

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR KRESBY A GRAFIKY

DRAWING AND GRAPHICS STUDIO

Info(VR)architektura

Info(VR)architecture

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

Daniela Ponomarevová

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

doc. Mgr. Art. Svätopluk Mikyta

BRNO 2022

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 4 – 6
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 7 – 15

TEXTOVÁ ČÁST

Ve své bakalářské práci, kterou jsem nazvala Info(VR)architektura, vycházím ze svých předešlých projektů, v nichž jsem skrze symbolicko-dystopické narativy rozvíjela úvahy o lidské smrtelnosti a strachu ze ztráty kontroly a o vlivu a síle působení informační internetové sítě na stav naší sdílené skutečnosti. Ty rozkládám a opět sjednocuji do nových konstelací, ve kterých se zabývám vztahem mezi virtuální a fyzickou realitou a člověkem.

Člověk je fyzickou bytostí, která je vázána k podstatě hmoty, k planetě Zemi. Za pomoci smyslů a jejich receptorů, emocí, rozumu a zkušeností, je schopný vnímat vnější vlivy i vnitřní procesy. Jeho bytí je tak ukotveno v existenci fungujícího těla, mající své jasné biologické limity. Jeho fyzická přítomnost znamená jasnou skutečnost, bez níž by byl lidský život pouhým preludem. Avšak digitální revoluce a rozvoj technologií způsobily obrovské změny v éře lidské civilizace. Nejzásadnější je globální propojení, které transformovalo komunikaci do podoby, kdy fyzická setkávání nejsou nutná. Jedná se v zásadě o velmi pozitivní aspekt, umožňující rychlou reakci. Také sociální, ekonomická, politická či kulturní pole získaly možnost dalšího působení za hranice hmotné reality. Ačkoliv rozšiřování a sdílení informací, rozvoj nových médií a masového sledování přináší řadu benefitů, též se objevuje mnoho lidskoprávních a životních úskalí, pronikající ze společenských a systémových struktur do internetového prostředí. Internet se tak postupem času proměnil v autonomní systém, simultánně běžící s naším fyzickým světem. Dalším předpokládaným vývojem internetu je sdílení a setkávání se ve společných virtuálních prostorech a to opět za pomoci digitálních nástrojů. V současném stavu, kdy se eliminují existenční jistoty, si myslím, že jedním z podvědomých důvodů k vytvoření plnohodnotné virtuální reality, kde bychom mohli koexistovat, je společenský strach z obecné konečnosti a pocit beznaděje, vycházející z civilizačních krizí. Samozřejmě za tím také stojí snaha velkoobchodních kolosů ovládat další ekonomicky přínosný zdroj a vytvářet z informací novou komoditu.

Tyto témata implikují do fiktivního narativního světa. Skrze něj představuji pozůstatky hypotetické situace, kdy se podoba světa a způsob lidské existence nekontrolovatelnými jevy (např. rychlý rozvoj technologií, pád asteroidu) oddělí od své pozemské podstaty. Tím vznikne nový existenční mód, jehož základní podstatou je úplné splynutí hmoty a virtuality. Člověk je tak zachycen v informační biologicko-odhmotněné struktuře, v níž není mrtví ani živí. Tento nový systém, tak funguje pouze jako platforma, zachovávající mix fragmentů starého světa, ze kterého není možné odejít. Lidská existence je zakonzervovaná v prostoru, kde se jenom informace, symboly a znaky stávají domnělými zprostředkovateli vzpomínek, odkazů či generovaných emocí.

Pro vyjádření této semidystopické narace využívám obrazy webových stránek či sociálních platforem jako motivy, zastupující internetové obsahy. Za pomoci kresby je vizualizuji na kartónové části, kde působí jako screenshoty. Ty jsou zdeformované a zamrzlé v čase, absorbované prostorem, který je ohraničuje a uzavírá. Během procesu jsem se také dostala ke znázornění mechanických útrob technologií, jelikož jsou nedílnou součástí digitální sféry a utvářejí vazby a vztahy mezi předmětným světem a světem virtuálním, internetovým. Metaforicky fungují jako pomyslné tunely, vedoucí energii, data a kódy do dalších mechanismů, které jsou schopné jejich obsahy přechytit a převést do srozumitelných forem,

umožňující lidské mysli je přijmout a zpracovat. Některé kartónové fragmenty jsou nositeli kreseb lidských částí a chemických procesů, ty fungují jako pozemská/biologická stopa.

