

Rozterki w zanurzeniu

Michał Pabiś-Orzeszyna, filmoznawca z Uniwersytetu Łódzkiego, zajął się obserwacją osób testujących możliwości artystyczne, jakie daje technologia realizacji utworów sferycznych. Badania, które prowadzi od 2019 roku w ramach Laboratorium Narracji Wizualnych w Szkole Filmowej w Łodzi, można byłoby określić mianem etnografii eksperymentów twórczych VR. Przygląda się działaniom przy projektach realizowanych w Pracowni VR/AR wspomnianego laboratorium, kierowanej przez Jacka Nagłowskiego i Polę Borkiewicz. Badania objęły również doświadczenie VR „Szepty” Jacka Nagłowskiego, które nie było produkowane przez Szkołę Filmową.

- Interesuje mnie przede wszystkim proces krzepnięcia nawyków i konwencji twórczych związany z technologią VR - mówi Michał Pabiś-Orzeszyna. - Punktem odniesienia jest tutaj świat filmu, przede wszystkim z racji tego, że laboratorium działa w Szkole Filmowej. VR niesie wiele wyzwań dla autorów przyzwyczajonych do pracy na planie zdjęciowym filmu 2D. Bez nowych nawyków i konwencji nie ma innowacji, rozwoju, udoskonalania technologii.

Dlaczego właśnie etnograficzna obserwacja? Jak tłumaczy Pabiś-Orzeszyna, etnografia czy etnologia zajmują się obserwowaniem ludzi w sytuacjach codziennych lub niecodziennych i wyciąganiem wniosków na temat ich przyzwyczajzeń. Tutaj filmowcy traktowani są jak plemię, które ma swoje zwyczaje, rytuały, porozumiewa się specyficznym językiem, dialektem, ma swoje wartości. Można by to nazwać za socjologiem sztuki z UŁ Tomaszem Ferencem socjologią grup artystycznych. W wypadku Laboratorium Narracji Wizualnych to określenie byłoby bardzo trafne.

Ekipa w krzakach

Utwory VR można podzielić na te realizowane za pomocą kamer sferycznych rejestrujących obraz dookólny poprzez kilka obiektywów (kamera Insta360 TITAN 11K ma osiem obiektywów z kątem widzenia 200°) oraz utwory wytwarzane cyfrowo (środowisko dookólne jest realizowane często za pomocą silników gier komputerowych). To są dwa odrębne światy. Z jednej strony mamy procesy związane z organizacją rzeczywistego planu zdjęciowego, z drugiej - wszystko dzieje się w komputerze.

Cały tekst Bogdana Sobieszka można przeczytać w marcowym numerze „Kalejdoskopu” 3/2023.