

## Porcelain virtual exhibition

Technologie virtuální reality dnes již dlouho nejsou ničím novým. Zviditelnily ale v naší kultuře kontroverzi. Nabízejí obrovský estetický potenciál. Objekty v nich se nemusí řídit žádnými „pozemskými“ principy. Na druhou stranu: Jakou mají virtuální objekty hodnotu? Lze je duplikovat donekonečna, *nic neváží*... Zároveň virtuální realita, zdá se, dovede čím dál více vtáhnout člověka do sebe, vyvíjí se *na* lidském těle a jeho smyslech.

Mluvíme o vztahu autenticity a virtuality. Myslím si, že tento vztah je i se svou rozporností zviditelněný v kultuře všech generací, které vývoj těchto technologií vyhodnocují; a myslím si také že se tento vztah i jeho rozpornost nějakým způsobem proměnil v posledních měsících, kdy během koronavirové situace došlo ke kulturnímu přenastavení vnímání veřejného prostoru a těl lidí, a to způsobem, který zviditelňuje výhody virtuální reality.

Po tom, co byla vyhlášena karanténa, muselo být mnoho exhibičních platform uzavřeno pro veřejnost. Vstupování do veřejných prostorů se stalo rituálně zatíženým momentem, ve kterém si uvědomujeme svá těla, jejich křehkost a „špinavost“ veřejného prostředí. Toto je spojeno se vstupem vědění o pandemii do naší kultury a lze předpokládat, že tato zvýšená citlivost k tělu a nebezpečím, kterým denně čelí, v ní zůstane – buďto zeslábnou nebo bude udržována v dalších pandemických vlnách.

Jedním ze způsobů, jakým se společnost pokusila čelit výzvám karantény, je rozvíjení *virtuálních výstav* – konceptu ne-nového, ale ve dnešních podmínkách mnohem atraktivnějšího než *před koronou*. Znovu: Pandemie s sebou přinesla stav, ve kterém jsou zviditelňovány výhody virtuální reality – lidské tělo nemusí vstupovat veřejného prostoru.

Jako produktová designérka prezentuji takovou virtuální výstavu, která je experimentem s možnostmi média virtuální reality a pokusem čelit výzvám, které s sebou přináší. Jak totiž můžeme v rámci virtuální výstavy prezentovat produkt, jehož velká síla je v jeho materiálních vlastnostech, jako pouhou simulaci sama sebe? Konkrétněji: Jak nejlépe využít virtuální realitu pro prezentaci *porcelánových* produktů?

Ateliér Produktového designu FaVU, kde studuji, se během koronavirové situace ocitl před touto výzvou. S kolegy jsme vytvořili návrhy porcelánových produktů, kterými jsme chtěli ateliér

prezentovat v rámci fyzické výstavy. Nejenže karanténa zapříčinila to, že fyzická výstava se nemohla uskutečnit. Návrhy nakonec v důsledku komplikací nebyly ani realizovány. Směřujeme tedy k experimentu s prezentací výstupů naší práce v rámci virtuální výstavy v jejich virtuální 3D podobě, přičemž se pokoušíme aktivovat, využít a diskutovat plný potenciál tohoto formátu.

Za složky tohoto potenciálu považuji kromě 1) zmíněných možností vytvářet nad-reálné estetické zážitky a objekty (v trojrozměrném prostoru), hlavně 2) fantastické kulturní formy a obsahy asociovaných pop-kulturních vyprávění a vizuality a 3) výše rozebranou kontroverznost virtuální reality. Ad2) Považuji virtuální výstavu jako zážitek za něco asociovaného s popkulturou science fiction. Mobilizovala jsem tyto asociace, abych vytvořila prožitek ohromení futuristickými možnostmi a rozdmýchávala v návštěvníkovi fantazírování o tom, co tyto možnosti přinášejí – ale se stálým odkazem na popkulturu, ze které toto fantazírování vychází. Ad3) Akcentace fantazírování ve virtuálním návštěvníkovi se stálou přítomností popkulturních obsahů pro něj může být (chce-li) jakousi rafinovanou podpovrchovou *hrou* – ironií skrytou v jemných náznacích, které činí tuto fantazii *křehkou jako porcelán*.