Prvním důvodem, proč přenáším tyto digitální obrazy a virtuální aspekty do hmotné podoby, je využití těchto analogií jako prostředek ke sdílení a bližšího vyjádření témat, zahrnující personalizované úvahy o lidské existenci a jejího vývoje, o přenosu a schopnostech informací měnit vědomí, o mezerách v systémových strukturách, které se snažíme vyplnit dočasnými texturami. Druhým důvodem je pak skutečnost, že jako hmotné (smyslové) bytosti, jinak přijímáme a vnímáme informace či samotné umění, když jsme fyzicky v jejich přítomnosti.

V předešlém odstavci jsem zmínila kartón. Ten je obecně používán k tvorbě reklamních poutačů, prodejních stojanů či papírových krabic, fungující jako dočasná schránka pro přepravu zboží denní potřeby a produktů z oblasti nejmodernější technologie. V tomto projektu je hlavním materiálovým prvkem, jelikož zde metaforicky představuje přítomnost doby. Je analogií k paměťovým médiím pro uchovávání a přenášení dat. Jednotlivé kartónové fragmenty obsahují stylizované, někdy až schématické reference na technologická zařízení, které kombinují s obrazovými odkazy nebo textovými hesly, vycházející z popkulturní a herní oblasti. Kartónový materiál se tak stává jakýmsi autonomním nosičem kresby, paměťovým pozůstatkem. Důvody, proč používám kresbu pro zobrazení uvedených motivů jsou ty, že kresba je pro mě přirozeným analogovým prostředkem k budování myšlenkových sdělení a imaginačních komponentů. Je fyzickou činností, pomáhající zpřítomnit a ukotvit informaci do reality. Je osobní zkušeností a prací, zanechávající v sobě lidskou stopu, čímž tvoří kontrast vůči digitálně tištěným grafikám. Tento vizuální a materiálový paradox mi zároveň pomáhá dotvářet vizuální dojem nejednoznačnosti, nejistoty či iluze.

Po té tyto fragmenty za pomoci šroubů a matic, zastupující strojové a mechanické principy, aplikuji na kartónové krabice či na jejich trosky. Ty skládám, vrstvim a postupně transformuji tak, aby připomínaly (fiktivní) informační technologické objekty. Jejich vzhled i obsah evokují fúzi rozpadlých bannerů, myšlenkových map, elektroinstalačních krabic a poškozené architektury superpočítačů, které skrze vyčerpání neustále generují další data. Nejdominantnějšími objekty ze série informační architektury jsou tzv. datové sloupky (viz. obrazová část dokumentu). Ty mají trojúhelníkový půdorys a jsou vysoké cca 240 cm. Avšak jeden z nich představuje zlomený sloup, který je podepírán segmentem obdelníkového půdorysu, fungující jako opěrný systém. Pojetí těchto dvou objektů bude základním prvkem v instalaci. Dalšími důležitými komponenty instalace budou soubory 3 větších vrstevnatých krabic a pár vybraných menších kartónových nosičů.

