

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje kulturalne – w dobrym tonie

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: Przed mikrofonem Magdalena Miszewska – zapraszam na kolejny odcinek Audycji Kulturalnych. Podczas czterdziestego czwartego Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni największe emocje, co zrozumiałe, budził konkurs główny, ale ciekawe punkty programu udało mi się znaleźć także wśród wydarzeń towarzyszących. To chociażby przegląd dokonań kina VR, czyli wirtualnej rzeczywistości i towarzysząca mu dyskusja, w której brał udział mój dzisiejszy gość – reżyser Jacek Nagłowski. Cześć.

JACEK NAGŁOWSKI: Cześć, witam.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: Spotkaliśmy się podczas festiwalu w Gdyni, to jedna z najważniejszych imprez dla środowiska filmowego w Polsce. Można tam było porozmawiać o VR-ze, można było też zobaczyć VR-ową animację Genesis. W zeszłym roku Narodowe Centrum Kultury prezentowało podczas tego samego festiwalu widowisko historyczne „Kartka z powstania”. Czy to znak, że filmowcy nie obawiają się VR-u?

JACEK NAGŁOWSKI: Ja mam nadzieję, że się nie obawiają, dlatego że wydaje mi się, że VR nie jest żadnym zagrożeniem dla kina ani dla tradycyjnego filmu. Sam jestem filmowcem i dla mnie jest to oczywiście zupełnie nowa dziedzina, nowe pole do eksploracji artystycznej. W związku z tym z tego punktu widzenia jest to bardzo ciekawe. Natomiast zdecydowanie nie wierzę w to, żeby VR był w stanie nie tylko, nie wiem, wyprzeć kino czy w ogóle z nim konkurować, bo jest po prostu nowym medium, które służy do opowiadania jednak innych historii niż film tradycyjny. I w związku z tym wierzę w to, że będzie po prostu funkcjonował zupełnie równoległe do tradycyjnego filmu.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: Ale w opisie tej dyskusji na temat VR-u można było dostrzec pewne obawy, być może nam tak specjalnie były sformułowane, że właśnie to, co miało być przyszłością, stało się teraźniejszością i że to wszystko przyszło jakoś nagle, bo jeszcze przecież niedawno VR kojarzył się przede wszystkim i wydaje mi się, że wielu ludziom wciąż przede wszystkim kojarzy się z rozrywką, typu załóż gogle i wejdź na most wysoki albo przejdź po desce nad jakąś wodą. To jeszcze wydawałoby się, musi minąć dużo czasu, zanim powstaną jakieś poważniejsze produkcje w wirtualnej rzeczywistości, tymczasem one już powstają.

JACEK NAGŁOWSKI: To jest kwestia tego, że i sama technologia jest dosyć dostępna w tym momencie dla osób, które chcą się tym zajmować z jednej strony, a z drugiej strony konsekwencją tego jest to, że dosyć dużo ludzi na całym świecie się tym zajmuje.

Zajmuje się tym na poważnie i ma w stosunku do tego medium, no oczekiwania takie zdecydowanie artystyczne i próbują powiedzieć coś, co byłoby istotne. W związku z tym ten czas, który mówisz, że jest bardzo krótki tak naprawdę, to już jest trzy-cztery lata, co w porównaniu z tym, jak długo rozwijało się kino oczywiście, to jest bardzo krótki czas, ale też ciągle bardzo wcześnie jesteśmy na tym etapie. I raczej widzę to ten sposób, że to jest bardzo pocieszające, że takie próby myślę, że coraz bardziej udane jakiś artystycznych wypowiedzi, które próbują coś przekazać, się pojawiają.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: Powiedziałeś próby, czy to znaczy, że dopiero twórcy VR-owi konstruują tę formułę, próbują właśnie znaleźć sposób na to, jak w tej technologii przedstawiać, to co chcieliby przedstawić?

