

## **VR: Nowa sztuka?**

Skąd wiadomo, kiedy technologia naprawdę staje się sztuką, nowym językiem, za pomocą którego możemy komunikować się inaczej? Niektórzy mogliby powiedzieć, że jest za wcześnie, aby dawać wirtualnej rzeczywistości ten zaszczyt. Inni uważają, że nie ma znaczenia, czy jest za wcześnie. Ukryty potencjał, obietnica czegoś, co nadejdzie, już tam jest. W drugiej części tekst skupimy się na opowiadaniu w rzeczywistości wirtualnej, a nie na technice. VR to nowy język, ale czy jest gdzieś kamień z Rosetty, który pomoże nam go lepiej zrozumieć? Z jakimi innymi sztukami możemy porównać rzeczywistość wirtualną, aby ją rozszyfrować? Kino? Teatr? Taniec? W tej części przyjrzymy się bardziej ugruntowanym sztukom, które można porównać do rzeczywistości wirtualnej i na podstawie tych ustaleń spróbujemy zdefiniować, czym VR może się stać, gdy osiągnie pełną dojrzałość.

## **Rzeczywistość wirtualna a teatr i taniec**

### **Teatr tradycyjny**

Jednym z najczęstszych błędów popełnianych przez filmowców VR jest porównywanie VR do teatru. Rzeczywiście, w teatrze nie ma ramy, a publiczność może patrzeć gdziekolwiek chce. Z drugiej strony mise-en-scène dla teatru jest na scenie, naprzeciw obrzydliwych widzów. Istnieje bardzo precyzyjny kierunek uwagi (do przodu), z nielicznymi wyjątkami (kiedy np. aktorzy wchodzą z tyłu teatru lub wejdź na widownię). To powiedziawszy, prawdą jest, że sztuka teatralna ma pewne cechy wspólne z rzeczywistością wirtualną:

- \* Nie ma aparatu, a co za tym idzie, prostokątnych kadrów i kompozycji w obrębie tego kadru.
- \* Edycja jest wyzwaniem. Zarówno w teatrze, jak i VR, widzowie muszą przestawić się do nowej sytuacji po wycięciu (lub zmianie sceny), co może potencjalnie wyrzucić ich z fabuły, jeśli nie jest ona dobrze zrealizowana.
- \* W VR i w teatrze historia jest zwykle opowiadana za pomocą nieoszlifowanych scen zamiast strzałów. Aktorzy muszą nauczyć się dużej ilości dialogów i pozostać w charakterze, nawet gdy nie jest na nich w centrum uwagi.
- \* Publiczność może swobodnie patrzeć na coś innego niż przedmiot zainteresowania, chociaż ogranicza się to do sceny w teatrze.

Teatr ma za zadanie wziąć cały, szczegółowy wycinek rzeczywistości i zainscenizować go dla nas. VR idzie dalej, wyświetlając się w środowisku 360°, jakbyśmy byli otoczeni scenami ze wszystkich stron.

### **Teatr immersyjny**

Jedną szczególną formą teatru jest bardziej zbliżona do opowiadania historii w rzeczywistości wirtualnej niż inne: teatr immersyjny. Teatr immersyjny zwykle przełamuje czwartą ścianę i zaprasza widzów do bardziej aktywnego udziału w opowiadanej historii. Może to być tak proste, jak posiadanie członka publiczności trzymającego rekwizyt lub prosta interakcja z wykonawcami. Może być również bardziej angażujący, na przykład swobodne chodzenie po przestrzeni wypełnionej aktorami (jak tradycyjne nawiedzone domy Halloween). Najbardziej uderzającym przykładem teatru immersyjnego jest „Sleep No More” brytyjskiej grupy teatralnej Punchdrunk. Członkowie publiczności są zapraszani do noszenia masek i mogą swobodnie chodzić we własnym tempie przez różne zainscenizowane sytuacje. „Sleep No More” opiera się na Makbecie Williama Szekspira, ale nie zawiera dialogów: od widzów zależy, czy rozumieją i zanurzają się w historii, która toczy się wokół nich.

