Marzenie wi-aru

Chociaż specjaliści dostrzegają jej nieograniczone możliwości, medium wciąż nie wydobyło się z głębokiej niszy. Zapowiadana rewolucja, która miała dokonać się za sprawą VR, jeszcze przed nami.

Czy VR będzie przyszłością kina? Czy może zastąpić tradycyjny film? Czy możliwość współuczestniczenia, bycia w centrum akcji przeważy nad tradycyjnym odbiorem obrazu wyświetlanego na ekranie? Czy VR powtarza drogę rozwoju kina u jego początków? Pytania te były punktem wyjścia do dyskusji ekspertów-praktyków, polskich pionierów VR podczas festiwalu Cinergia. Już na samym początku ustalono wspólne stanowisko: VR to zupełnie nowe medium, które będzie się rozwijać niezależnie i nie spowoduje śmierci kina. Te dwie dziedziny różni technologia, a co za tym idzie, każda z nich lepiej nadaje się do opowiadania o czymś innym. Domeną VR są emocje i wrażenia. Film świetnie opisuje kontekst, przekazuje wiedzę.

– Możliwość tworzenia i modelowania rzeczywistości – to jest fascynujące w VR – stwierdził Jakub Brzózka, szef marketingu firmy Unit9, przygotowującej wiarowe kampanie reklamowe. – Nie da się wszystkiego przełożyć na VR. Jesteśmy na kolejnym etapie rozwoju tego medium, próbujemy, zastanawiamy się, co da się przełożyć, ale być może pojawi się nowy format treści, która będzie właściwa dla VR. To nie musi się rozwijać tak jak film.

O oryginalności VR stanowi wywołane u widza wrażenie, że jest zanurzony w świecie przedstawionym, że znajduje się wewnątrz. Taki efekt powstaje dzięki obrazowi 360 stopni i odpowiednio rozmieszczonemu w przestrzeni dźwiękowi. Do odbioru potrzebne są specjalne okulary-gogle oraz słuchawki. Obraz i dźwięk otaczają widza, który może się rozglądać w każdym kierunku. Jeśli VR służy do opowiadania historii, określany jest mianem cinematic VR i w tym sensie staje się bliski filmowi. Zresztą VR czerpie z kina, ale również z teatru, gier, architektury.

W interesie społecznym

Analogia z kinem, a zwłaszcza jego początkami, każe zastanowić się, czy przed VR roztacza się równie świetlana przyszłość. To wciąż „jarmarczna” rozrywka, obliczona na efekt „wow” – krótkie „filmiki” prezentowane przede wszystkim na targach i festiwalach. Czy Cinematic VR rozwinie się na tyle, by doczekać awansu do rangi przekazu artystycznego, by stać się sztuką? Zdania co do podobieństwa początków kina i VR (więc i dalszych losów) wśród panelistów były podzielone. Tezie o zgodności ścieżek rozwoju lansowanej przez prowadzącego dyskusję Pawła Jóźwiaka-Rodana, reżysera i producenta, przeciwstawił się Jacek Nagłowski, pionier VR w Polsce, autor „Szeptów”, doświadczenia prezentowanego w ramach Cinergii:

– Ważny jest kontekst społeczny – inny wtedy dla kina i inny dziś dla VR. Film rozwijał się w gigantycznym tempie, bo był świetnym nośnikiem idei dla masowego odbiorcy. Wielcy twórcy w początkach kina byli zaangażowani politycznie w ramach różnych ideologii. W tej chwili nie ma idei, które trzeba by było na nowo masowo dystrybuować poprzez VR. Robią to stare media. Nie ma zatem interesu społecznego, który napędzałby rozwój VR. Głównym motorem jest „research and development”, czyli potrzeba rozwijania nowości, inwestowanie w eksperymenty. W związku z czym VR podąża za nowością techniczną, a małe są szanse na pogłębienie przekazu.

