**Первый российский интерактивный VR-фильм «Эффект Кесслера», созданный при поддержке «Спасибо от Сбербанка» и открывающий публике новую сферу современного искусства, представляется в Центре Современного Искусства МАРС.**

30 января 2019 года — Москва — первый интерактивный VR-фильм «Эффект Кесслера», созданный при поддержке программы «Спасибо от Сбербанка», выходит в прокат в сети VR-кинотеатров ImpulseVR.

«Эффект Кесслера» — это интерактивный приключенческий анимационный фильм в формате виртуальной реальности, в котором зритель напрямую взаимодействует с известными актерами, сам является одним из главных героев и может влиять на развитие сюжета и финал. VR-фильм создан студией Impulse Machine.

По сюжету к середине третьего тысячелетия люди наконец колонизировали космос и сделали инопланетян частью своего общества, но, к сожалению, так и не стали более ответственно относиться к окружающей среде. В новом, но, увы, не самом замечательном мире, главные герои становятся участниками команды космического мусоросборного корабля: их бригаде выпадает нелегкая доля спасения человечества. Финальное решение — кого спасти, а кому суждено погибнуть — остается за зрителем.

В проекте заняты ведущие российские киноактеры. Одного из главных героев, бортмеханика расы малахитов Грина, сыграл Юрий Колокольников (сериалы «Игра престолов» и «Американцы», фильмы «Перевозчик», Наследие» и «Дуэлянт»). Ирина Старшенбаум (фильмы «Притяжение», «Лед», «Лето») сыграла роль капитана космического корабля по имени Берта Браун. В фильме также есть персонаж Никиты Еленева, актера театра «Гоголь-центр». Кроме того, в проекте занят комик и видеоблогер Сергей Мезенцев, он исполнил неожиданную роль альтер эго робота Авроры, глазами которого наблюдает за историей зритель.

*«Почти все существующие VR-проекты можно поделить на две части. Это VR-игры, разной степени сложности, или 360° видео, что-то в духе съемки с камеры, установленной на спине орла. Мы же попытались создать что-то новое, объединить между собой традиционное кино и VR, а также добавить интерактивность»,* — рассказывает Рустам Рзаев — руководитель направления «Спасибо Впечатления» («Спасибо от Сбербанка»).

*«По задумке “Эффект Кесслера” — это не просто VR-приключение, это еще и серьезный научно-фантастический сюжет, рассказанный при помощи необычных художественных средств. Это первый в России серьезный VR-проект такого масштаба с кинематографическим нарративом»,* — добавляет Александр Панов, продюсер проекта.

*“Мир меняются ежедневно, и новые идеи наряду с новыми технологиями, дают возможность зрителю увидеть мир совершенно с другой стороны. Представление человека об искусстве также с неизбежностью трансформируется”* – отметил Игорь Грязнов, Председатель правления Центра современного искусства МАРС. – *“…Для нас данный проект - своего рода эксперимент, но далеко не случайный… Сегодня на выставочных площадях МАРСа в формате Immersive Digital Art представляются художественные проекты, интерпретирующие с помощью новейших технологий великие произведения из различных областей искусства – изобразительного (Сальвадор Дали, Иеронимус Босх), литературы (Сара Кейн), балета. Поэтому для нас естественным стало сотрудничество со студией* *VR-графики Impulse Machine и представление проекта, который знакомит с новым направлением – симбиозом искусства кино, искусства компьютерной графики и новейших VR технологий. Такой симбиоз создает у посетителей совершенно необыкновенные ощущения и превращает их в участников действия, так как дает возможность непосредственно влиять на развитие сюжета. Кого-то это может испугать, так как мир VR кажется по-настоящему реальным, но стоит лишь раз пересечь его границу и вы уже никогда не будете к нему равнодушным.”*

Кроме взаимодействия с помощью рук, у зрителя будет возможность использовать разные режимы компьютерного зрения главного героя, робота из будущего: он сможет определять расстояния до отдаленных объектов или, используя рентгеновское зрение, находить скрытые подсказки.

Сложный и красивый VR-фильм с интересным сюжетом ориентирован в первую очередь на зрители 18–35 лет. Однако и более молодой аудитории будет интересно летать на космическом байке или взрывать орбитальную станцию. Возрастное ограничение у фильма 12+, поэтому детей смело можно брать с собой.

**Авторы**

Режиссером «Эффекта Кесслера» выступил Антон Уткин (VR-евангелист, автор интерактивного веб-сериала «Все сложно» с Ириной Старшенбаум, Риналем Мухаметовым и Чулпан Хаматовой).

«*В “Эффекте Кесслера” мы попытались сделать множество прорывных для российского VR вещей: захват движений, лицевой мимики и голосов известных актеров, разветвленный сюжет, управление вниманием пользователя. Очень здорово, что и актеры, и команда художников и разработчиков с воодушевлением взялись за проект. Я надеюсь, что зрителю придутся по душе и герои, и история, а сам “Эффект Кесслера” со временем можно будет увидеть и в VR-программах ведущих кинофестивалей планеты*», — говорит Антон Уткин, режиссер «Эффекта Кесслера».

