

Klauzúrnym zadáním zimného semestra bol okrem návrhu produktu, tentokrát v porceláne, i návrh a realizácia výstavy vo virtuálnej realite. Pre mňa, rovnako pri porceláne, tak i pri virtuálnej realite, šlo o nové pojmy, takže vzápätí nasledovalo zoznamovanie sa s novými možnosťami. Z dvoch základných konceptov – virtuálna a rozšírená realita – som pre svoj projekt zvolila práve VR, čiže tvorbu celého virtuálneho prostredia.

Koncept výstavy som sa rozhodla postaviť na niečom, čo je nie vždy na finálnom produkte viditeľné alebo zjavné, respektíve nemusí byť jeho primárnym obsahom. A to na produkte alebo objekte, z ktorého daný dizajnér vychádzal, ktorým sa inšpiroval alebo vlastnosti ktorého sa rozhodol využiť v prospech svojej vízie.

O to viac ma zaujal tento všeobecný princíp, najmä kvôli prvotnému zadaniu, ktorým bol práve porcelán. Ako materiál, tak aj technológia jeho výroby je veľmi stará a zaužívaná, produkty z tohto materiálu sú všeobecne dostupné a každý sa s ním už niekedy v živote stretol. Sme priam obklopený jeho tradičnou formou, s ktorou mnohý z nášho ateliéru pracovali, alebo, sa práve opačne, inšpiračným zdrojom úplne vzdialili a previedli ho do nezvyčajnej podoby. Práve táto relativita by podľa mňa mohla diváka zaujať a priviesť bližšie k samotnému procesu navrhovania a tvarovania. Otázkou, ktorá by sa naskytala pri akejkol'vek reálnej výstave, je ako celý tento proces preniesť, na diváka za zlomok času, financií, a nevyčerpať ho pri tom viac ako je nutné. Vďaka virtuálnej realite väčšina týchto problémov odpadá, takže stačí obsah podať lákavou formou. A teda, v mojom prípade, určitou podobou logickej hry, ktorá má diváka previesť cez časť nášho procesu a do viesť ho k výsledku.

Koncept funguje na princípe klasickej adventúry, kde je divák (alebo povedzme hráč) vedený určitou cestou, ktorú však musí nájsť.

Úvodom do výstavy je krátky text oboznamujúci človeka s prostredím a motívom, v krátkosti poukazuje na to, že má dotýchny niečo hľadať, prechádzať prostredie aj mimo zorného uhla a hlavne, že to kvôli čomu prišiel, je dočasne skryté a vlastným úsilím sa k tomu musí prebádať. Následným preklikom sa dostáva do „herného prostredia“, kde ho obklopí zdanlivý náhodný chaos známych predmetov, z ktorých mnohé sám využíva na dennej báze. Všetky predmety sú prevedené v jednotnom materiáli, aby podporili víziu jednotného prostredia a určitej bariéry obklopujúcej diváka. Biele pozadie s čiernymi predmetmi má poukázať skôr na otvorený priestor, a celkovú koncepciu, než na samotné jednotlivé objekty. Keďže priestor funguje ako panoramatický pohľad, a stredom kompozície je divák, tieto predmety sú rozostavené podľa zdanlivej kružnice v ktorej strede sa divák zjaví. Celý priestor je tak schopný obsiahnuť otáčaním okolo vlastnej osi.

Jeho úlohou, a zároveň jedinou cestou von je nájsť v tejto množine jeden (buď to farbou, orámovaním alebo iným znakom) odlišný predmet, ktorý slúži ako prestupný bod. Nájsť ho možno klasickým ťahaním kurzoru do strán, stlačením rotovacieho príkazu v ponuke na spodnej strane obrazovky, kde sa nachádza vždy aj informačné tlačidlo s krátkou nápodvedou. Pre hľadaný predmet som zvolila odlišenie červeným orámovaním - v inak čiernobielej farebnej koncepcii. Červená farba automaticky v ľuďoch vyvoláva tendenciu zbystriť pozornosť, a teda sa z nej stáva prirodzený bod záujmu. Tento farebný okraj je viditeľný celý čas, až po nabehnutí kurzorom na objekt, sa objaví textový blok s názvom už finálneho produktu.

