

Natálie Costantinová

Slovní spojení virtuální realita se v poslední době skloňuje čím dál tím častěji. Může za to zejména digitalizace doby a neustálá touha po pokroku.

Technologie samotná, je tu zhruba 50 let, ovšem svého vrcholu se těší právě nyní. Poprvé, se s ní lidé mohli setkat v takzvaném „Experience theater“, tedy divadle zážitků nesoucí název Sensorama od Mortona Heiliga. Cílem bylo vytvořit koncept promítání obrazů, filmů, který měl za úkol paralelně stimulovat všechny čtyři smysly. Bylo tak možné krom obrazu, zvuku a haptiky vnímat také vůni.

V našem běžném životě se setkáváme s touto technologií denně, například skrze virtuální GOOGLE mapy a jejich funkci Street view. Můžete se tak z pohodlí domova krom plánování cesty například podívat do míst různě po světě, do kterých v běžném životě třeba jen tak nezavítáte. A čeho všeho tedy s virtuální realitou můžeme docílit?

Vytvoření fiktivního, digitálního světa bez gravitace, ve kterém je možné všechno, co si v něm sami vytvoříme. Hlavním stavebním prvkem je, že se uživatel cítí jako samotný účastník prožitku a dokáže se oprostít od reality. Jejimi výhodami je tedy převážně možnost si vytvořit vlastní prostor, ve kterém neexistuje čas a hranice reálna jsou nadobro smazané. Všechno je organické a těžké.

Aktuální koronavirová situace VR uvítala s otevřenou náručí, zejména díky své podpůrné schopnosti v průběhu online meetingů v korporátních společnostech. Ty, simulují společný prostor a zlepšují tak schopnost interagovat. Před tímto zadáním jsem s virtuální realitou neměla osobní zkušenost, nejspíše díky velké míře abstrakce tohoto pojmu. Nedokázala jsem si úplně představit, jak složité a náročné obsáhnout tuto platformu může být.

Doba nouzového stavu obecně pomohla rozvoji digitalizace zastaralých systémů a pomohla všemu starému a nepotřebnému „umřít“. Byla to skvělá doba pro to otestovat, co je skutečně funkční a důležité a co je spíše lenost a nadměrná neefektivita.

Hodně světových tvůrců zaplulo ze dne na den z dokonalého galerijního prostředí do čeřitých vod internetu. Najednou ovšem vyvstalo obrovské množství otázek. Co je skutečně ještě potřeba? A co je už překonané? Tahle doba nám dala skvělou možnost se ptát. Hledat odpovědi na otázky, na které dříve nebyl čas si je pokládat, natož je aktivně řešit.

K milému překvapení, umělecká subkultura tuto změnu zvládla více než obstojně, většina světových tvůrců pohotově reagovala například tvorbou aplikací, či oblíbených instagramových filtrů, které vám přináší rozšířenou realitu jen s použitím vybavení, které už máte, tedy Vašeho mobilního telefonu. Mezi ty, které mohu zmínit patří například můj oblíbený dánsko-islandský konceptuální umělec Olafur Eliasson, který mi byl značnou inspirací při tvorbě této práce. Olafur je známý především díky své práci s velkoplošnými instalacemi za použití médií jako světlo, voda a vzduch. Aplikace nese název Acute art, obsahuje 10 filtrů s různými pohyblivými „instalacemi“, které si skrze svůj fotoaparát můžete zasadit do svého světa. Představuje právě tu esenci, kterou je Olafur proslulý, tedy práci s těžkostí a pohybem, pocity a atmosférou.

Snaží se zapojit diváka, aby si vytvořil za pomoci vytvořených presetů a Olafurova kurátorství vlastní dílo ve své vlastní galerii, tedy doma. Tento neotřelý přístup skvěle boří zažité hranice toho, kdo je tvůrce a kdo divák, v jistém smyslu je docela obrácí. Diváci vytvářejí a umělec sleduje. Tímto obráceným chodem příjemně kultivuje společnost.

Jak jsem zmiňovala výše, mojí hlavní inspirací byl právě tento islandský umělec. Pro tvorbu imaginárního VR prostředí jsem si jako médium prvotně zvolila mlhu, práci se světlem a průsvitnost. Rešerše mne v případě tohoto projektu opravdu bavila, možná proto, že se jednalo o něco trochu jiného, než na co jsem zvyklá. Designér často rešeršuje přístup, který zvolí pro konstrukční řešení svého produktu. Tentokrát jsme ale byli nuceni vzít prozkoumávání ze zcela opačného konce. Produktový design nás často limituje a naše vzdušné zámky často sráží na snesitelnou úroveň uživatelského normálna. Často musíme při vývoji ideálního produktu pro denní využití udělat nespočet ústupků a mnohdy náš finální výsledek ani z poloviny nekoresponduje s prvotní skicou. Při tomto projektu, to ale je přesně naopak.

Při prvotním zadání jsem měla lehké obavy, jelikož role modeláře mi není úplně nejbližší. Snažila jsem se ale trochu odosobnit a naladit se zpátky na moji empiristickou notu, tedy pracovat s předpokladem, že člověk má schopnost se nekonečně utvářet učením:)

Posléze jsem zjistila, že je to příjemná a osvěžující změna, se nelimitovat ergonomií, antropometrií a čtyřmi bílými stěnami se statickými sokly.

Myslím mi probíhalo více koncepčních rovin zároveň, velmi mne lákala právě práce s průsvitvými, stíny a vzpomínala jsem na podzimní výlet do Japonska, kde mne uchvátilo muzeum na maličkém ostrůvku Teshima, které má ve svém organickém oválném tvaru kulatou perforaci ve střeše, díky níž světlo krásně dopadá na betonovou zem.

Při delším přemýšlení jsem tedy došla ke třem konceptům, které mne zaujaly natolik, že by stály za rozpracování. Celý tento proces, jako obvykle krotila má lehce náročná estetická stránka. Zajímala mne tedy práce s průsvitností, dopady stínů a také práce s textem, která nakonec předčila první dva koncepty.

V mém finálním návrhu pracuji s černým prostředím a bílými objekty, pomyslnými stěnami tvořenými textem. Jelikož ve VR není žádná gravitace, text nemusí být staticky umístěn na soklu, či zdi, ale může rozehrát zajímavou hru tvarů, které korespondují a podtrhují symboliku každého projektu. V některých případech jsou produkty zavěšeny/umístěny přímo na písmo, v některém samotné písmo tvoří kopii linie samotného produktu. Nejde vždy o to, aby byl text čitelný, na všech popiscích jsou umístěny prokliky na bližší informace. Každý jednotlivý autentický prostor tvoří produkt, jméno autora a krátký text s popisem. Jelikož jsem chtěla posunout práci s textem na další úroveň a naučit se něco trochu nového, vnesla jsem do některých popisů pohyblivý aspekt. Jako hlavní font je použitý Ladislav, z české písmoliny Suitcase Type foundry. Balanc mezi hravostí a estetikou mi přijde příjemně vyvážený, jelikož dodává do celého prostředí hravý aspekt.