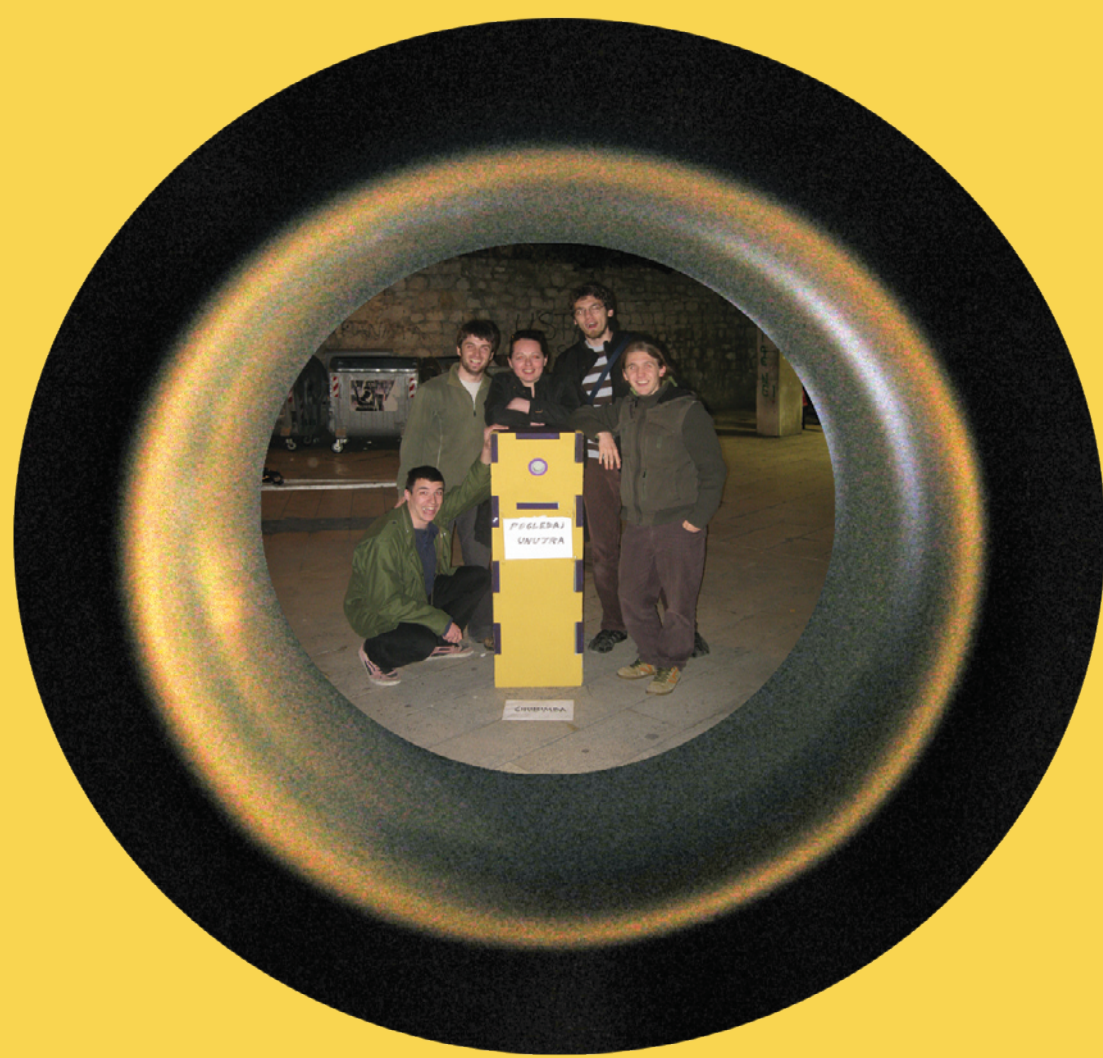




Interaktivna instalacija ČIRIBIMBA

Čirit (čiribimbit) – virit, Čiribimbaš – osoba koji viri nekoga ili ili nešto

Projekt propituje trg kao javni gradski prostor

Interaktivna instalacija je nastala na radionici dizajna interakcija na temu javnog prostora. Grupa od šest studenata i studentica problematizirala je javni prostor kroz specifičnu lokaciju – trg Gaje Bulata u Splitu, koji je, kako je istraživanje pokazalo, fizički i simbolički višestruko podijeljen.

Prostor trga, kao javni prostor, specifičan je iz više gledišta jer se dijeli na istočni i zapadni dio unutar čijeg središta se nalazi kuća Jelaska koja fizički dijeli trg. Također, kroz bližu povijest, građani su tom prostoru dali i neke nove označitelje, tako da sam pojam o prostoru kao trgu biva fragmentiran već ustaljenim nazivima pridodanim objektima na trgu, koji sami za sebe funkcioniraju kao cjeline. To je primjerice zgrada Prime, zgrada kazališta, bastion, crkva, autobusna stanica.

