



# Virtuální realita v kině

## Budoucnost kinozábavy

Služby streamingu, posun ve zvyklostech diváků a pandemie koronaviru – na provozovatele kin jako by se konal soustředěný útok. Obor hledá východiska a jedním z nich mohou být snímky pro virtuální realitu.

MICHAL ČERNÝ

**V** oblasti kultury je tento trend dostatečně známý: celkový počet diváků kin v Evropě a Severní Americe přinejmenším v posledním desetiletí klesá. Díky multiplexovým kinům, která u nás začala vznikat od 90. let, mohla tato branže nadále držet obraty na původní výši, a kromě toho pomohl boom kin v Asii, což zmíněný odliv brzdilo. Pandemie koronaviru však tuto klamnou rovnováhu rozkolísala a obraty spadly přibližně o 70 procent. Například provozovatel AMC s přibližně 10 tisíci kin celosvětově pravděpodobně stojí před konkurzem. U jiných řetězců je to podobné – změnil se zvyklost diváků, vznikly nové streamingové služby a zasáhl také koronavirus – na branži jako by se konal soustředěný útok.

Pro zastavení nepříznivého vývoje provozovatelé vsadili na technické

novinky. Kina prožila hned dva boomy trojrozměrných projekcí, nejprve v 50. letech, a potom mezi lety 2010 až 2015. Oba pokusy skončily rozpačitě, podobě jako „pachové kino“. Jiný typ návrhu chce nyní etablovat jihokorejský výrobce Samsung, jehož technika by se dala nazvat „televizí v kinosálu.“ Do sálu bylo nainstalováno 96 dohromady sestavených displejů, celkově o rozměrech 10,2 × 5,4 metru. Díky odstranění projekční čočky se technologie obejde bez korektury zkreslení. Umožňuje skutečnou černou a také desetkrát vyšší vyzářování – HDR obsahy (High Dynamic Range) jsou prezentovány s 500 kandelami na metr čtvereční a prezentace se tak vyrovná domácím televizorům.

Na této obrovské televizi v kině se teprve nyní má správně uplatnit efekt trojrozměrných filmů. Jaké další

inovace se branže snaží uvést do praxe, aby znovu přilákala diváky?

### Nové možnosti filmové řeči

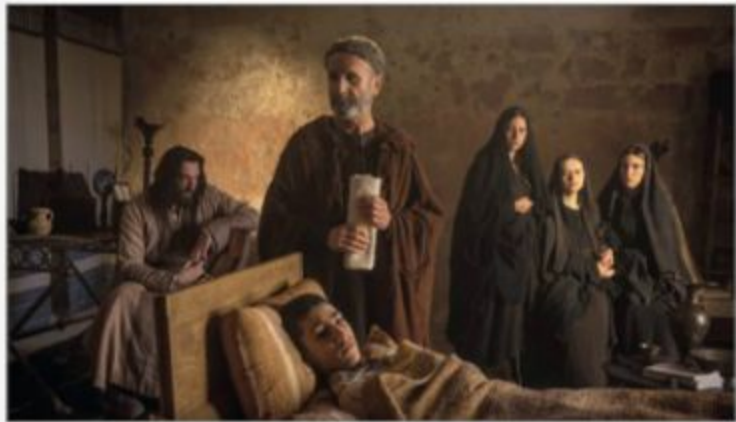
Jednou z cest, kterou se další vývoj může vydat, se v uplynulých letech staly snímky určené pro virtuální realitu. Do virtuálních světů je dnes možné uniknout pomocí přileb od společností Samsung, HTC, Sony nebo Oculus. Právě přilba Oculus Rift znamenala v roce 2013 opět nové procitnutí virtuální reality ze zimního spánku. Ještě stále se zde však objevuje problém s nevolností z pohybu (tzv. motion sickness), protože obraz se nestíhá tak rychle vykreslit a o několik milisekund se zpožďuje za pohybem hlavy.

„Poprvé v životě jsem virtuální realitu okusil v roce 1991, a pamatuji si také na prezentaci průkopníka technologie, Jarona Laniera, v raných devadesátých letech,“ vzpomíná Eric Rosenzweig, kanadský pedagog z pražské FAMU. „Bezpochyby se zde nabízejí fascinující možnosti nové filmové řeči. Jak například zajistit, aby divák ve VR filmu sledoval to podstatné a neuniklo mu nic z děje, namísto toho, aby bezcílně bloumal po virtuální místnosti a prohlížel si třeba obrazy na stěnách? Jako jednu z překážek vidím skutečnost, že přibližně deset procent populace ve virtuální realitě trpí nevolností z pohybu.“ A to i přesto, že v posledních letech došlo k prudkému rozvoji a brýle Samsung Gear VR,

## Roztržka kvůli streamingu

Exkluzivní start hrdinského eposu Black Widow v kinech byl plánován na květen 2020. Po několika odkladech způsobených pandemií uvedl distributor Disney 9. července 2021 snímek současně do kin a na čerstvě založenou streamingovou platformu Disney Plus. Film Black Widow tak byl uveden v kinech a zároveň prostřednictvím streamingu.

Hlavní představitelce Scarlett Johanssonové se to však nelíbilo – kvůli uvedení ve vlastní streamingové službě Disney nepodpořil start v kinech, čímž zmizely potenciální odměny herečky v milionové výši. Požadovala tak od společnosti Disney vyrovnávací platbu 50 milionů dolarů. Disney se pak s Johanssonovou dohodl na vyrovnání.



