

# sakrální e-prostor



práce studentů z předmětu Digital Environment ZS 2008-09: e-pavilon pro FA VUT

Žijeme v době úžasných informačních možností. Informace obíhají kolem světa nevídanou rychlostí. Stále jich přibývá a jsou komfortně uloženy na internetu.

Dlouhá staletí byl prostředníkem mezi informacemi a jejich příjemci jazyk (řeč) později papír (kniha). V poslední době jsou hlavním prostředníkem pro získávání dat monitory a displeje našich počítačů, telefonů atd. Informační systém ovládáme klávesnicí, myší, možná tabletem nebo hlasem. Kde se ale informační revoluce zastaví? Na ploše našich displejů? Nebo využije možností třetího rozměru? Bude informací tolik, že je budeme přijímat v prostoru? Software a hardware to již dnes umožňuje.

Kdo bude designovat 3D rozhraní budoucích websites? Jak bude vypadat internetové bankovníctví v roce 2020? A co virtuální obchodní domy? Budeme si moci sáhnout na prodávané zboží, budeme ho moci potěžkat? Bude v tomto oboru místo pro architekty, jakožto primární umělce v tvorbě prostoru? Domnívám se, že zcela určitě. Architekti při promoci slibují, že budou vytvářet kvalitní životní prostředí. Poněvadž stále více našich aktivit řešíme právě ve virtuální realitě, nezbyvá architektům nic jiného, než designovat i tento životní prostor. Kdo první odpoví na aktuální výzvu?

V nadcházejícím semestru prozkoumáme, jestli v nás může virtuální realita vyvolat ty nehlubší pocity. Pokusíme se

vytvořit elektronický sakrální prostor. Posvátná místa většinou souvisí s rituály – komunikace s bohem, meditace, uzavírání partnerství, pohřbívání atd. Lidská civilizace během svého vývoje propala do sakrálních stavebních druhů svou dobovou charakteristiku. Je úkolem současné generace, aby odpověděla na kruciólní duchovní otázky dneška. Je možné setkat se v Second life s bohem? Chtěli byste mít svatbu na internetu? Může vzniknout internetový hřbitov a kdo nebo co by se na něm pohřbívalo?

Úkolem studentů bude vytvořit tento prostor. Na základě vstupních kritérií – funkce, atmosféra, provoz atd. zpracují studenti koncept návrhu, jeho klíčové části a pokusí se nejprve kresebně zjevit sakrální prostor. Svá východiska a úvodní skici studenti představí na společném setkání v třetině semestru. Během tohoto setkání dojde k bouři myšlenek a nápadů – studenti následně zrevidují své návrhy, rozšíří je, posílí některé jejich součásti a začnou definovat virtuální prostor prostřednictvím CAD.

Individuální konzultace s vedoucím práce budou pobíhat až do konce semestru. Zhruba v polovině zkuškového období proběhne odevzdání prací opět formou společného setkání a předvedení hotových návrhů. Je očekávána diskuse. Návrhy se prezentují a odevzdávají většinou formou vizualizací, vítány jsou i pokusy o animaci.

## Forma odevzdání:

Papírový poster orientovaný na výšku.

CD s finálním posterem v .PDF a .JPG jednotlivými obrazovými respektive textovými materiály použitými na posteru (variantně další materiály – inspirace, skici, mezifáze projektu...).

## Doporučená literatura:

MITCHELL, William J. *e-topia: život ve městě trochu jinak*. Praha : Zlatý řez, 2005. ISBN 80-902810-3-6

JEDLIČKOVÁ, Petra. Digitální znásilnění. *Ikaros* [online]. 1999, roč. 3, č. 5 [cit. 2008-09-30]. Dostupný na World Wide Web: <<http://www.ikaros.cz/node/362>>. URN-NBN:cz-ik362. ISSN 1212-5075.

LEARY, Timothy. *Největší hity Timothy Learyho 1*. Olomouc : Votobia, 1996.

LEARY, Timothy. *Největší hity Timothy Learyho 2*. Olomouc : Votobia, 1996.

[www.asymptote.net](http://www.asymptote.net), [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com), [www.kyberpunk.org](http://www.kyberpunk.org)