

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.



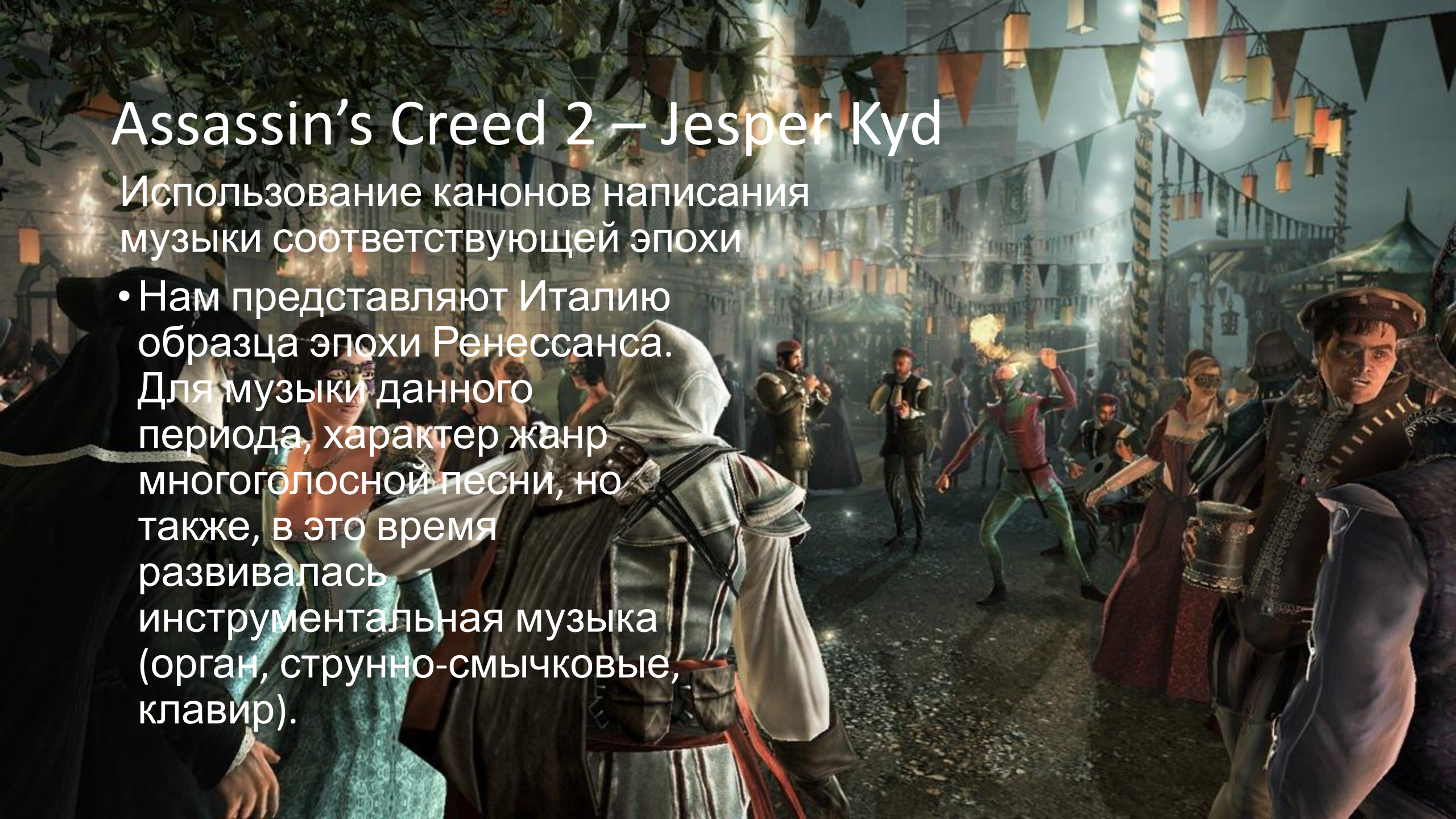
Создание аутентичности происходящего.

- 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 Sybirea 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 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)