JACEK NAGŁOWSKI: Zdecydowanie jesteśmy na zupełnym początku i ten początek będzie jeszcze, myślę, dosyć długo trwał z kilku różnych powodów. Po pierwsze technologia ciągle jest jeszcze, jeżeli się w nią mocniej zagłębić, ciągle jest na bardzo wczesnym etapie rozwoju, jest bardzo niedoskonała. To często są rozwiązania, które są trochę improwizowane, które wymagają tego, żeby te rozwiązania zrozumieć i tak naprawdę bardzo często zhakować, żeby dostosować do swoich potrzeb, jeżeli chce się coś powiedzieć. Ale co chyba jeszcze ważniejsze to jest sama kwestia języka wypowiedzi w tym nowym medium. Ja zajmuję się dosyć wąską dziedziną, jaką jest cinematic VR, czyli ta dziedzina wirtualnej rzeczywistości, która w dosyć dużej mierze czerpie z filmu i stara się opowiadać historię z pomocą tego medium. I ten język, który próbujemy w ogóle, na przykład badać w ramach pracowni VR-u, w ramach nowych narracji w Szkole Filmowej w Łodzi, to jesteśmy na zupełnym początku tego i jakie reguły tym językiem rządzą, jakie środki wyrazu tak naprawdę mamy do dyspozycji, jak tych środków używać, więc tak, to jest zupełny początek drogi w tym momencie.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: Problemy językowe to też problemy, które dotyczą nazywania tego, czym jest ten VR, cinematic VR. Rozmawialiśmy o tym krótko w filmowej zapowiedzi odcinka, ale jeżeli ktoś nie śledził naszego Facebooka, to być może nie miał okazji tego usłyszeć. To przypomnimy raz jeszcze, bo tych słów jest sporo. To jest doświadczenie VR-owe, to jest widowisko, produkcje VR-owe, tak też można powiedzieć.

JACEK NAGŁOWSKI: Te są takie neutralne – produkcje czy widowisko, one tam pasują do różnych sposobów opowiadania czy sposób prezentacji. Faktycznie dość takim popularnym sformułowaniem, które się przyjęło, jest sformułowanie – doświadczenie wirtualnej rzeczywistości. Właśnie ze względu na to, że VR-u się nie tyle ogląda, ile doświadcza się go zmysłami i bardzo mocno angażuje to w ogóle nasze ciało. Nawet jeżeli to są doświadczenia, które są zupełnie bierne i polegają na tym, że jesteśmy tylko zanurzeni w tym świecie, w którym toczy się opowieść. Więc to doświadczenie to jest sformułowanie, które jakoś już przyłgnęło i wyraźnie odróżnia, to też nawet w dziedzinie tego cinematic VR-u, o który zaraz, od tradycyjnego filmu, bo jesteśmy tam w środku. A jeżeli chodzi o to sformułowanie cinematic VR bardzo trudno przekładać na język polski, bo jeśli chcielibyśmy to przełożyć, to brzmiałoby to doświadczenie wirtualnej

rzeczywistości o charakterze filmowym, takie dosyć mało, że tak powiem sexy. W związku z tym cinematic VR – tego się używa i to jest oznaczenie pewnego fragmentu, pewnej dziedziny wirtualnej rzeczywistości, która właśnie stara się opowiadać historię za pomocą tego medium i szuka tych środków wyrazu, które są do tego adekwatne, czerpiąc w bardzo dużej mierze z filmu, jeżeli chodzi o sposób opowiadania, ale jednocześnie aktualizując te środki do tego medium, ponieważ reguły takiego filmowego opowiadania nie przekładają się absolutnie wprost na to nowe medium. Więc tak szukamy tych nowych określeń, szukamy języka, szukamy, tak jak mówię, jesteśmy zupełnie na początku.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: I te problemy z określaniem, co właściwie robicie, to jest w zasadzie czubek góry lodowej, bo ja już wiem z rozmowy z twórcami „Kartki z powstania”, że samo filmowanie tego doświadczenia VR-owego, to jest prawdziwe wyzwanie. Przecież trzeba nakręcić jakoś przestrzeń w trzystu sześćdziesięciu stopniach. Jakie Ty masz doświadczenia właśnie z kręcenia szeptów?

