



## Film

REPORTAGE DE NIEUWE FILMBELEVING

# Net als in het echt, ik wil het

Hoe maak je de pretentie van film om in een andere werkelijkheid te stappen zo veel mogelijk waar? De technische mogelijkheden worden steeds groter. Je kunt bijvoorbeeld een soort duikbril opzetten die je de indruk geeft dat het verhaal om je heen plaatsvindt.

**P**almer Luckey was nog een tiener toen hij in de garage van zijn ouders de Oculus Rift bedacht. Hij had alle bestaande virtual reality-apparaten uitgeprobeerd, maar niet een voldeed aan zijn wens écht over te stappen in een andere wereld.

Dus ontwierp hij zelf een alternatief, een soort duikbril met twee videoschermen: een voor het linker- en een voor het rechteroog, waardoor hij diepte kon zien en in de virtuele wereld echt om zich heen kon kijken. Luckey perfectioneerde de duikbril, die hij de Oculus Rift noemde. De Oculus registreert bewegingen. Als de drager om zich heen kijkt, draaien de beelden razendsnel mee, waardoor de brildrager zich in een andere wereld waant.

Facebook kocht het bedrijf van de inmiddels 22-jarige Palmer Luckey vorig jaar voor 1,5 miljard euro. Deze week is de nieuwste versie van de Oculus Rift gepresenteerd. En ook van Sony komt de virtual reality-bril Project Morpheus bijna op de markt.

In films als *The Matrix* en *eXistenZ* leven de hoofdpersonen in een virtuele werkelijkheid, maar blijven de kijkers afzijdig. Met de virtual reality-brillen krijgen kijkers de kans zelf in een gecreëerde filmwereld rond te dolen.

De techniek, eigenlijk bedacht voor de game-industrie, wekt meer en meer de interesse van de filmindustrie. Zo heeft productiebedrijf Legendary Pictures een virtual-reality-game gemaakt voor actiefilm *Pacific Rim*, waarin gebruikers kunnen vechten als de vechtrobots uit de film. Regisseur James Cameron, die pionierde met 3D voor zijn succesfilm *Avatar*, toont grote interesse in virtual reality en zoekt nu naar een manier om kijkers op deze manier een filmverhaal van negentig minuten te laten beleven.

Oculus VR heeft filmmaker Eugene Chung van animatiestudio Pixar in de arm genomen. Hij voorspelt een 'revolutie' in de filmbeleving. Het bedrijf heeft al een applicatie gemaakt voor de Oculus Rift waarmee gebruikers een film kunnen kijken en zich zo in de bioscoop wanen.

**Filmmakers experimenteren nu** al met korte filmbelevingen voor de Oculus Rift. Het internationale documentairefestival IDFA in Amsterdam presenteert in november *DocLab: Immersive Reality*, een nieuw programma waarin internationale documentairemakers en multimedia-kunstenaars het publiek virtual reality-experimenten tonen.

In zijn installatie *Assent* neemt de Chileense multimedialkunstenaar Oscar Raby bezoekers mee naar het Chili van 1973, toen de staatsgreep van Pinochet plaatsvond en zijn vader getuige was van een executie. Het collectief Be Another Lab presenteert *The Machine to be Another*, een installatie waarin bezoekers live van gedaante kunnen wisselen.

Vijf studenten van het MediaLAB van de Hogeschool van Amsterdam zullen zich het komende half jaar bezighouden met de vraag hoe filmmakers een lang verhaal in virtual reality kunnen vertellen. Het onderzoek van de studenten maakt deel uit van het project Interactive Cinema, een samenwerkingsverband tussen de hogeschool en de Filmacademie.

Maartje Willems

'We zullen ons nooit helemaal kunnen onderdompelen zolang we naar een rechthoek kijken. We moeten de toeschouwer midden in de ervaring plaatsen, zodat je, waar je ook maar kijkt, door een driedimensionale ervaring wordt omgeven. Dát is de toekomst.'

Filmregisseur Steven Spielberg in 2013 over de toekomst van het film kijken.



Een student van het HvA MediaLAB in Amsterdam probeert de Oculus Rift.

Foto Daniel Cohen