

# OBHAJOBA KLAUZURNÍ PRÁCE

Virtuální výstava porcelánových děl a s tím související  
transformace přemýšlení nad výrobky designérů ve  
vztahu k změně času a prostoru

Autor: Bc. Andrej Ilič  
Vedoucí práce: MgA. Ondřej Tobola  
Ročník 1.  
Červen 2020  
Ateliér produktového designu  
Fakulta výtvarných umění Brno  
Vysoké učení technické

Tématem letních klauzur pro ateliér produktového designu bylo vytvořit virtuální výstavu našich prací za celý semestr, který byl velmi ovlivněn nařízenou karanténou. Semestrální práce se týkaly porcelánu. Téma reaguje na karanténní opatření, kdy při nejpřísnějších podmínkách bylo povoleno vycházet z domu jen do obchodu a do práce. Virtuální expozice je možností, jak vystavit práce studentů a přitom umožnit, aby se na práce mohl podívat kdokoli a odkudkoli.

Virtuální prostor se liší od fyzického tak, že si může například autor dovolit porušovat fyzikální zákony, může nasměrovat diváka právě tam kam chce a také si s divákem může hrát. Divák se může ocitnout na místech, kde by se za karantény ocitnout nemohl.

V květnu roku 2020 jsme měli možnost vidět úspěšný start rakety Crew Dragon společnosti SpaceX, která vynesla dva astronauty na Mezinárodní vesmírnou stanici ISS. Stanice ISS je modulární vesmírná stanice, která se nachází na nižší orbitě Země. Stanice nabízí prostředí pro vědecké experimenty a testování vesmírných lodí za účelem dlouhodobých misí na Měsíc a Mars.

Bude tedy možné v dohledné době cestovat na Měsíc nebo na Mars? Nebude potřeba, aby si lidé zajistili své domovské prostředí i na místech, kde nejsou doma?

Proč se výstava odehrává právě zde na Mezinárodní vesmírné stanici? Chci, aby diváka toto prostředí donutilo zamyslet se nad tím, jaký pro nás mají smysl vystavované porcelánové předměty, pokud se nacházíme na ISS stanici, v beztížném stavu, ve vesmíru. Jak bychom museli přeměnit tyto předměty, aby vůbec fungovaly? Technologie se pořád zlepšují a nás může napadnout otázka, jak se může v průběhu dalších 100 let změnit práce produktových designérů? A nemůže technologický vývoj doby z velké části změnit práci designérů? Třeba například možností cestovat mezi planetami a s tím i spojená potřeba mimozemského designu.

Všechny vystavované předměty známe a na první pohled můžeme tušit jak fungují. Bohužel pouhým přesunem těchto předmětů z povrchu Země na oběžnou dráhu se vytrácí veškerý smysl a funkčnost exponátů.

Představme si, že se právě nacházíme na ISS. Je možné například ve vesmíru upéct bábovku vytvarovanou ve formě? Je možné vůbec upéct bábovku ve vesmíru? Bude květina ve váze moct pít vodu kterou do ní nalejeme? Nevylije se voda? Potřebujeme ve vesmíru talíře, etažéry? Jsou

tyto produkty tím co nás dělá člověkem na zemi? Tedy jaký pro nás mají smysl tyto produkty, pokud se nenacházíme na zemi? Jak moc velkou překážkou je pro nás přemýšlet o těchto věcech v širším měřítku?

Pro designéra je velmi těžké vyrobit nějaký produkt. Stráví spoustu času na vymýšlení a výrobě. Vlastně ve většině případů není ani tolik ohodnocený, jak by měl.

V 60. letech 20. století nastala euforie z cestování vesmírem. Lidé věřili, že bude možné létat na Mars. V současné době lidé tolik nepřemýšlí o cestování na planety ve vesmíru. Lidstvo se v tomto ohledu začalo dívat sobecky zahleděně jen do sebe. Při konverzaci s mladými lidmi jde cítit, že většina z nich řeší spoustu jiných věcí než je cestování vesmírem. Lidé řeší, aby měli nový iPhone X a dobrý vůz, zaparkovaný před domem. Takové myšlení společnost jako celek nikam neposouvá. Je třeba si uvědomit, že telefony nejen že propojují svět, ale byly vytvořeny hlavně s cílem získat množství peněz od lidí.

Dá se říct, že Elon Musk z části odstartoval v této době novou euforickou vlnu, co se týče cestování vesmírem, jelikož dokázal, že je možné ekonomicky i technicky provádět start raket a cestování na orbitu.

Představme si, kolik práce dá vlastně vytvořit designérovi produkt, který se bude používat ve vesmíru. Jak moc je jiné to prostředí?

Je třeba při návrhu přehodnotit všechny naše přístupy, které máme zažité a bereme je jako normální, běžné. Je potřeba dělat drahé a dlouhé výzkumy, pokusy. Nesmíme se zmýlit. Mít plán B je něco normálního. Nebo C. a tak dále. Je potřeba všechny myšlenky několikrát otočit v hlavě, než je vůbec začneme kreslit na papír. Designér musí úplně změnit styl myšlení při návrhu věci, estetikou, kvalitou a fyzikálními zákony, které se vlastně velmi liší.

S možným vývojem technologií je na místě se ptát, jak by mohl být spojen rapidní nárůst cest do vesmíru s poptávkou po práci designérů? Práci, která by se netýkala objektů na Zemi, nýbrž objektů ve vesmíru.

Co z nás dělá člověka na zemi? Je to náš původ? Domov? Jak se dá charakterizovat domov? Někdo by si možná řekl, že domov je to místo, kde trávím nejvíce času, kde mám rodinu. Představme si, že se nacházíme na Marsu. Vidíme Zemi. Je Země naším domovem? Nemění se pojetí domova i s měřítkem, které bereme v úvahu? Nebude pro nás domov naše Sluneční soustava, pokud se budeme nacházet pár tisíc světelných let daleko? Je to jen otázka měřítka. Pro nás je tak obrovské měřítko nepředstavitelné.

Co nám charakterizuje prostředí domova? Domov je přeci naše útočiště. Těžko bychom si zvykali na prostředí, kde se nenachází nám typické

objekty, které nám běžně tvoří atmosféru domova. A proto si myslím, že i v tomto směru je důležité se profilovat. Je otázkou času, kdy bude pro designéra normální, že bude navrhovat předměty, které se budou používat ve vesmíru i na Zemi. Měli bychom se začít pomale smiřovat s touto myšlenkou? Znamená to tedy, že se jako designéři budeme muset do budoucna srovnat s tím, že budeme z větší části navrhovat produkty určené do vesmírného prostředí?

A nezabýváme se jako designéři až moc tím co dobře známe a oproti tomu málo tím co bysme teprve mohli poznat? Neměli bychom se již teď snažit přemýšlet nad novými produkty v širším měřítku? Proč bychom měli čekat na moment, kdy cesty do vesmíru budou možné?