Jednak zdaniem Wojciecha Markowskiego, producenta VR, jest wiele idei, spraw, o których można mówić za pośrednictwem VR tak, by nowa technologia wsparła siłę przekazu: – Należy do nich choćby to, co dzieje się w Syrii, o czym mówi w swoich pracach VR Chris Milk, nadają się do tego

również kwestie związane z ochroną środowiska. Jest więcej ważnych tematów naszych czasów. Ale oczywiście, jeśli chodzi o społeczny kontekst, jesteśmy w zupełnie innym punkcie niż 100 lat temu.

Idąc dalej tropem przywołanej analogii: kiedyś filmowcy tworzyli urządzenia, na których pracowali, byli jednocześnie wynalazcami i konstruktorami. Dziś twórcy VR jak dawni pionierzy również muszą tworzyć własne systemy rejestracji, metodą eksperymentów dochodzą do oryginalnych rozwiązań. – Gdy zaczynaliśmy pracę nad „Kartką z powstania" trzy lata temu, myśleliśmy, że to będzie proste – ustawimy kamerę na statywie, weźmiemy wózek… – wspominał reżyser Tomasz Dobosz. – Potem się okazało, że potrzeba nie jednej kamery, a czternastu, a do niektórych ujęć wykorzystaliśmy 24 kamery, które trzeba było odpowiednio zmodyfikować. Nie wiedzieliśmy, że się nie da, więc się jakoś udało. Dopiero po dwóch latach byliśmy gotowi, żeby wejść na plan zdjęciowy. Wciąż zmagamy się z chęcią opowiedzenia jakiejś historii za pomocą narzędzia, które nie do końca jest poznane.

Po co ludziom VR

Wątpliwości zgłosił siedzący na widowni Rafał Syska, dyrektor Narodowego Centrum Kultury Filmowej w Łodzi: – Dlaczego VR jeszcze nie stał się codziennością? Analizując analogię do początków kina, widzę kilka zasadniczych różnic. Pierwsza to wysoki poziom instytucjonalizacji VR. Filmy na początku pokazywano przecież w różnych miejscach, sale kinowe pojawiły się później. Dziś doświadczeń cinematic VR nie ma gdzie pokazywać – nie mają swojego domu. Prezentowane są w bocznych salach festiwali jako eksperyment. Nie zgadzam się, że to politycy napędzali rozwój kinematografii. Najważniejsza była funkcja poznawcza – dzięki filmowi mogę znaleźć się w miejscu, które jest dla mnie niedostępne, mogę dostrzec ruch. A jakie jest marzenie VR?

Dlaczego VR jest wciąż niszowym medium? Bo nie przyciąga dużych pieniędzy. Nie jest wykorzystywany w wielkich kampaniach reklamowych, bo koszty tej technologii są wysokie, a dotarcie do klientów słabe – niewiele osób ma w domu gogle do odbioru VR. – Prawdziwa rewolucja, jakiej potrzeba, to pojawienie się wartościowego kontentu – stwierdził Mariusz Laszuk, producent doświadczenia VR „Kartka z powstania". – Na razie jest tego mało, są kłopoty z dystrybucją. Kiedy pojawi się treść, będzie podstawa, żeby przekonać klientów i inwestorów. Pojawią się pieniądze i rynek się rozwinie.

Jak dodał Marcin Marczyk, kierownik produkcji StoryCode, firmy zajmującej się biznesowymi zastosowaniami VR, trzeba zaznajomić ludzi z tym medium, uświadomić ich, po co im to potrzebne, co może im dać. To mogą być gry, ale także wiele innych doświadczeń.

– Przyszłość VR widzę w galeriach sztuki, na festiwalach, w teatrach, w miejscach specjalnych, do których przychodzimy, żeby doświadczyć VR ¬– przewidywał Wojciech Markowski. – Na przykład w teatrze aktor może w czasie rzeczywistym prowadzić jednego widza lub grupa 50 osób może coś wspólnie robić podczas spektaklu, w którym narracja jest prowadzona przez aktorów. Ludzie widzą siebie jako awatary, w wirtualnym świecie wchodzą w reakcje z innymi. Widzieć z zewnątrz swoje ciało to jest kolejny wielki temat VR.

