

Potápěčem do virtuálních vod nevědomí

Foto: Helena Fikerová



Filmař a inovátor Mathieu Pradat z Francie balancuje nejen na hranici vlastní mysli, ale i několika povolání, která využívá ve své umělecké tvorbě. Absolventa architektury zaujal nejnovější formát virtuální reality. Svůj nejnovější VR zážitek *Proxima* (2018) přijel prezentovat na Filmovku.

Pamatujete si, kdy jste se poprvé setkal s virtuální realitou? Co vás na ní tehdy nejvíc lákalo?

V 90. letech jsem na škole využíval VR v oblasti architektury, ale neměl jsem zdání, že ji půjde použít pro vyprávění příběhu. Uměl jsem postavit kamery do prostoru, ale jinak jsem o technologii a vznikajícím ekosystému nevěděl do roku 2013. O rok později mě pak pozvali na festival Dok Leipzig. Thomas Wallner, německý filmař žijící v Kanadě, promítal počin *polar sea 360°* (2014), směs klasických obrázků s VR prostorem. V té době jsem se už zabýval vlastním dokumentem *Inner Places* (2015). Pojednává o tom, jak se můžete subjektivně vztáhnout k různým místům, která vás transformovala a máte k nim osobní vztah. Plánoval jsem pozvat umělce a krajináře, zkusit identifikovat, co je přinutilo začít se zajímat o prostor jako takový. Byli jsme už v pokročilé fázi scénáře, ale po zhlédnutí *polar sea* jsem řekl producentovi, že ho musíme přetvořit do VR. Nebyl moc nadšený.

Jaké projekty jste už tedy ve VR vytvořil?

Inner places (2015), které jsem dělal s Joëlem Ducorroyem, vás zanesou na tajné místo, zahradu plnou luxusních aut. Dle jeho slov jsou auta naprosto fundamentální pro naši dobu. Film vidělo hodně lidí, ale nikdy jsme ho nedistribovali. Pořád totiž pracuju na způsobu, jakým VR filmy uvádět mezi širší publikum. S jedním italským developerem jsme zase přemýšleli, jak experimentování zpřesnit, jak nalákat člověka, aby se díval určitým směrem. Snažili jsme se vytvořit software nebo plugin pro editování. Vzniklo k tomu cvičení *Disparition*, které má pomoci tvůrcům neztratit diváka.

Vaše práce je postavená na příběhu. Jaký je rozdíl v nakládání s příběhem v klasickém filmu a ve VR zážitku?

Když je to narativní věc a příběh se neposouvá dopředu, uživatel se nudí. Začne se koukat všude kolem a příběh ho nezajímá. Musíte ho proto vzít za ruku a udržet ho, a proto je dobré mít ve filmu velké zlomy a měnit záběry. *Proximu* jsem plánoval udělat jako klasický film, ale necítil jsem, že to je správné médium. Teď řeším podobný problém u projektu *Moneytime*. Vypráví o ženě pracující v architektonické kanceláři pod velkým stresem, jak strachem z uznání, tak sexuálním napětím z „po-

zvánek“ kolegů. Myslím, že by se vyplatilo natočit obě formy, vidět zvěššku i zevnitř situace krásnou talentovanou mladou ženu bojující s nedostatkem uznání. Napadlo mě mít na natáčení dva štáby, udělat obojí naráz. Musím si ale vybrat.

Studoval jste architekturu. Jak pracujete s mizanscénou ve VR? Liší se to od klasického filmu? Ze začátku jsem nad scénografií tolik nepřemýšlel, tvořil jsem intuitivně. U *Proximy* mě třeba táhl instinkt. Měl jsem sen, chtěl ho přetavit v umělní a soustředit se přitom hlavně na uživatelský zážitek, vytvořený pro „nové publikum“, které chce experimentovat. Něco jako být na pódiu s úplnou volností, ale stálou přítomností vašeho těla. Nemusíte být nutně postava přítomná v příběhu, ale můžete. Pořád ovšem nemám stoprocentní recept na to, aby to fungovalo. Jedna z nejdůležitějších otázek třeba je, s čím může nakonec účastník skutečně interagovat. Myslíte si, že se lidé budou chovat určitým způsobem, ale pak to neplatí. Nemůžete navrhovat uživatelský zážitek pro všechny, nikdy se s ním všichni neztotožní.

Jaké jsou základní předpoklady interaktivity, které podle vás musí VR film mít, aby fungoval? Spoléhám na instinkt. Mám příběh a chci ho vyprávět. Třeba v novém projektu *Amelie's Ghost* o mladé ženě, která spáchala sebevraždu, jsem se inspiroval příběhem z mého okolí. Jedná se o téma,

kteřé se mě hluboce dotklo, ale nejsem si jistý, jak ho odvyprávět. Jsem příliš napojený na jeho emoční účinek. Vyprávím příběhy, které v sobě nemůžu potlačit. V tom jsem trochu pokrytec. Když mám příběh, který chci vyprávět, vyprávím ho.

Co vás zajímá na zkušenosti diváka?

Poprvé jsem měl pořádně možnost se s diváky více setkat minulý rok v Benátkách s *Proximou*. Mohlo ji vidět až sto lidí za den. Tak 5 lidí za mnou vždy po „projekci“ přišlo, ale neptali se na otázky, spíš se chtěli svěřit s dojmem. Jen jsem poslouchal. Jeden z nejlepších momentů byl, když za mnou přišel starý muž. Stíkl mi ruce a plakal, ale neřekl proč. Koukali jsme se na sebe a pak odešel.

Cítíte v imerzivním prostředí jinou zodpovědnost nad divákem než u klasického plochého filmu?

Jsem přesvědčený, že do VR začínají pronikat velké společnosti, které zde staví celé světy – virtuální supermarkety, knihovny nebo školy. Udělají to hezky a zábavně. Mají k dispozici spousty peněz, ale nedostatek kritiky. Proto musíme být opatrní, protože jsme za to zodpovědní. Zároveň ale vidím i pozitiva. Představím si třeba, že bude možné navštěvovat hodiny na Harvardu za pár korun, nebudete jen sledovat video! VR je tak přiležitost pro všechny, třeba v oblasti vzdělání nebo zdravotnictví. VR má třeba pozitivní vliv na léčbu autismu. Máme prostě možnost pracovat na zážitcích, které za to stojí.