JACEK NAGŁOWSKI: Tutaj problemów oczywiście jest mnóstwo, bo to żebyśmy się nie natknęli na inną kamerę, ewentualnie w tym polu obrazu to jest jedno, ale nie możemy się natknąć na światło, nie możemy się natknąć na mikrofon. Nie ma ekipy w kadrze, nie może się pojawić, w związku z tym te problemy trzeba cały czas obchodzić i można to robić na kilka różnych sposobów. Główną metodą, którą my się posługujemy w tych produkcjach, które realizujemy, to jest jednak to, że ponieważ nie chcemy rezygnować z tych narzędzi, które z filmu dosyć dobrze znamy, a mówię tutaj właśnie o świetle, o tym światłem możemy operować po to, żeby zwrócić uwagę odbiorcy, żeby wykreować pewien klimat, żeby zaznaczyć pewne rzeczy w przestrzeni. No to do tego światła musimy używać. W związku z tym bardzo często realizujemy to jakby fragmentarycznie, czyli realizujemy tylko pewien fragment sfery, który pozwala nam w pozostałej przestrzeni wokół kamery ustawić światło, ustawić wszystkie niezbędne elementy związane z techniką dźwiękową. Po czym, po zrealizowaniu takiego ujęcia, realizujemy inne ujęcie, czyli coś, co w tradycyjnym filmie byłoby kontrplanem i realizujemy ten fragment sfery czy ten fragment przestrzeni nie zawsze w tym samym miejscu, który potem na etapie postprodukcji łączymy w jedną wspólną przestrzeń tak, żeby dla odbiorcy wykreować to poczucie zanurzenia w tej przestrzeni i obecności w tej przestrzeni. Więc wtedy przy takim podejściu sam proces realizacji zdjęć i sam proces produkcji jest dosyć zbliżony do tradycyjnego, filmowego planu. Natomiast to zmienia trochę ciężkość i stopień zaangażowania na etapie postprodukcji, ponieważ no każda scena, każde ujęcie wymagają dosyć głębokiego opracowania technologicznego, postprodukcyjnego i to się wydarza po etapie zdjęciowym.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: Jeżeli chcecie posłuchać nieco więcej o tym, jak powstają takie widowiska czy doświadczenia VR-owe, to w opisie tego odcinka podlinkuję do odcinka „Powstanie w wirtualnej rzeczywistości”, gdzie na ten temat wypowiadają się twórcy „Kartki z powstania”, ale chciałabym teraz zwrócić uwagę na takie kłopoty, na które mogą się natknąć odbiorcy, którzy będą

widzami tych doświadczeń, znów widzami to będzie pewnie słowo niewystarczające.

JACEK NAGŁOWSKI: Ale odbiorcy jest ok.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: Dobrze, czyli odbiorcy VR-owych doświadczeń. Przede wszystkim na razie problem jest z dostępnością.

JACEK NAGŁOWSKI: Jest kilka czynników, które na wpływają, kilka sposobów, jakich możemy oczekiwać. Pierwsze to jest dostępność poprzez różnego rodzaju miejsca, które są do tego dedykowane. Powstają w Polsce kina VR-owe, Multikino rozwija swoją sieć kin VR-owych. Powstają punkty, w których mamy dostęp do różnego rodzaju doświadczeń VR-owych, również takie prywatne indywidualne w różnych miastach. Jest tego teraz więcej. To jest gałąź VR-u, która się dosyć intensywnie rozwija i to na całym świecie. Ekstremalnym przykładem tego są całe parki rozrywki VR-owe, które pozwalają już nawet nie tylko doświadczyć tego typu powieści, które my realizujemy, ale faktycznie przebywać w sposób aktywny, przemierzając przestrzeni wirtualne fizyczne.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: No tak, ale to nie do końca jest to, o czym my rozmawiamy teraz, prawda? To już jest ten inny VR.