Technologia nie przestaje się rozwijać, jest coraz doskonalsza i skomplikowana. Jeszcze bardziej przyśpieszy ją upowszechnienie internetu piątej generacji. Pojawiły się już wolumetryczne doświadczenia VR – widz może nie tylko rozglądać się, ale także chodzić po przestrzeni, w której znalazł się za pośrednictwem VR. Są już sensory sczytujące fale mózgowe (myśli) i rejestrujące ruchy gałek ocznych. W przyszłym roku będzie możliwe „renderowanie filmu na żywo streamowanego na gogle", cokolwiek to znaczy dla zwykłych użytkowników. W efekcie obraz będzie coraz bardziej doskonały, a możliwości interakcji większe. Postępy technologii sprawiają, że zmienia

się rola i kompetencje autora, reżysera. – W VR to widz montuje obraz (dowolnie rozglądając się w przestrzeni – przyp. red.) – zauważa Tomasz Dobosz. – Jeśli jeszcze damy mu możliwość poruszania się – przesuwania kamery – jedną nogą znajdziemy się w świecie gier. Kim wtedy stanie się reżyser, jak opowie swoją historię, kiedy nie będzie miał żadnej kontroli nad tym, czy widz za nim podąży?

Według Jacka Nagłowskiego różnice między VR a grami są rozmyte. To nie jest tak, że VR jest bardziej „filmowy", bo rejestruje obiektywną rzeczywistość, a w grach tę rzeczywistość się projektuje, tworzy w komputerze z wykorzystaniem silników informatycznych. – Kamery wiarowe z wieloma obiektywami konstruują obraz na podstawie algorytmów optical flow. W tym, co ostatecznie widzimy, obrazu generowanego przez komputer jest więcej niż tego realnie zarejestrowanego. Jest tak samo sztuczny jak ten generowany przez silnik do gier. Różnica polega tylko na tym, co jest źródłem danych.

Wiarowa rewolucja nadchodzi

Konsekwencją realistycznego wcielenia (zanurzenia w inną rzeczywistość), jakie daje VR jest specyficzna empatia, możliwość przeżywania historii, doświadczania jej na własnej skórze. Ma to wiele pozytywnych zastosowań, jak np. „leczenie" sprawców przemocy domowej (może doświadczyć skutków własnego zachowania, ale jako ofiara). Jednocześnie jednak otwiera się ciemna, groźna sfera – pornografia czy doświadczanie chorej satysfakcji oprawcy.

Wojciech Markowski proponuje spojrzeć na VR jako na szersze zjawisko. Jest już obecny w sztuce współczesnej, teatrze, kinie, ale również w przemyśle, wojsku, medycynie w wielu różnych odmianach, zwłaszcza w dziedzinie szkoleń. VR przyszłości będzie czerpał z obecności aktora w teatrze, z narracji, którą można stworzyć w filmie, z interakcji, która jest właściwa grom. – Będzie to medium o nieograniczonych możliwościach – stwierdził Markowski. – Będziemy mogli zrobić cokolwiek zechcemy. Najprawdopodobniej redukcji ulegną gogle. Może nie trzeba będzie ich zakładać, a coś, co spełni ich funkcję, zostanie wkomponowane w ciało.

Znacząco inną perspektywę rozwoju VR wskazał Jacek Nagłowski: – Kluczowe jest to, że VR nie jest ani od filmów, ani od gier, ani od rozrywki. VR jest nową formą interakcji pomiędzy człowiekiem a rzeczywistością cyfrową. Zaczęło się od komputerów osobistych – przełomem był dostęp przez myszkę, ekran i klawiaturę. Potem pojawiły się urządzenia dotykowe. VR jest formą interfejsu w dostępie do obiektów cyfrowych różnego rodzaju. Kiedy to zostanie rozpowszechnione jako obowiązujący sposób kontaktu z rzeczywistością cyfrową, kiedy osprzęt będzie tak popularny i łatwy w użytku jak smartfony, dokona się kolejna rewolucja technologiczna. Dopiero w tej nowej rzeczywistości znajdzie się mały wycinek związany z rozrywką i kulturą, a cinematic VR przestanie być niszą.

Bogdan Sobieszek