### **Escape Roomy**

Teatr immersyjny jest również podobny do „pokojów ewakuacyjnych”, które zyskują popularność jako działalność rekreacyjna. Escape room to interaktywna gra, w której uczestnicy są zamknięci w pokoju i muszą znaleźć wyjście za pomocą wskazówek, aby rozwiązać zagadki i tajemnice. Escape roomy czasami zawierają wykonawców, którzy wchodzą w interakcję z graczami, aby im pomóc lub zwiększyć immersję.

### **Gry fabularne na żywo**

Gry fabularne na żywo (LARP) to połączenie gier fabularnych i teatru. Każdy uczestnik wciela się w mniej lub bardziej określoną postać i jest zapraszany do realizacji różnych celów. LARPy są podobne do escape roomów, ale w larpach każdemu uczestnikowi przypisana jest postać z różnymi celami. Teatr immersyjny, pokoje zagadek i larpy są podobne do języka rzeczywistości wirtualnej, ponieważ wszystkie zapewniają silne poczucie obecności, immersji i sprawczości.

### **Taniec**

Sztuka tańca jest podobna do teatru, jeśli chodzi o porównywanie jej do wirtualnej rzeczywistości: publiczność może swobodnie patrzeć, gdzie chce, ale historia zwykle rozgrywa się na scenie przed nimi i istnieje wyraźny podział między uczestnicy (tancerze) i widzowie.

### **Rzeczywistość wirtualna a rzeźba**

Istnieje interesujące podobieństwo między wirtualną rzeczywistością a tym, jak ludzie ogólnie patrzą na rzeźbę: ludzie chodzą po rzeźbie, patrząc na nią pod każdym kątem, aż znajdą najlepszą pozycję, z której można ją podziwiać lub zrobić zdjęcie. Jeśli poświęcisz chwilę na przestudiowanie tego procesu, wkrótce zdasz sobie sprawę, że większość ludzi zatrzymuje się w tym samym miejscu, aby zrobić zdjęcie. Pomimo faktu, że „rzeźba w kole” ma być widziana pod każdym kątem, często jeden konkretny kąt jest bardziej uderzający niż inne. Rysunek 5.5 przedstawia słynną „Wenus z Milo”, którą prawdopodobnie widziałeś niezliczoną ilość razy. Teraz zadaj sobie pytanie: czy pamiętasz profil lub bą tego posągu, czy też wszystkie opublikowane zdjęcia, które pamiętasz, zostały zrobione z tego samego kierunku? Dominuje silna perspektywa. Zjawisko to jest bardzo interesujące w przypadku wirtualnej rzeczywistości, a dokładniej VR „w skali pokoju”, w której widz może swobodnie poruszać się fizycznie w świecie opowieści. Jako gawędziarz tracisz zdolność do kadrowania i zawierania akcji podczas korzystania z rzeczywistości wirtualnej, ale możesz zaproponować „punkt zainteresowania” z mocną perspektywą, który zachęci publiczność do organicznego podążania za twoimi wskazówkami.