JACEK NAGŁOWSKI: No właśnie te granice wcale nie są takie jednoznaczne, dlatego że jeżeli mówimy o opowiadaniu historii to ciągle, to o czym powiedziałem, czyli taki devoid, to są pewne universa na przykład „Gwiezdných Wojen”, w których możemy się znaleźć i przeżyć sobie jakąś przygodę. W związku z tym z tego punktu widzenia jest to bardziej zbliżone do gier, ale tak naprawdę dzieje się tak z tego względu, że środki, które są w to angażowane finansowe, żeby mogły się zwrócić, to muszą być dosyć masową rozrywką tak. Natomiast w miarę jak ta technologia też będzie się rozszerzać i jak będzie coraz większe spektrum doświadczeń możliwe do realizacji w bardziej przystępnych warunkach finansowych, to wydaje mi się, że jest też pole na to, żeby ten sposób opowieści był dostępny również dla bardziej artystycznych doświadczeń czy bardziej artystycznych produkcji. I to ciągle jest opowiadanie historii w VR-ze. W związku z tym nawet, jeżeli to nie jest rejestrowane kamerą, tylko generowane częściowo cyfrowo albo jest to realizowane różnymi mieszanymi czynnikami, to jeśli przestaje być grą, w tym sensie, że nie ma określonego celu dla odbiorcy i zaczyna być dostarczaniem emocji, i pewnego rodzaju przeżywania pewnej opowieści, to bardzo trudne jest rozgraniczyć, w którym momencie kończy się opowieść i w którym momencie kończy się cinematic VR, w którym momencie zaczyna się gra. Ale doświadczenia VR to nie tylko oznacza, że musimy iść do jakiegoś miejsca. I to jest jakby jeden tylko z kanałów dystrybucji. Czy to będzie festiwal, czy to będą kina VR-owe, których tam jest coraz więcej, ale trzeba przede wszystkim nawet, to są tak zwane head sety, czyli gogle VR, które możemy mieć u siebie w domu i których jest coraz więcej. W tej chwili, nie chcę skłamać, ale wydaje mi się, że jest około dwudziestu milionów aktywnych użytkowników VR, czyli nie tylko takich, którzy kupili head sety, który im się kurzy na półce, tylko takich, którzy aktywnie korzystają z wirtualnej rzeczywistości, próbując

różnego rodzaju doświadczenia. Dwadzieścia milionów ludzi na całym świecie to już jest jakaś grupa odbiorców. I im bardziej przyjemne i proste, i działające w sposób łatwy będą te urządzenia, tym więcej takich ludzi będzie. W związku z tym to doświadczenie no powoli trafia pod strzechy. I pewnie będzie to coraz bardziej popularne z czasem, jak też inne użycie w wirtualnej rzeczywistości będą się popularyzować i będą coraz bardziej przyjemne. I coraz łatwiej będzie właśnie współistnieć z tym światem cyfrowym nie za pomocą klawiatury, myszki czy nawet dotykania ekranu palcem, tylko poprzez przenoszenie pseudofizycznych obiektów w przestrzeni wirtualnej, co nie jest żadną sprawą science fiction, tylko jest czymś, z czym mamy do czynienia nie nawet na poziomie eksperymentalnym, tylko takim, który jeżeli ktoś ma set VR-owy, to jest w stanie właśnie z tym światem cyfrowym właśnie w ten sposób wchodzić w interakcje. Jednym z zarzutów częstych w stosunku do VR jest to, że to jest doświadczenie zamknięte i indywidualne.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: No właśnie chciałam to porównać właśnie do tego takiego społecznego wymiaru chodzenia do kina z kimś.

JACEK NAGŁOWSKI: Coraz bardziej powszechne są doświadczenia takie, które umożliwiają bycie w przestrzeni wirtualnej z innymi osobami i to jest naprawdę współbycie z innymi osobami bez względu na to, gdzie te inne osoby się znajdują w przestrzeni fizycznej i również doświadczenia o takim charakterze narracyjnym są możliwe w więcej niż jedną osobę i to się będzie też rozwijało w miarę, jak technologia się będzie rozwijać. Więc ta obawa, że VR zamknie nas wewnątrz naszego indywidualnego odseparowanego od innych świata, no to też już ewidentnie widać, że nie jest adekwatna, bo to coraz bardziej zaczyna być doświadczenie zbiorowe. A nawet kina VR-owe, które w tym momencie funkcjonują, no one funkcjonują na takiej zasadzie, że samo doświadczenie dla odbiorcy jest jednak dosyć zbliżone do doświadczenia pójścia na film. Idziemy tam razem, oglądamy co prawda osobno, ale w tym samym czasie i wychodzimy razem i nasze dzielenie się wrażeniami jest jakby takie samo. Ale to jest ta wczesna wada. Natomiast coraz bardziej myślę, że jest i możliwe i będzie popularne to, że w tym świecie wirtualnym przebywamy z innymi.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: Jeżeli chodzi o porównanie filmów i VR-u, to przychodzi mi też do głowy kłopot z tym że VR dostarcza wielu bodźców. To jednak wciąż jest chyba dosyć męczące i też wymaga, wydaje mi się, wielu podejść do jednej takiej opowiedzianej historii, żeby zobaczyć wszystko, co tam się wydarzyło. Bo przecież w jednej chwili możemy spojrzeć tylko w jedną stronę, prawda lewo lub w prawo. Tutaj co prawda nie jesteśmy kierowaniu wzrokiem operatora i nie oglądamy tego, co akurat reżyser dla nas zaplanował do obejrzenia, ale nie zobaczymy wszystkiego na raz.

