

Filmová a televizní akademie

Disertační práce : VIRTUAL REALITY / VIRTUÁLNÍ REALITA

Autor disertační práce: MgA. Vidu Gunaranta

Posudek školitele: prof. Vladimír Smutný

Čtenář disertační práce „Virtuální realita“ si může položit otázku: proč tato práce vznikla právě na katedře kamery? Po přečtení práce je jasné, že s prací kameramana Virtuální realita (dále jen VR) příliš nesouvisí. Na konci práce autor dochází k závěru, že VR nelze „zatím“ použít pro vyprávění filmových příběhů. Vznik tématu této práce je důsledkem překotného a překvapujícího rozvoje digitální filmové techniky, kde selhávají předpovědi na to, jak se změny digitální technologie projeví na rozvoji médií v budoucnu.

Začněme odbočkou do historie digitální technologie. Poslední film v klasické technologii, který jsem natočil, byly v roce 2007 „Vratné láhve“. Fotochemická technologie byla pro připomenutí naexponovaný a vyvolaný filmový negativ, který se překopíroval na filmový pozitiv, kopie se pak promítala v kině. V Čechách přibližně mezi léty 2005 až 2014 nastala zásadní změna technologií pro projekci filmů v kinech. Byla to digitalizace kin a s tím i pomalý konec klasické filmové technologie negativ-pozitiv. Pro kameramana byla tato změna podstatná. Nikoliv však pro diváka, který zahlcen příběhem v digitálních začátcích, snesl i velmi nekvalitní obraz na plátně kina, natočený nedokonalou digitální kamerou. To bylo zejména v začátcích digitální éry na přelomu milénia. V kinech byly filmové promítací stroje vyměněny za digitální a promítal se digitální obraz. Vjem filmové kopie divákům nechyběl, snad proto, že lidé milují nové technologie, ale při způsobu vyprávění filmového příběhu jsou více méně konzervativní. Nové technologie jsou znakem lidské víry pro věčně trvající pokrok techniky, a být účastníkem této historické změny je neobyčejným životním zážitkem. Promiňte moji nostalgickou vzpomínku, ale digitální proměna je svojí podstatou revoluční změnou v estetice filmového obrazu. Jenom nedokonalost lidského zrakového vjemu umožnila nekonfliktní proměnu technologii projekcí v kině. Konec distribuční fotochemické technologie zásadně změnil estetiku filmu. Ještě v roce 2008 jsme se filmem „Tobruk“ pokusili o obojí. V té době nebyla digitalizace kin ještě dokončená, tak tento film byl uváděn v analogové verzi z kopie i v naskenované verzi v digitálních kinech.

Mým přáním je, aby onen jedinečný vjem, projekce z filmové kopie, neodešel do věčných lovišť. Aby projekce z filmové kopie se netýkala jenom archivních kopií. Fotochemická technologie představuje určitý směr vývoje lidské dovednosti, přinášející analogovou estetiku vjemu a neměla by být zapomenuta. Analogový obraz má jemnější sametovou strukturu než obraz digitální, ale diváci si na něj zvyknou a digitál bude standardem. Analog bude považován za méně kvalitní, jako vše, co používá zastaralé technologie.

Zpátky k historii. Nastartovaná digitální éra rychle pokračovala. Digitální technologie otvírala spoustu nových možností užití při výrobě a distribuci filmů. Triková technika se zcela změnila a rovněž postprodukční barevné korekce otevřely zcela jiné možnosti ovládání každé části filmového obrazu. Úpravy obrazu, které byly dříve nemožné nebo komplikované se zjednodušily. S rozvojem digitální kinematografie oživila kolem roku 2005 snaha prolomit dvoj- dimenzionální prostor filmového plátna o třetí dimenzi, a to zobrazením hloubky prostoru. Technologii, kterou digitalizace umožnila, bylo natáčení a projekce se nazývá 3D. Producenti velice ochotně nastartovali výrobu 3D filmů. Filmy totiž nebylo možné pirátsky kopírovat. Vraťme se nyní do historie stereoskopického filmu. První stereoskopický film v