### **Rzeczywistość wirtualna a kino**

Ten jest duży. Zapewne wiele razy słyszałeś, że „VR to przyszłość kina”, ale to tak, jakby powiedzieć, że fotografia była przyszłością malarstwa. Kiedy powstaje nowa forma sztuki, niekoniecznie oznacza to, że zastąpi ona inną; może raczej pobudzać innowacje. Na przykład, kiedy malarz Paul Delaroche odkrył wynalazek fotografii Louisa Daguerre'a w 1839 roku, oświadczył: „Od teraz malarstwo jest martwe”. Jednak zamiast schować się w cień, malarze zostali uwolnieni. Zwolnieni z obowiązku kopiowania rzeczywistości, malarze zwrócili się ku formom nieprzedstawiającym i tym samym medium zyskało nowy twórczy wymiar. Świadczy o tym niesamowita ilość stylów i bogactwo malarstwa XIX i XX wieku. W 1895 wynaleziono kino i wreszcie udało nam się uchwycić ruch. W miarę upływu lat technika została udoskonalona, a następnie dźwięk, kolor i trzeci wymiar zostały dodane w coraz bardziej szalonym wyścigu o najdoskonalsze odwzorowanie rzeczywistości. Rzeczywistość wirtualna i holografia to kolejne logiczne kroki. Największą różnicą między kinem a rzeczywistością wirtualną jest pojęcie kadru. Rama jest granicą między tym, co widać, a tym, czego nie widać. W kinie reżyser ustawia kadr, a widz nie może go zmienić. W rzeczywistości wirtualnej ramka jest teraz ustalana przez pole widzenia

używanego zestawu słuchawkowego i samego widza. Opowiadacz nie może narzucić widzowi ramy, ale może wpłynąć na ten wybór przez X i Y, o czym przekonamy się w dalszej części. W VR narrator oferuje „przestrzeń”, która jest zaaranżowana i zainscenizowana, a widzom zajmie się resztą.

### **Rzeczywistość wirtualna a gry**

Nie jest tajemnicą, że dużą część rynku VR stanowią gry wideo. Do tej pory najczęściej używanymi platformami VR są Steam i PlayStation Home. Duży procent dostępnej zawartości VR to gry, a większość doświadczeń VR niezwiązanych z grami jest budowana przy użyciu silników gier, takich jak Unity i Unreal. Większość gier innych niż VR jest w rzeczywistości przystosowana do VR: ich światy są zbudowane w trzech wymiarach, a gracz może wybrać rozglądanie się za pomocą tradycyjnych kontrolerów. Korzystanie z HMD to jedynie aktualizacja interfejsu. W grach wideo, podobnie jak w interaktywnej VR, gracz ma sprawczość, władzę kontrolowania i wpływania na otaczające środowisko. Gracze zwykle mają dużo łatwiejszy czas na naukę obsługi VR HMD i kontrolerów, a także „zasad” każdego doświadczenia VR. W wirtualnej rzeczywistości, podobnie jak w grach, widz musi odgrywać bardziej aktywną rolę i „szukać” historii, a nie być z nią obsługiwany.

### **Wniosek**

Rzeczywistość wirtualna ma pewne elementy wspólne z innymi formami sztuki, ale jest nowym, unikalnym sposobem opowiadania historii i należy ją uznać za taki. Pozycja widza/widza jest całkowicie predefiniowana przez fakt, że ma on na sobie HMD i nie stoi twarzą w twarz ze sceną/ekranem. Dzięki ugruntowanym formom sztuki uczestnicy mogą rozglądać się w poszukiwaniu opowiadanej historii, a czasem możemy z nią wchodzić w interakcje. „Zabójcza aplikacja” dla wirtualnej rzeczywistości będzie połączeniem kina, gier i interaktywnego teatru. Wszyscy mówimy o tym, że VR jest nowym medium i tak jest. Ostatnim nowym medium, jakie mieliśmy, były gry wideo, a przez ostatnie 20 lat ludzie próbowali wymyślić, jak opowiadać dobre historie w grach wideo. Jak uzyskać satysfakcjonującą narrację, jednocześnie dając widzowi pewną kontrolę nad sytuacją? Wielu pisarzy, producentów i reżyserów w Hollywood studiowało gry, ale większość z nich patrzyła na nie jako na medium znajdujące się pod nimi. Teraz mamy wirtualną rzeczywistość, w której w grę wchodzi wiele tych samych mechanicznych elementów i gdzie trzeba dać pewną podmiotowość i kontrolę nad swoim światem.