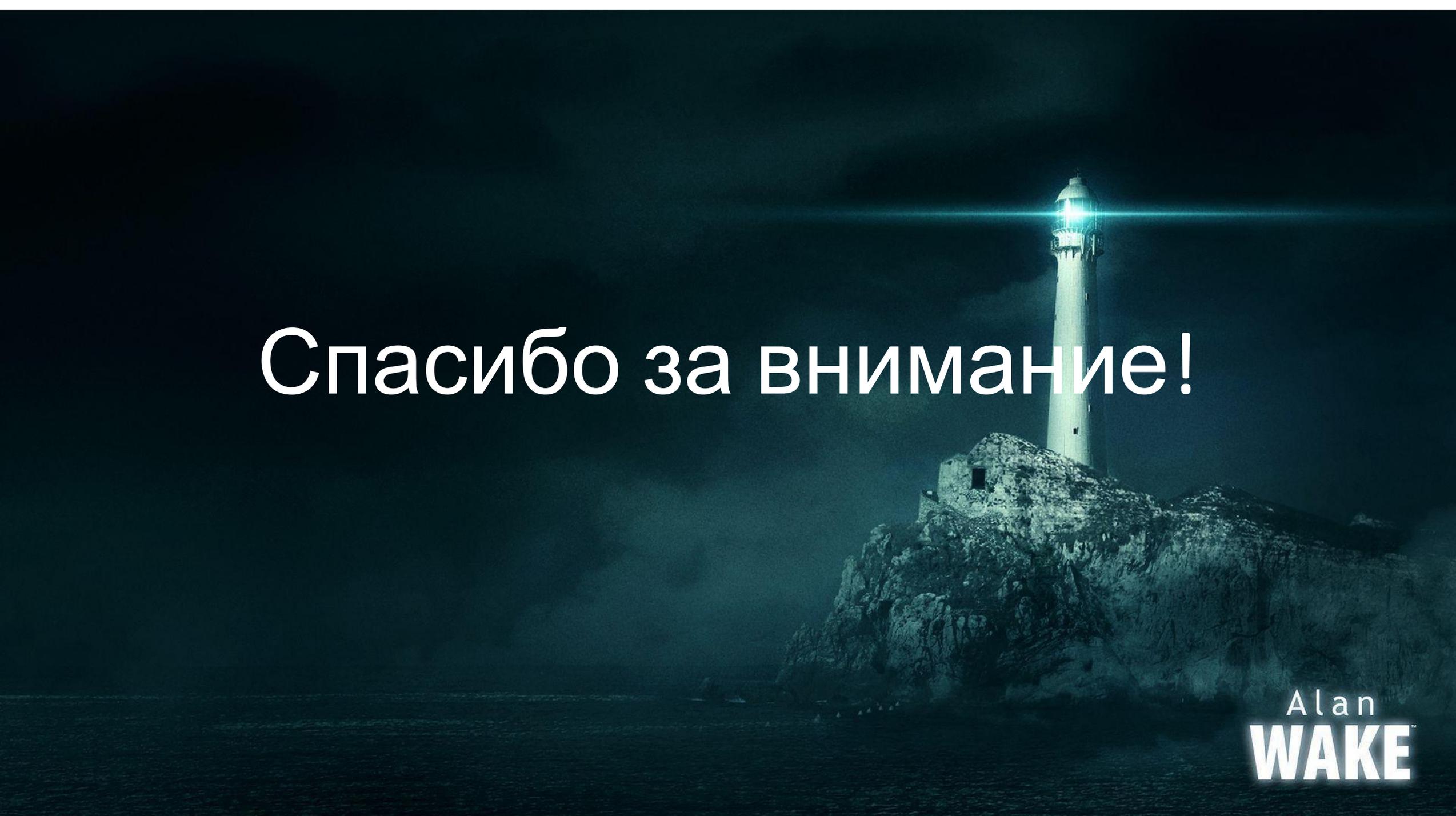
- «Лично у меня ассоциация с путешествием, пейзажи меняются, то красивые, то мрачные. Сначала поезд, потом лес погода меняется, то дождь, то солнце».





# Заключение

В заключении хочется сказать, что музыка, как на поэтическом, так и на эстетическом уровне, не является дополнением визуальной части. Игры начинаются и заканчиваются музыкой, и музыка затрагивает каждую часть пути. Центральное значение музыки – это высказать идею.

A lighthouse on a rocky island at night, illuminated by a bright blue light. The lighthouse is a tall, cylindrical tower with a lantern room at the top. The light from the lantern room is very bright and creates a horizontal lens flare effect across the sky. The island is rugged and appears to be made of dark rocks. The background is a dark, misty sea under a dark sky.

Спасибо за внимание!

Alan  
**WAKE**<sup>™</sup>