historii byl natočen v roce 1922. Další rozvoj stereoskopie pak nastal v Americe kolem roku 1952. V komerčním soupeření ale zvítězila nad stereoskopií technologie rozšířeného plátna tzv. cinemascope. Hibernace 3D trvala půl století a její možnost oživení přinesla až digitální éra. Kolem roku 2005 se začaly natáčet první 3D filmy a pak přišly komerční i umělecké úspěchy: 2009-„Avatar“, 2013-„Hugo“, 2012-„Live of Pi“, 2015-„The Walk“. Zdálo se, že film zobrazující 3D prostorovou dimenzi bude mít úspěch! Kolem roku 2015 však začal komerční úspěch 3D filmů klesat. Stereofotografie byla technologicky perfektní, ale zájem diváků o ni nebyl! Diváci se vrátili ke klasickému filmu. 3D stereoskopie opět upadla v hibernaci.

Disertační práci doktorand Vidu Gunaranta začal připravovat v době vzrůstajícího komerčního úspěchu 3D stereoskopie. Disertace měla být o stereografii. Divácký nezájem a komerční odmítnutí 3D stereografie přišlo nečekaně. Nemělo tedy smysl psát disertační práci o právě mizející 3D technologii a případně popisovat estetiku 3D digitální stereografie. V historii filmu se neustále opakují pokusy o to, vymanit prostor promítacího plátna z vězení plošného zobrazení a přinést do kina hloubku prostoru jako specifický zážitek. Stereoskopie jenom čeká na další pokrok digitální techniky, aby se znovu objevila. Virtuální realita trčela v zapomnění. Po 3D kinematografii tu zela prázdná díra. Rychle se rozvíjející technologie digitální kinematografie pomohla Virtuální realitě uplatnit se, jako nástroj pro různé oblasti lidské činnosti. Okruh užití VR se neustále rozšiřuje.

V obsáhlé doktorandské práci Vidu Gunaranta mapuje, konfrontuje a analyzuje velice podrobně historické i současné koncepty rozvoje VR. Zobrazení ve VR má složité technické parametry, kterým je třeba se podívat, aby technicky i fyziologicky VR fungovala. I když vytvoříme dokonalou stereografii dostaneme pouze herní prostor, který na nás sice může limitovanou dobu emotivně působit, ale to je vše! Schází rám, který vede diváka příběhem, bez něj není VR dostatečně interaktivní. Přesto, že VR zatím považujeme za nevhodnou k vyprávění příběhu, pokusy o vyprávění ve VR však existují. Experimentálně se natáčejí jednoduché krátké filmy. Větší užití je zatím v oblasti reklamy.

Ke struktuře a obsahu disertační práce žádné připomínky nemám, koordinace mezi mnou a doktorandem probíhala intenzivně, podle připraveného plánu. Pokládám téma práce za velice pečlivě zpracované co se týká struktury a formulací. Perfektní je kapitola o pravidlech stereografie. Specifikum této práce je názor kameramana na Virtuální realitu. Je to pohled technika i umělce.

Co se děje kolem VR v Čechách? Ve filmu zatím našla VR uplatnění v trikové technice. V počítačovém vybudování 3D reality je možné vytvářet dokonalé triky v umělém 3D prostoru. /studio UPP v Praze/. Český režisér Matěj Chlupáček natočil ve 3D krátký film v Londýně a několik reklam pro Škoda Auto. Vývoj digitální a počítačové techniky nelze přesně předpovídat, neboť vše se rychle mění a tak je třeba budoucnost VR nechat otevřenou.

Disertační práci doktoranda Vidu Gunaratny doporučuji k obhajobě.

V Praze 30. 5. 2021

Prof. Vladimír Smutný