Výstava sestává z modulů – každý jeden věnovaný jednomu produktu – a hlavního ovládacího panelu, který je pro návštěvníka rozcestníkem. Tyto objekty beztlížně levitují v otevřeném prostředí, a jsou vymodelovány do organických tvarů s jemnými texturami akcentovanými modrými detaily. Tvary i paleta mají velmi, velmi jemně nuancovat materialitu porcelánu, ale hlavně vytvářet minimalistickou atmosféru až nebeské čistoty, bezpečí a soukromí a – co je nejdůležitější – futuristický dojem asociující obrazovost science fiction.

Návštěvník se do virtuální reality, ve které je výstava simulovaná, přemístí kliknutím na hypertextový odkaz v prohlížeči. Po rozkliknutí odkazu se ocitá před *vchodem* do výstavy, kterým se dostane na lávku vedoucí k ovládacímu panelu a rozevře se před ním scénérie popsaná v předešlém odstavci. V prostoru výstavy mu není přidělen žádný avatar a je v prostoru sám. Je ne-materiální entitou bez těla, které si může v rámci hry podle představivosti připisovat vlastnosti v absolutním soukromí bez strachu ze soudu jiných návštěvníků. Může se rozhlížet po prostoru, zakoušet ho a přemísťovat se po něm.

Při přistoupení k ovládacímu panelu, kam je návštěvník veden po *vstupu* do výstavy, panel reaguje a vytvoří před návštěvníkem holografické tabule, z nichž každá poskytuje základní informace o jednom z vystavovaných porcelánových produktů, a to včetně náhledu. Po interakci s některou z tabulí je návštěvník přemístěn do modulu produktu, o které tabule referuje. Do modulu se také může dostat kliknutím na něj samotný.

Zde u ovládacího panelu má být explicitněji podporováno fantazírování, zde může návštěvník *přistoupit* do hry. Dovolí-li si to, může se cítit jako komiksový techno-mág budoucnosti, jako postava ve filmu nebo videohře. Už při vzniku tohoto nápadu jsem přemýšlela o telekomunikačním modelu profesora Xaviera z X-menů – místo, odkud tato postava dokázala v pár kliknutích a tazích vyhledat mutanty po celém světě – a nechala jsem se touto asociací vézt dál. Holografické tabule uvádějící produkty jsou dalším odrazem popkultury – konkrétně jsem se inspirovala vizuálně fantastickými scénami, ve kterých multimiliardář, génius a superhrdina Tony Stark virtuózně ovládá holografický interface. Tabule v sobě nesou otisk této inspirace volbou neonové modré palety, jemné záře a geometrických detailů.

V návštěvníkovi – u něhož předpokládám nějakou znalost popkultury a chuť výstavu *prožít* – jsou symboly takto vměstnanými do prostředí výstavy podobné asociace kultivovány. Je důležité, že návštěvník je v prostoru sám – má soukromí k prožití si asociací a k hře s nimi. Přistoupí-li na hru a neirituje-li ho tato stylizace, umožňuje si být zvědavý. Tehdy se daří, co zamýšlím. Tehdy můžeme prezentovat naše produkty.

To probíhá po přemístění se do modulu. Interiér modulů je tmavší a intimnější než otevřené vzduchoprázdno vnějšího prostředí. Přeci jen má simulovat místnost. Jejich vybavení ale drží minimalistický a futuristický tón výstavy. Jedinými objekty v nich jsou samotný model produktu, levitující ve vzduchu, nárokuje si pozornost návštěvníka; holografická tabule s informacemi o produktu, vyvedená jako ty u hlavního ovládacího panelu; a holografická silueta lidské postavy, umístěná do prostoru pro ilustraci velikosti produktu. Každá tato silueta je jiná, ale není vyvedena do detailů. Je pouhým prázdným obrysem vykresleným jemně zářící linkou. Porcelánové produkty jsou samy o sobě jemné a musí zůstat dominantním prvkem v modulu. Až návštěvník zjistí vše, co chce a může zjistit, může se vrátit k ovládacímu panelu a posunout se do dalšího modulu.