

Jan Bendák

Virtuální prezentace: Netradiční zážitek z pohodlí vašeho domova. (a nemusíte si obléct ani kalhoty...)

Raději bych vymyslel přelomový a geniální nástroj s úplně opačným záměrem. Ať se třeba víc koukáme kolem sebe. Normálně, hlavou, kolem dokola. A není podmínka mít u toho na očích nasazený VR brýle. Proč by mělo být důležité koupat se pořád ve vlastní fantazii, zírat na věci který někdo vykonstruoval a ještě navíc aniž bych vytáhnul paty z domu? Co je to vlastně za výhodu? Nebo proč je vůbec tahle tendence pro lidi tak lákavá? Udělat všechno virtuálně, na dálku, jednodušeji a hlavně rychleji. Jo, rychleji, hlavně když toho stihneme udělat víc a moc a hlavně hromadu. Efektivně, vole. A klid je pryč, přehlízíme podstatu, jsme zahledění do vlastních pravidel, které tu ale existují jen tak krátce. Vytváříme pro rychlost. Už dávno se nestaráme o to, kdo nakrájel tu zeleninu, co mi právě v hotovém jídle přivezl poslíček autem. Natož kdo ji vypěstoval...Ale tak bylo to dost rychle, dal to za 23 minut, dobrý. No, ještě je ale prostor zrychlit, ideálně bych se mohl naučit jíst taky virtuálně, jen s těma brýlema... Ikdyž ne, „oni“ určitě přijdou na něco lepšího – nějak vyvinou virtuální chuť, nebo tak něco.

Vůbec, co je to za rozum? Člověk se podívá na matrix a řekne si: „Tyvole, hustý, tohle bych teda nechtěl zažít. Jak jsou tam naložený v těch kádích a ani se nehejbou...“ No a hele, to je mi náhoda. Se podívej, kam to spěje. Dneska koukáš na virtuální výstavu doma z gauče a zítra hraješ člověče-nezlob-se se svýma dětma skrz VR brýle a to jsi jen ve vedlejším pokoji. Kdo by se s těma figurkama uklízel, to je jasný. Ale je to vlastně docela náhoda, nikdo tenhle náš velký pokrok neřídí a tahle „virtuální“ plachetnice vlaje kam ji vítr zavane.

Co s tím? Jediný, co můžu dělat, je nedělat to. Takže trochu škoda, že jsem si to neuvědomil třeba trochu dřív, než ve chvíli, kdy jsem svoji „virtuální výstavu porcelánu“ dodělal. Na druhou stranu svět patří připraveným a tak jsem si ve světle nekončícího pokroku ujasnil, že je to vlastně dobře. Něco jsem se naučil, něco vyzkoušel, něco si ujasnil a vlastně mě to i bavilo. On se totiž člověk umí hodně rychle nadchnout pro něco, co by mu při pěkně dlouhým a hlubokým nádechu přišlo třeba jako úplná blbost. Možná taky proto je tenhle virtuální prostor pro lidi tak zajímavý - je to prostě další logický krok, když chceme pořád víc. A taky chceme být lepší. A když náhodou nechceme být lepší v tom co děláme, tak chceme být aspoň lepší lidi, chceme se dýl a hlouběji nadechovat, chceme mít větší nadhled nad věcí a nechceme se nechat strhávat tou všudypřítomnou zrychlující se dobou. Máme to v sobě prostě nějak zakódovaný nebo co. Takže není na co čekat, neztrácejme čas!

// Myšlenka by měla být: Nekonečný růst a virtuální pokrok se mi nelíbí, ale chápu, že to tím směrem spěje a taky mi přijde správný, že se o tématu dozvím víc a vyzkouším si ho. Asi je to pro pochopení dnešního/budoucího světa žádoucí.

Až příliš času jsem už strávil přešlapováním při sáhodlouhých komentovaných prohlídkách českých hradů a co hůř, i zámků, takže vím, co je to nuda, i jak moc pak člověka bolí paty. Tomu jsem se chtěl vyvarovat. Přešlapování a bolesti chodidel odpadly našťastí přirozeně už charakterem virtuální prezentace, nechtěl jsem ale riskovat ani otláčený zadky. Přišlo mi logické vymýšlet koncept virtuální výstavy tak trochu jako hru. Takovou hru, při které samotné

vystavení produktů nebude na první pohled to nejdůležitější. Ambicí nebylo vytvořit víceúrovňovou příběhovou hru, ale spíš jednoduchý herní princip, který bude dostatečně intuitivní a zároveň úplně nepřehluší objekty, které jsou ve hře představené. Bylo by taky škoda nevyužít potenciálu rozličných nástrojů, které může člověk při vytváření virtuální výstavy použít.

Hra

Cílem a motivací hry je dozvědět se víc o projektu ateliéru produktového designu na favu, kde studenti pracovali se zadáním: materiál = porcelán. Postupným objevováním se vždy odkryje funkce a vzhled jednotlivých produktů. Na konci interaktivní prohlídky se odkryje scéna se všemi produkty, takže je možné si je znova prohlédnout.

Zrak

Prostor na obrazovce. Renderované snímky každého produktu, v bílém prostředí, bez výrazného nasvětlení. Pohled je vždy umístěný na povrchu objektů a ty jsou naddimenzovány, takže ve výsledku vypadají spíš jako části architektury nebo krajiny. Není poznat, o jaký objekt se jedná a tak nezbyvá nic jiného, než následovat zvuky, které funkci a s ní i opravdové měřítko každého produktu nakonec odkryjí.

Sluch

Zvuk. Sluchátka a stereo zvuky vycházející vždy z určitého bodu v prostoru. Volil jsem je tak, aby vytvářely atmosféru jinak prázdných a nevýrazných prostor. Atmosféru jsem zase volil v návaznosti na záměr nebo pocit u každého produktu. Cílem bylo provést člověka pomocí zvuku do další místnosti, takže se od sebe liší a jsou rozpoznatelné. Po prvním kliknutí je možné je identifikovat a dál postupovat hrou.

Pohyb

Myš. Kliknutím s potažením se návštěvník otáčí a rozhlíží kolem dokola, bez možnosti se přemístit jinak, než přechodem do další scény.