JACEK NAGŁOWSKI: To co powiedziałaś, to jest dokładny przykład tego jak słabo znamy jeszcze ten język opowiadania. Dlatego, że jeżeli mówimy o tym, że chcemy stworzyć jakiś komunikat w VR-ze, czyli jakąś opowieść. Czyli, jeżeli jest ktoś, kto opowiada i potem ktoś, kto tę opowieści odbiera i to jest tylko jedna z możliwości, tak w

VR-ze, to właśnie zadaniem reżysera jest to, żeby jednak wyraźnie oddzielić to, co jest tekstem, czyli to, co jest opowiadane od tego, co z kontaktem. Jeżeli coś jest dobrze skonstruowane, jeżeli coś jest dobrze opowiedziane, to nie masz tego problemu chaosu i nadmiaru bodźców w VR-ze. I jest to jedno z zadań, które stoi przed twórcami – w jaki sposób ten chaos, i w jaki sposób ten nadmiar bodźców zredukować do tego, żebyś Ty jako odbiorca dobrze czuła się w tym świecie, żebyś wiedziała, co tak naprawdę Tobie opowiedziane, na jakim polu nawiązujesz kontakt emocjonalny, intelektualny, estetyczny z tym światem, w którym się znajdujesz. I to są właśnie te środki wyrazu, które my musimy odkrywać i które staramy się odkrywać po to, żeby w sposób komfortowy, skuteczny, artystycznie zaawansowany opowiadać w tym medium. I ewidentnie widać to, że długości tych doświadczeń z roku na rok się wydłużają. To znaczy, jeszcze trzy lata temu zasadnicza większość doświadczeń to było tak około pięciu, sześciu minut, rok później to było już około dziesięciu minut. W tej chwili takim standardem to jest około dwudziestu-dwudziestu pięciu minut. Powstają już doświadczenia, które mają czterdzieści minut, czterdzieści pięć, około godziny. W związku z tym myślę, że to nie jest problem samego medium, tylko to jest problem umiejętności używania tego medium.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: Dobrze, bo są sposoby na to, żeby przekierować uwagę odbiorcy w stronę, w którą chce się ją przekierować, chociażby dźwiękiem, to takie naturalny jest odruch. Słyszymy dźwięk gdzieś, więc wracamy tam głowę, sprawdzamy, co się dzieje. Ale wciąż wydaje mi się, że wielu odbiorców może ulec tej pokusie rozglądania się wszędzie i przez cały czas, żeby jak najwięcej właśnie zobaczyć tego wykreowanego świata w tym VR-ze, że niekoniecznie da się ponieść tej historii, tylko będzie chciało zobaczyć, co jest tam, gdzie akurat reżyser nie chce, żebym patrzyła.

JACEK NAGŁOWSKI: Jest kilka czynników, które na to wpływają. Pierwszą rzeczą jest to, że w momencie, kiedy w ogóle VR jest dla ciebie czymś nowym. No to właśnie ta pokusa dostrzeżenia wszystkiego i jakby zanurzenia się w tym świecie, poznania tego całego świata, w którym się znajduje, jest większa niż potem z czasem z każdym kolejnym doświadczeniem. Kiedy coraz bardziej zaczyna mnie interesować to, co ktoś za pomocą tego doświadczenia chce mi powiedzieć, niż to na ile atrakcyjny w swoich detalach jest świat, który mi jest prezentowany. Ale drugą i chyba jednak ważniejszą rzeczą jest to właśnie na ile czytelne dla odbiorcy, jest to, co mówiłem wcześniej, co jest tekstem, co jest treścią danej sytuacji, w której się znajduję, a co jest kontekstem, co jest uzupełnieniem tego świata. Jeżeli masz jasność co do tego, to nie chodzi o manipulację odbiorcą. Tu chodzi o to, żeby spowodować sytuację, której ja jako odbiorca faktycznie sam chcę podążać za tą sytuacją, która jest mi prezentowana, dlatego że wiem, że tutaj się znajduje ta treść, która jest mi prezentowana. A to, co jest resztą, jest tylko dopowiedzeniem na różnych poziomach tego, co jest głównym sensem w danej sytuacji. Jeżeli to jest zrobione w sposób przejrzysty, jednocześnie subtelny, no to wtedy jest skuteczne jako narzędzie. I ten problem związany z tym, że nie wiem, gdzie mam patrzeć albo że chcę patrzeć wszędzie, jest w stanie zniknąć.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: W zapowiedzi odcinka rozmawialiśmy też o VR-ze i filmach dokumentalny, dla których VR może być rozszerzeniem tego, co ten dokument pokazuje. Pozwala przedstawić historię bohaterów w zupełnie inny sposób.

