

Technologia wirtualnej rzeczywistości powoli wkracza do mainstreamowego użytku i coraz częściej wykorzystywana jest także w świecie filmu i teatru. Produkcje zrealizowane w VR pozwalają śledzić przebieg akcji z dowolnej perspektywy, dzięki czemu to widz decyduje o konstrukcji poszczególnych kadrów. Potencjał filmów VR dostrzega zarówno widownia festiwalowa, jak i przedstawiciele placówek edukacyjno-kulturalnych.

– *Jestem przekonany, że wirtualna rzeczywistość będzie kolejną płaszczyzną, z której będziemy korzystać, konsumując kulturę i część rozrywki. Jest platformą, która dopiero startuje. Okularów, na których pokazuję film, na świecie jest obecnie milion. To nie jest rozwiązanie wszechdobyłskie, rynek nie istnieje i jest to pionierski projekt na skalę polską i europejską* – podkreśla w rozmowie z agencją informacyjną Newseria Innowacje Jakub Maiński, reżyser filmu „Sztynort 1935”.

Do realizacji filmu opowiadającego przebieg fikcyjnej kolacji, w trakcie której bohaterowie rozważają skutki wprowadzenia ustaw norymberskich, reżyser wykorzystał kamery rejestrujące obraz w zakresie 180 stopni. Dzięki temu zabiegowi widz oglądający „Sztynort 1935” w goglach VR może z perspektywy pierwszej osoby zagłębić się w przebieg akcji i kierować swoją uwagę w dowolne miejsce szerokiego kadru, dopasowując optykę odbioru do własnych preferencji.

– *Musimy uważać na odruchy, język, do którego widz jest przyzwyczajony, a my go nie znamy, w związku z czym to się wydarza i jest ekscytujące. Po pierwsze, w filmie VR mamy do czynienia z kulą bądź połową kuli, a nie kadrem. Po drugie, mamy stereoskopię, czyli każde oko dostaje inną informację, dzięki czemu uzyskujemy efekt głębi obrazu. I trzecia rzecz, która jest niedoceniana, to dźwięk ambisoniczny, tzn. generowany w trakcie projekcji. Formuła filmu VR różni się od tradycyjnego tym, że jesteśmy w środku akcji, a nie widzami. Możemy rozejrzeć się dookoła i zobaczyć, co dzieje się w miejscu, w którym jesteśmy* – tłumaczy reżyser.

Po technologii VR sięgnęli również twórcy filmu fabularnego „Wiktoria 1920” zrealizowanego przez studio Cinematic VR z okazji 100. rocznicy Bitwy Warszawskiej. Przy realizacji tej produkcji wykorzystano system kamer dookólnych, które umożliwiły rejestrację 360-stopniowego obrazu. Twórcy zdecydowali się także na osadzenie widza w roli jednego z bohaterów – odbiorca wciela się w kuriera, który ma dostarczyć meldunek z frontu do jednego ze sztabów.

– *To, że nagrywana jest kula, a nie kadr, powoduje, że przy drugim obejrzeniu filmu nagle okazuje się, że po prawej stronie od rozmówcy coś się dzieje, czego wcześniej nie zobaczyliśmy i co zupełnie zmienia fabułę. To też jest część języka i tego, jak pracować z filmem VR-owym i jak prowadzić widza w takim świecie* – tłumaczy Jakub Maiński

O tym, jak istotną rolę zaczynają odgrywać produkcje realizowane w VR, najlepiej świadczy ich rosnące znaczenie podczas ogólnościatowych festiwali filmowych. Organizatorzy Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Wenecji zorganizowali specjalny konkurs dla twórców realizujących swoje dzieła w wirtualnej rzeczywistości. Dopuszczono do niego 31 filmów, a akredytowani uczestnicy festiwalu będą mogli obejrzeć je online za pośrednictwem takich platform jak HTC Viveport, Facebook Oculus, VRChat czy VRrOOM.

Filmy VR doczekały się także własnego ogólnościatowego festiwalu discover.film Virtual Reality Festival. Za tym przedsięwzięciem stoi platforma discover.film, która dostarcza darmowe krótkometrażowe filmy odbiorcom z przeszło 190 krajów świata.

– *Możemy się spodziewać więcej treści VR w momencie, w którym widzowie zobaczą, że od niego nie boli głowa i w fizjologicznie komfortowy sposób możemy dostać unikalne treści, które nas wciągają i angażują. Do tej pory około 200 osób obejrzało nasz film i były tylko trzy przypadki przerwania i to ze względów zewnętrznych. W momencie, w którym branża*

*zorientuje się, że to działa i ludzie nie tylko są ciekawi, ale też chcą wracać, pojawi się rynek. Dla twórców to jest pasjonujące narzędzie, jestem przekonany, że będzie ich do niego ciągnąć – przewiduje reżyser filmu „Sztynort 1935”.*

Według Grand View Research globalna wartość branży wirtualnej rzeczywistości w 2019 roku wynosiła 10,32 mld dol. Szacuje się, że do 2027 roku będzie się rozwijać w średniorocznym tempie wzrostu na poziomie 21,6 proc.

źródło: <https://innowacje.newseria.pl/news/wirtualna-rzeczywistosc.p842848183>