Táto zhoda zdanlivo nedáva zmysel a môže prebudiť zvedavosť, alebo aspoň uistiť „hráča“ že je na správnej ceste.

Klikom na tento odkaz sa divák dostane do opačne kontrastovaného prostredia. V čiernom prostredí, bez akéhokoľvek lomenia tieňov, sa na pravej strane nachádza animácia produktu (výsledku zadania a spracovania prvotnej inšpirácie) v reálnej farbe, využiteľnosti a materiáli; vľavo jemne perspektívne lomený textový panel s krátkou deskripciou produktu. Oba tieto informačné prvky sú vsadené do prostredia a kliknutím na ne sa zobrazia v plnej veľkosti.

Čiže, text sa zobrazí vyrovnaný na ploche, animácia sa znova prehrá. Animácia je v tomto rozhraní ideálnou možnosťou ako predviesť objekt v reálnej farbe, materiáli, ale aj využiteľnosti a ako ho nekomplikovanou formou ukázať z viacerých pohľadov.

Opätovným kliknutím sa vrátia na pôvodné miesto v priestore. V informačnom banneri sa tentokrát nachádza meno autora a názov práce. Priestor opäť tvorí panoráma a tak nevyužitie miesto zapĺňa nadimenzované meno autora, tiahnuce sa po obvode a okrem informatívnej vlastnosti slúži aj ako optické zvodidlo, kedy sa divák pri rotovaní nestráca v čiernej „ničote“. Všetky texty, rovnako ako aj samotný objekt, sú v kontrastnej bielej farbe (vd'aka povahe materiálu ktorý bol zadaný). Scéna by mala upriamovať pozornosť na produkt a text, nie na samotný priestor a tiež dotvárať negatív scény, v ktorej divák tieto objekty hľadá. Nakoniec sa medzi animáciou a textom nachádza jednoduchý piktogram – šípky – ktorými sa divák vráti do pôvodnej scény.

V tej je však objekt, na ktorý predtým klikol, nahradený novým produktom ktorý z neho vzišiel. Úloha diváka sa opakuje, opäť hľadá objekt a prehliadne si detail produktu. V hlavnej scéne bežné predmety nahrádza výsledok našej práce. Vždy je v jednej scéne len jedna možnosť kam „hráč“ môže zájsť, a tak postupne systematicky čistí priestor od predmetov každodenného využitia a nahrádza ich produktmi, v ktorých je poňatý buď to hodnotný vizuál, funkcia alebo iná vlastnosť toho, čo videl predtým.

Divák tak viac-menej nevedome prejde úsekom dizajnerskej práce – ktorou je práve vyňať z už známeho práve to užitočné a hodnotné, ušetriť miesto, pracovať s existujúcim, či dať veciam úplne iné využitie. Prechádza ňou však nepriamo, bez väčšieho úsilia a je individuálne, nakoľko si tento jav uvedomí. Preto sa zážitky, ktoré si jednotlivci odnesú, môžu líšiť od jednoduchého hľadania a nájdenia, až po poňatie problematiky v hlbšom slova zmysle.

Jednotný je teda aspoň výsledok, ku ktorému sa každý návštevník prepracuje. Postupným prechádzaním scén a svojpomocným „čistením“, sa totiž na konci ocitá v priestore, kde zhlíada temer klasickú výstavu:

V dohľade sa po obvode nachádza sedem objektov/produktov, zhodných len v materiáli, ktorý je témou. Pri každom objekte je zdroj informácií – meno autora, názov diela, krátky opis. Produkty si teraz prezerá vo vzájomnom merítku, pri jednotnom svetle a materiállovej zhode. Biely porcelán v presvetlenej scéne len okrajovo pripomína scénu zo začiatku prehliadky.

V stvárnení tejto výstavy mi primárne išlo o to produkty predstaviť, ukázať ich v správnom svetle... ale zároveň aj o to diváka trochu zmiast'ť, povodiť ho po miestach, ktoré nečakal a nakoniec mu ukázať to najlepšie, čo náš ateliér dostal z témy a z vecí, ktoré všetci dobre poznáme. A popri tom všetkom ho aspoň jemne zatahnuť do často dlhého, zaujímavého a i zábavného procesu ktorým prechádzame.