JACEK NAGŁOWSKI: To jest kilka rzeczy, które wchodzi w grę, bo też nie do każdego dokumentalnego zastosowania, to może być użyte. Na pewno bardzo dużym atutem VR jest intymność, poczucie współprzebywania z tymi osobami, które są bohaterami czy uczestniczenia w tych samych sytuacjach, no to jest coś, co w żadnym innym medium nie może być tak głęboko przeżywane, jak w VR-ze. I na tym polu to może być przewaga VR-u nad dokumentem filmowym, tradycyjnym dokumentem filmowym. Natomiast jest pewne niebezpieczeństwo, które jest związane z tym medium, mianowicie bardzo wiele osób ulega takiej iluzji, że VR reprezentuje rzeczywistość taką, jaką ona jest. To znaczy, że to jest medium, które odzwierciedla prawdę o rzeczywistości w sposób lepszy niż zmanipulowany okiem kamery i okiem reżysera film. No tutaj mamy do czynienia z dokładnie taką samą manipulacją. To znaczy, to jest medium, ono rządzi się swoimi prawami, ma swoje rzeczy, które selekcjonuje z rzeczywistości i rola twórcy dotycząca tego, co tak naprawdę jest prezentowane, jest taka sama jak w filmie dokumentalnym. To znaczy, można to nazwać manipulacją, a można to nazwać wypowiedzią w VR-ze. Mało tego sama natura VR-u jest taka, że on jest konstruowany na poziomie od technologicznego przez montaż również, przez tworzenie całych przestrzeni, w których się znajdujemy, czego „Szepty” są bardzo dobrym przykładem. Tam nie ma prawie chyba ani jednej przestrzeni, która była zarejestrowana taka, jaka jest w rzeczywistości. I to jest kwestia unikania na przykład tego chaosu i wyciągnięcia tego, co jest istotą danej sytuacji, a co nie jest. Ale to powoduje, że to nie jest reprezentacja rzeczywistości, to jest jednak reprezentacja pewnej wizji rzeczywistości, którą twórca chce nam przekazać, więc tak samo jak dokument filmowy, tak samo i dokument VR-owy, a może nawet bardziej jest podatny na pewnego rodzaju manipulacje względem widza i pod tym względem wcale nie jest lepszy lub bardziej wiarygodny, lub bardziej rzeczywisty albo nie powinien być bardziej rzeczywisty dla odbiorcy niż jakakolwiek inna wypowiedź.

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: To na koniec powiedz mi jeszcze, jakie masz refleksje po Biennale w Wenecji. Tam premierę miały „Szepty”, tam spotkali się ludzie, którzy VR-em się zajmują, którzy się tą tematyką interesują. Jak to teraz wygląda na świecie albo w Europie, chociażby? Jaka jest w tym momencie pozycja tych doświadczeń VR-owych i jaka jest w Polsce?