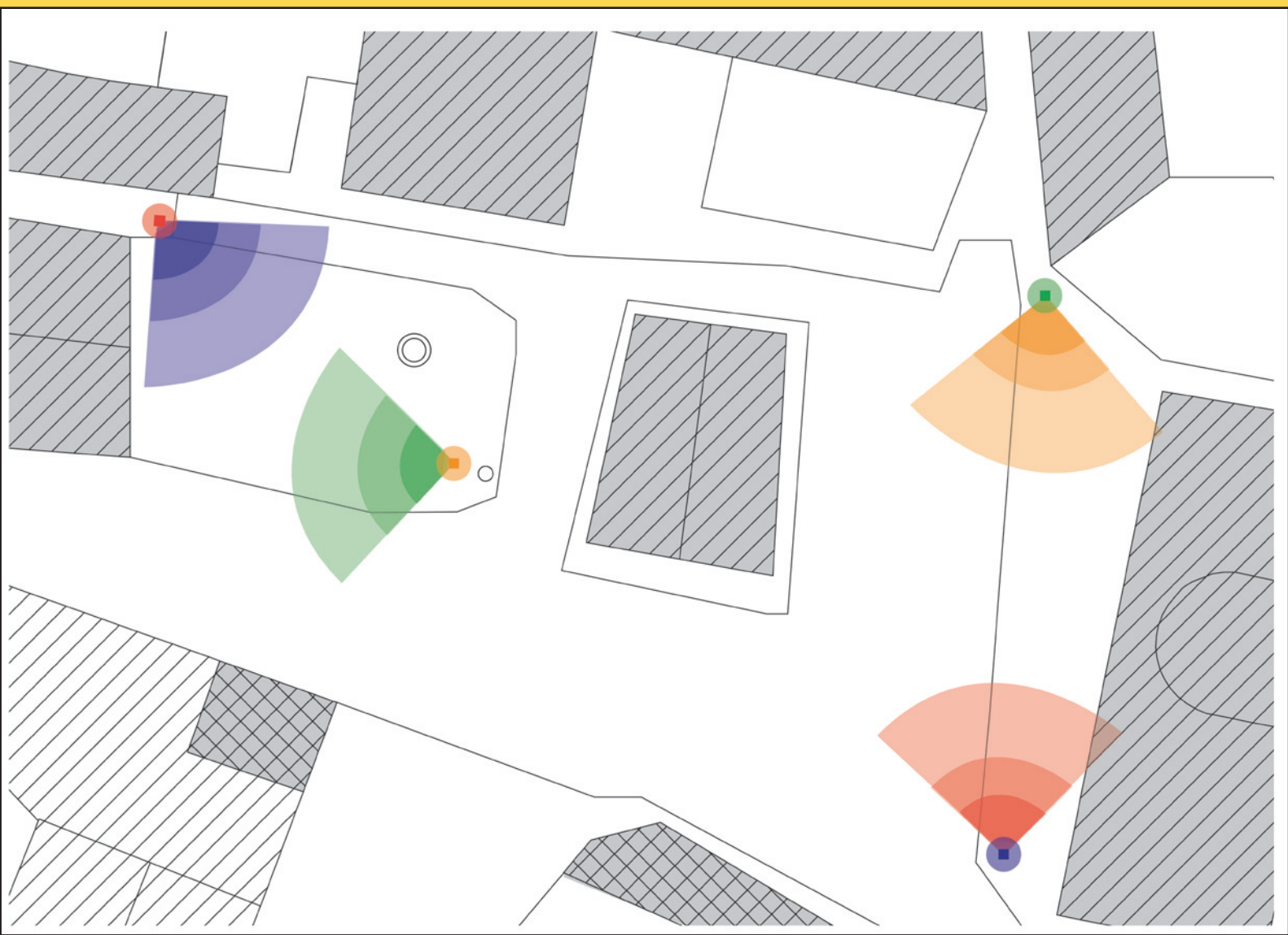
Cilj projekta je bio da se uvođenjem nekog novog elementa ponovo poveže istočni i zapadni dio trga u cjelinu i vrati svijest o prostoru kao cjelini što on zapravo jest, ali je kroz uporabu i fragmentaciju postao stvar prošlosti.



Interaktivna instalacija “Čiribimba” kao rezultat propitivanja prostora

Na problem segregacije trga grupa je odgovorila interaktivnom instalacijom “Čiribimba”. Dizajniran je artefakt koji se sastoji od kutije s rupicom koja sadrži projekciju druge strane trga. Dizajnerski koncept se temelji na ideji input-output, naime artefakt postavljen na jednoj strani trga bilježi događanja s druge strane trga koje ujedno i projicira. Zavirivanjem u ovu instalaciju vidi se projekcija druge strane trga, koju u stvarnom prostoru ne možemo vidjeti. Na ovaj način dva odvojena prostora bivaju neposredno povezana. Da bi provirio u “Čiribimba” instalaciju, promatrač se mora sagnuti što cijelom projektu daje element igrivosti jer pobuđuje radoznalost prolaznika i prolaznica i potiče njihovu interakciju.

“Čiribimba” je dizajnirana tako da u unutrašnjosti sadrži notebook koji prikazuje video zapis nevidljive strane trga. Vanjski izgled kutije sa jednim jedinim otvorom za provirivanje djeluje privlačno i poziva na interakciju.



Evaluacija

Evaluacija in situ je pokazala pozitivne reakcije od strane prolaznika i prolaznica koji su bili zainteresirani instalacijom, te su se rado uključivali u interakciju isprobavajući model i donoseći zaključke o prostoru ili su poticali rasprave i iznosili svoja viđenja, sjećanja i vizije prostora. Interakcije je poprimila i oblik igre kada su se uključila djeca koja su se tražila na suprotnim stranama trga ostvarujući time i u praksi zamisao grupe o povezivanju dva fizički odvojena prostora u jedinstvenu cjelinu trga. Prototip je postigao cilj i u tome da je instalacija generirala nove interakcije koje su se javile između ljudi koji su se okupljali oko nje.

Evaluacija je dala mnoga korisna saznanja za potencijalni redizajn instalacije u slijedećoj iteraciji dizajnerskog procesa. Pokazalo se da dizajnerski proces dizajna interakcija usmjeren korisnicima i korisnicama ima potencijal u problematiziranju i rješavanju problema vezanih za javne gradske prostore, koji nužno zahtijevaju mišljenja i doprinose stanovnika grada.



input    output

