Gdy widz patrzy, gdzie chce

Spragnieni niezwykłych doświadczeń muszą najpierw założyć słuchawki i gogle – okulary, które czasem są tylko stelażem dla ustawionego tuż przed oczami ekranu smartfona, a czasem zaawansowanym urządzeniem rozpoznającym rzeczywistość, która znajduje się wokół niego. Dopiero teraz, za sprawą trójwymiarowego obrazu sferycznego i efektów akustycznych, mogą zanurzyć się w wirtualnej rzeczywistości. Cyfrowa technologia Virtual Reality (VR) służy do generowania sugestywnych symulacji świata realnego i fikcyjnego. Dlatego znajduje zastosowanie przede wszystkim w medycynie i edukacji, ale można też wykorzystać ją do opowiadania historii. To nowe medium, kiedy czerpie z filmu, nazywa się cinematic VR. Kluczem jest tu poczucie zanurzenia. Widz staje się wtedy bardziej podatny na proste emocje: strach, przyjemność. Żeby jednak był to przekaz artystyczny, a nie audiowizualny gadżet, potrzebna jest też konfrontacja z głębszą myślą. Dlatego opowiadanie historii za pomocą cinematic VR to balansowanie między tymi dwoma komponentami (zanurzeniem oraz refleksyjnym dystansem) i równoważenie ich.

Produkcji cinematic VR można „doświadczać" w kinach VR, trafiają także na najbardziej prestiżowe festiwale filmowe. są m.in. na Sundance, w Toronto, Berlinie, Cannes i Wenecji, która traktuje VR bardzo poważnie – organizuje warsztaty, dofinansowanie produkcji „viarowych", ma specjalną sekcję VR. Na zakończonym właśnie 76. Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Wenecji premierę miał (poza konkursem) projekt „Szepty" zrealizowany przez łódzką firmę Centrala. Wcześniej uczestniczył w warsztatach w ramach Biennale College Cinema. Wyreżyserowany przez Jacka Nagłowskiego i Patryka Jordanowicza, zrealizowany na pograniczu polsko-ukraińskim 20-minutowy dokument kreacyjny opowiada o świecie szeptuch – uzdrowicielek, które łączą pogańskie praktyki, greckokatolicką religijność i dziką, tajemniczą naturę.

Cały tekst Bogdana Sobieszka można przeczytać w październikowym numerze „Kalejdoskopu".