VR-продюсер проекта Евгений Марченко ранее руководил производством контента для VR-аттракциона Futurift, занимался открытием первого в России full immersion парка виртуальной реальности Lost Frontier, а также созданием таких известных VR-проектов, как «Пираты» и RevolVR.

Переносом лицевой анимации в цифровую среду занималась крупнейшая в России студия визуальных эффектов CGF (фильмы «Движение вверх», «Время первых», «Экипаж»).

**О процессе создания «Эффекта Кесслера»**

Авторы проекта рассказывают, что в виртуальной реальности как изобразительном средстве есть свои преимущества и недостатки. С одной стороны, зритель видит все от первого лица и поэтому полностью погружается в придуманную для него среду. С другой, это накладывает ограничения: получается, что все действие можно показывать только одним планом. Если кинооператоры могут использовать разные приемы, короткие и длинные планы, сложный монтаж, то в VR-проектах зритель — один из героев фильма, и он сам решает, куда и как ему смотреть.

Чтобы концентрировать внимание зрителя на том или ином элементе действия, в «Эффекте Кесслера» используется объемный 3D-звук. Такого не бывает в обычных кинотеатрах, где стоит ограниченное количество колонок: в шлеме можно сколько угодно поворачивать голову, и звук будет раздаваться именно с той стороны, откуда он производится. Над всем саунд-дизайном проекта, включая музыку и интеграцию фоновых шумов, работала студия Fancy State.

Движения и мимика актеров записаны при помощи технологии motion capture (так же снимался, например, «Аватар»): на лице и теле у них — метки, благодаря которым огромное количество камер считывают все их мельчайшие движения. Работа в таких проектах требует от актеров и режиссера большого профессионализма и мастерства, ведь исполнитель видит своего персонажи и какие-то элементы декораций только на экранах, которые стоят по периметру, а в остальном им приходится играть в пустом павильоне. Придать естественность лицам 3D-актеров помогла система захвата и переноса мимики Nimble — разработка студии визуальных эффектов CGF. Благодаря Nimble задача была решена в кратчайшие сроки при минимальных трудозатратах аниматоров.

Согласно опросу, проведенному на фокус-группе, состоящей из более чем 1000 человек, 75 % респондентов, которые попробовали бета-версию проекта, оценивает его на «хорошо» и «отлично», а 81 % готовы рекомендовать его друзьям.

\*\*\*

Пресс-служба ImpulseVR

Белаш Татьяна

m: +7 (965) 107-20-92

e: [tb@impulsevr.ru](mailto:tb@impulsevr.ru)

\*\*\*

ПАО «Сбербанк» — крупнейший банк в России и один из ведущих глобальных финансовых институтов. На долю «Сбербанка» приходится около трети активов всего российского банковского сектора. «Сбербанк» является ключевым кредитором для национальной экономики и занимает крупнейшую долю на рынке вкладов. Учредителем и основным акционером ПАО «Сбербанк» является Центральный банк Российской Федерации, владеющий 50 % уставного капитала плюс одна голосующая акция. Другими 50 % акций банка владеют российские и международные инвесторы. Услугами «Сбербанка» пользуется более 145 млн клиентов в 22 странах мира. Банк располагает самой обширной филиальной сетью в России: около 15 тысяч точек обслуживания. Зарубежная сеть банка состоит из дочерних банков, филиалов и представительств в Великобритании, США, СНГ, Центральной и Восточной Европе, Индии, Китае, Турции и других странах.

Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций № 1481.

Официальные сайты банка: [www.sberbank.com](http://www.sberbank.com/) (сайт Группы «Сбербанк»),.

«Спасибо от Сбербанка» — крупнейшая в России банковская программа лояльности. Участником программы «Спасибо от Сбербанка» может стать любой держатель банковской карты «Сбербанка». Сегодня в ней участвуют более 34 млн человек. Участники накапливают бонусы «СПАСИБО» за покупки по карте «Сбербанка». Дополнительные бонусы они получают, совершая покупки у партнеров программы и участвуя в акциях программы. Накопленные «СПАСИБО» можно обменивать на скидки в магазинах-партнерах. Один бонус «СПАСИБО» равен 1 рублю скидки. В перечень партнеров программы «Спасибо от Сбербанка» сейчас включено более 70 000 торговых точек.

ImpulseVR — российская сеть VR-кинотеатров, которая открылась в декабре 2018 года. Ключевая особенность проекта — уникальный VR-контент, объединяющий традиционные приключенческие фильмы с интересным сюжетом и известными актерами и VR-игры с глубоким погружением и интерактивностью.

Центр Современного Искусства МАРС – первый частный музей России с 30-летней историей. В настоящее время является ведущей площадкой страны, представляющей искусство с использованием новых технологий, в том числе – в формате Immersive Digital Art.