### 7 Miracles

Jedná se o první dlouhometrážní snímek pro VR. Sedm epizod pojednává o sedmi zázracích Ježíše Krista.

Oculus Rift nebo HTC Vive se dostávají technologicky o třídu výše než jejich neohrabaní předchůdci z devadesátých let.

### Manipulace s pozorností

Jaká by však měla být podoba nových filmů pro virtuální realitu? Divák se může libovolně rozhlížet kolem ve 360 stupních, takže je nutné, aby režisér směřoval jeho pozornost na to důležité. Dobře se to podařilo autorům snímku *Star Wars: Hunting of the Fallen*. Klíčovou roli zde hraje právě zvuk. Když do hangáru potemnělé kosmické lodi vstoupí tajemná postava Dartha Vadera, je to doprovázeno svištěním otevíraných dveří a rozsvícením světel. Je-li třeba přesunout pozornost na armádu robotických vojáků, osvětlení a efekty prostorového zvuku začnou na tomto místě hrát svou roli.

Podle Erica Rosenzveiga zde není příliš velký rozdíl oproti standardním 2D filmům například co se týká obklopujícího surround zvuku. Naproti tomu kamera a střih jsou ve VR extrémně odlišné – neexistuje pohyb kamery, kterou je samotný divák, a při střihu zcela schází editační body. Hollywoodský režisér James Cameron proto o celé věci pochybuje. „Jak chcete dělat film, a nemoci přitom pohybovat kamerou?“ ptá se v rozhovoru pro časopis *Variety*. „Jak chcete dělat film, když nemůžete

## Ready Player One

Snímek *Ready Player One* režiséra Stevena Spielberga se odehrává v roce 2045, ve světě plném hladu, špíny a násilí. Mladý muž Wade Watts se jednoho rána probudí na posteli ve svém příbytku. Podobně jako většina lidí v roce 2045 žije na předměstí obrovské megalopole v jakémsi „komínu“, složeném z obytných přívěsů. Wade Watts se tisíckrát nacvičenými pohyby prosmýkne po obytném ko-



mínu dolů, jako každé ráno si nasadí přilbu a zamíří do virtuálního světa jménem OASIS.

stříhat? Vzniká zcela nová forma vyprávění, kterou ale nemůžeme nazývat filmem.“

### Děsivý horor na vlastní kůži

Podle Jana Buriánka ze společnosti AV MEDIA tak novému médiu dnes už nikdo neříká „VR film“, ale vžilo se nové označení – XR, Experience Reality, tedy médium založené na zážitcích. Tvůrci se zde potýkají se značnými technickými problémy – chtějí-li natočit sférické 360stupňové video v dostatečné kvalitě, potřebují nejméně 12 kamer. Tím však vzniká enormní množství dat, které není zrovna jednoduché zpracovat. Tvůrci dnes dospívají k závěru, že kvůli mimořádné technické náročnosti není správnou cestou natáčet prostředí kamerami, ale spíše vše kompletně vymodelovat ve 3D, takže se účastník pohybuje v určitém typu herního enginu.

„Celá věc je v počátcích, a pro XR snímky je nejprve potřeba najít trh,“ říká Buriánek. „Jedná se o vynořující se trh – emerging market –, a je dokonce možné, že celá tahle věc vůbec nepřežije. Protože technologie je extrémně náročná, zatímco trh pro ni není dostatečně velký.“ Virtuální realita dnes má smysl především pro dokumentární snímky,

kdy divák chce být vtažen do určitého prostředí – ať už je to výstup na Mount Everest, anebo třeba válka v Afghánistánu, kdy za zvuku kulek svištěcích kolem hlavy na vlastní kůži poznáme, že být vojákem uprostřed boje není žádná legrace. „Další věcí je však samotná motivace – proč vlastně natáčet VR filmy?“ ptá se Jan Buriánek. „Opravdu se chceme ocitnout přímo v nějakém děsivém hororu, anebo bychom raději vše sledovali z bezpečné vzdálenosti kinosálu?“

Na vývoj těchto center v nedávné době IMAX uvolnil 50 milionů dolarů. Společně se svým partnerem, firmou Alphabet, se zaměřil na vývoj kamery nové generace, která měla filmovým tvůrcům pomoci uskutečnit ve virtuální realitě ty nejdůležitější sny. Projekt však byl zrušen a IMAX oznámil, že „další investice do virtuální reality se budou omezovat.“ Společnost uzavřela centra v New Yorku a v Šanghaji. Podle CEO společnosti Richarda Gelfonda byla odezva účastníků velmi pozitivní, ale nenaplnila se komerční očekávání. Velké firmy působící v oboru tak podobu nového média teprve hledají a v období po pandemii pátrají po dalších cestách, kterými se populární médium kina ve 21. století bude dále ubírat. [autor@chip.cz](mailto:autor@chip.cz) ■



### Experience Reality

Jan Buriánek ze společnosti AV MEDIA navrhuje pro nové médium nepoužívat název VR, ale XR (Experience Reality), tedy sdílená zkušenost založená na zážitcích.



### Snímek HELP

byl jedním z pokusů o hledání podoby nového média. Ve filmu sledujeme invazi mimozemských příšer. Inovativní přístup spočívá v práci kamery, která prolétává celým dějem.