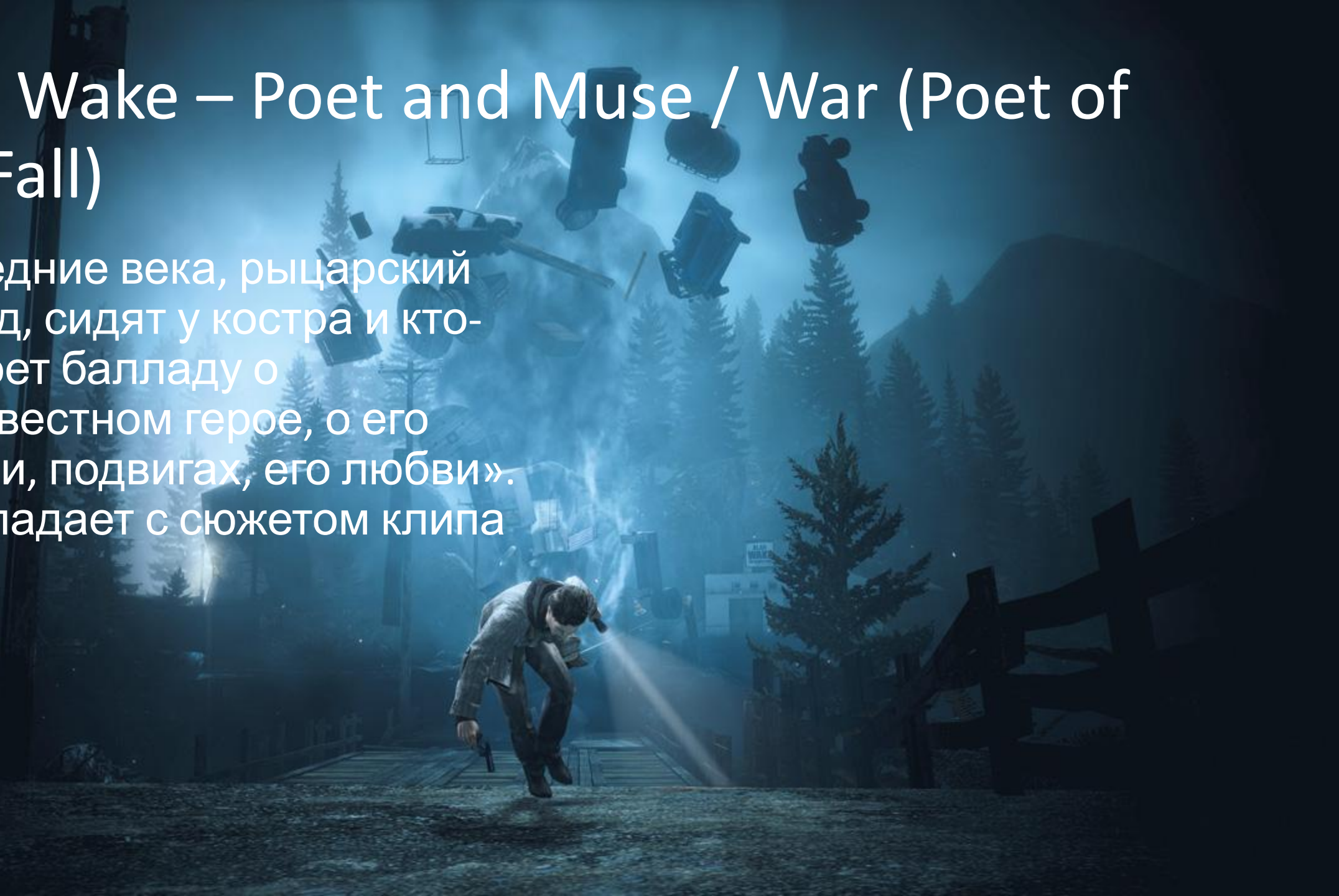
- Зима, деревня древнего племени, показана их жизнь, простая, кто-то готовит еду, кто-то ведёт стадо скота на выпаску, дети играют друг с другом, шаман проводит свои обряды, мужчины возвращаются с охоты, светит солнце, ветер гоняет редкие облака»





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

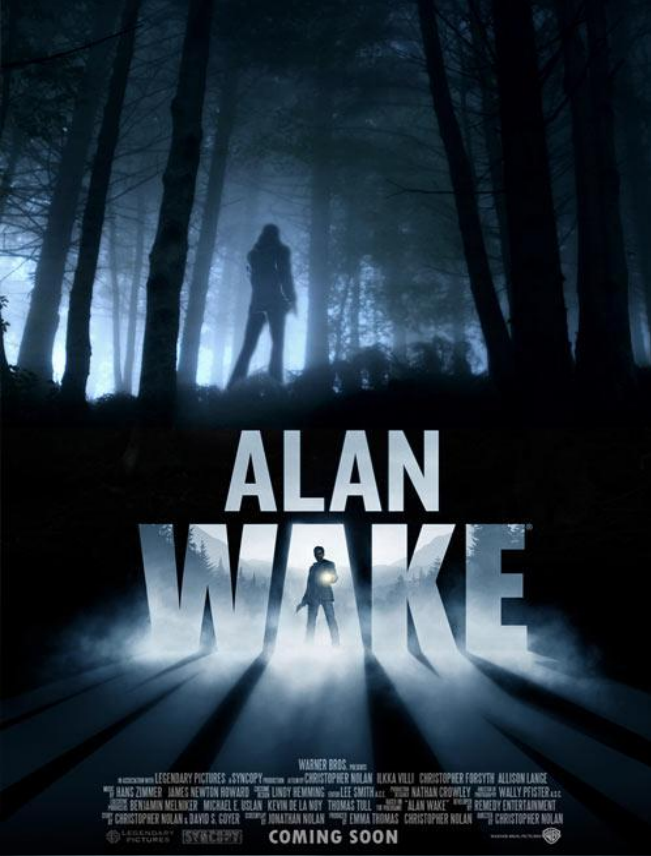
- «Средние века, рыцарский поход, сидят у костра и кто-то поет балладу о неизвестном герое, о его жизни, подвигах, его любви». (совпадает с сюжетом клипа War)



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, emitting a powerful beam of light that cuts through the dark sky. The island is rugged and rocky, with some sparse vegetation. The overall atmosphere is mysterious and dramatic.

Спасибо за внимание!

Alan
WAKE[™]