JACEK NAGŁOWSKI: To jest w ogóle bardzo fajne zestawienie i te rzeczy mają swoje plusy i minusy. To znaczy, z punktu widzenia, że tak powiem, rozwoju branży to Wenecja wydaje się pokazywać, że jest świetnie. Znacząco rosną budżety doświadczeń, zainteresowanie zdecydowanie jest coraz większe, coraz więcej instytucji jest w to zaangażowanych. Doświadczenia od takiej strony i technicznej, i sposobu umiejętności odpowiadania, są naprawdę z roku na rok wyraźnie lepsze. To jest gigantyczny podstęp,

który się dokonuje i patrząc na to z tego punktu widzenia, wydaje się, że jest świetnie. Ewidentnie jest branża, która funkcjonuje, która ma już swój sposób operowania, ma swoje rynki. Z punktu widzenia biznesowego na chwilę obecną jest świetnie. Ale zestawiając to na przykład z Digital Cultures, które skończyło się chwilę temu, to w tym wszystkim ja wróciłem mocno zaniepokojony z Wenecji. Dlatego że, samo środowisko twórców na przykład tutaj jak na Digital Cultures, gdzie też mamy przecież osoby, które przyjeżdżają zza granicy na tą konferencję, jest poczucie naprawdę bardzo dużej otwartości przepływu informacji, takiego dzielenia się i wspólnego wchodzenia na nieznane terytorium. O tyle w Wenecji, no właśnie, to już jest biznes i te reguły gry są regułami biznesowymi, gdzie w dużej mierze poziom autopromocji zdecyduje o tym, jak duży sukces jesteś w stanie odnieść. I to jest jakby mocno rozczarowujące i niestety obawiam się, że jeśli to dalej pójdzie w tym kierunku, a mam nadzieję, że są szanse na to, żeby jednak to zaangażowanie takie związane z treścią, z dzieleniem się i z rozwojem tego języka ma szansę wrócić w dużej mierze również na tym międzynarodowym rynku do tego medium. Bo jeśli to dalej pójdzie w takim biznesowym kierunku, to obawiam się, że może nie być dobrze dla tego medium. Dlatego że, to powoduje, że doświadczenia, które są tworzone, które są na coraz lepszym poziomie technicznym i technologicznym mają jednocześnie coraz niedopowiedzenia, ponieważ są doświadczeniami, które funkcjonują przede wszystkim na rynku rozrywkowym i biznesowym. I ponieważ bardzo często są finansowane przez firmy technologiczne, to jakość tych doświadczeń pod względem tego, co one mają do powiedzenia, jest stosunkowo niska. I mimo pozornie coraz większego zainteresowania medium, mam wrażenie, że rozczarowanie na poziomie tego, co to medium ma do zaoferowania, jeśli chodzi o treść, jednak się pojawia i jeśli to nie zostanie przekroczone, jeżeli twórcy nie zaczną myśleć w kategoriach nie tyle atrakcji, którą są w stanie nawet na bardzo dobrym poziomie estetycznym czy nawet intelektualnym, ale jednak ciągle tylko atrakcji, które mogą zafascynować odbiorców i to często odbiorców masowych, a nie zastanawiają się nad tym, co ewentualnie za pomocą tego medium faktycznie istotnego i odmiennego od innych mediów można powiedzieć, no to istnieje ryzyko, że to medium będzie takim samym, no nie chcę przesadzić z użyciem słowa gadżet, ale powiedzmy sezonową atrakcją. I w momencie, kiedy pojawiają się nowe technologie, to one staną się sezonową atrakcją, to medium zejdzie gdzieś w niszę. I to mówię nie o VR-ze jako zjawisku, dlatego że ono jest moim zdaniem nie do zatrzymania już, ponieważ VR jako zjawisko jest tak naprawdę nowym sposobem interakcji z całą rzeczywistością cyfrową. I jako technologia czy jako sposób tej interakcji będzie się dalej rozwijać i wydaje mi się, że w dużym stopniu jest w stanie opanować nasze interakcje z komputerem. Natomiast jeżeli mówimy o dziedzinie kultury w ramach tego medium, no to może ona zejść do bardzo marginalnego użycia, czego ani sobie, ani innym twórcom zdecydowanie nie życzę [ŚMIECH].

DZIENNIKARKA MAGDLAENA MISZEWSKA: W takim razie pozostaje nam się przyglądać, jak to się rozwija, a Wam działać w tym kierunku, żeby jednak ta część artystyczna VR-u nigdzie się w żadnym podziemiu nie chowała. Jacek Nagłowski – reżyser doświadczenia „Szepty” był moim gościem. Dziękuję bardzo.

JACEK NAGŁOWSKI: Dziękuję bardzo.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje kulturalne – w dobrym tonie