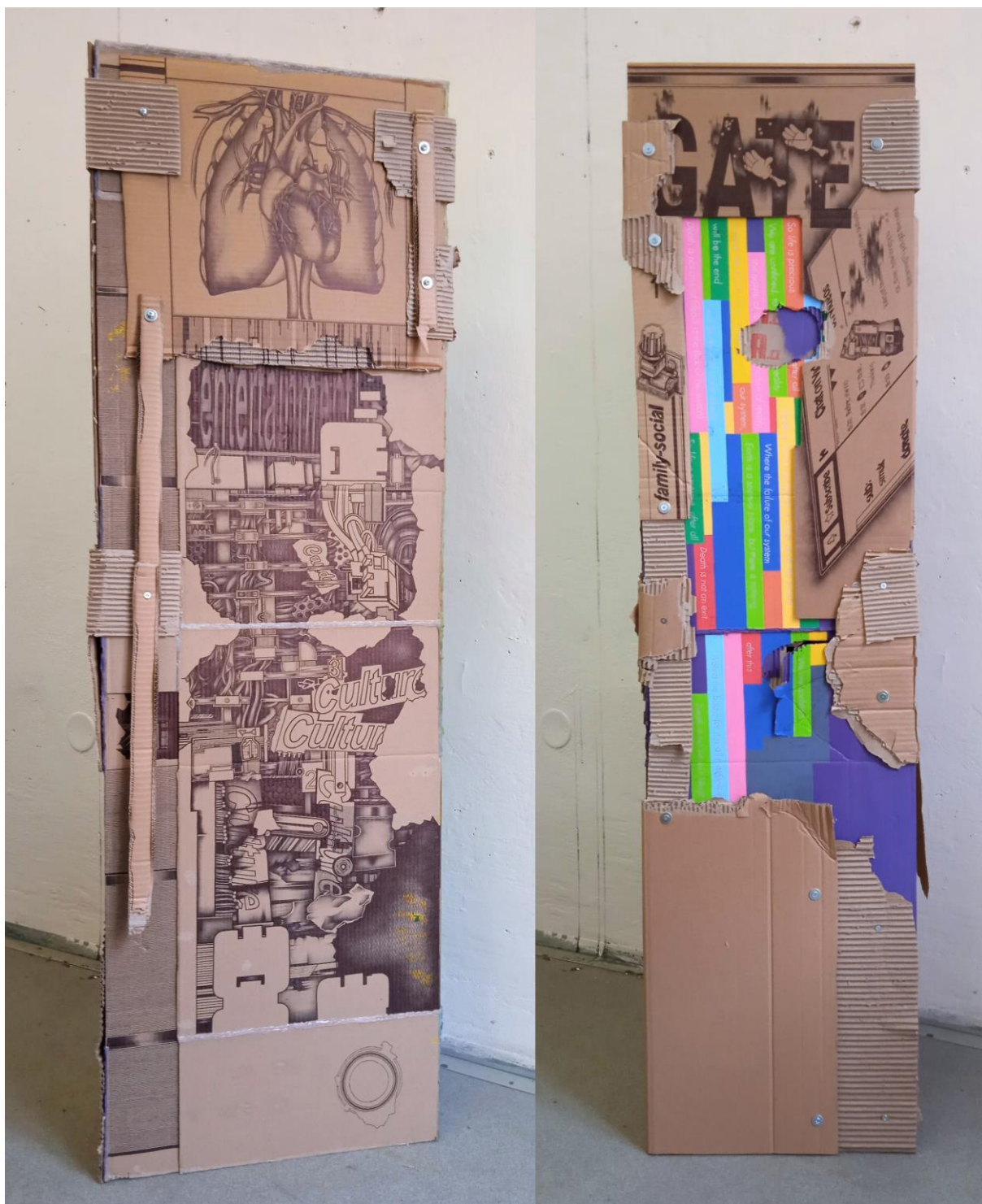
Vizuální páteř informační architektury tvoří již zmíněné reference na popkulturu, která je z obecného pohledu vnímána spíše jako bezduchý produkt zábavného průmyslu pro oslovení široké masy a neustálého vštěpování nových trendů do společenských struktur. Pro mě je popkultura symbolem předmětného světa a také zajímavou složkou ambivalencí, jelikož je plná fenoménů, trapností, radosti i bezmoci. I když v některých aspektech působí jako líbivá vyprázdněná obálka, domnívám se, že jako vizuální nástroj má potenciál být transformována do nositele i smysluplným zprostředkovatelem lidskoexistenčních či duchovních myšlenek/informací, a zanechat alespoň drobnou stopu v našem podvědomí. Myslím si, že popkultura může být dobrým katalyzátorem změn, které mohou mít konstruktivní vliv na stav společnosti. Je to však záležitost povahy člověka a jeho záměrů.

Cílem projektu je z jednotlivých segmentů vytvořit imerzivní instalaci, simulující semidystopické prostředí nového existenčního módu. Důležité je také zmínit, že součástí instalace budou díla mé sestry, Denisy Ponomarevové. K tomuto rozhodnutí jsme došly na základě diskuze a přirozeného tvůrčího vývoje. Její práce (viz. textová dokumentace Demotikons) zahrnuje zájem o digitální symboly, kterými jsou např. emoji, reakční tlačítka či internetové rozhraní. V tomto spojení bude instalace pracovat s metaforickým připodobněním k počítačovému vybavení, hardwaru a softwaru. Rády bychom našly takové prvky propojení, které budou mít smysluplný charakter a zároveň si ve své podstatě zachovají vlastní autonomní myšlenku, čímž by mělo dojít spíše ke vzájemnému podpoření jednotlivých projektů. Podoba instalace je však přes zmíněné principy stále v procesu uvažování, rozmyšlení a zkoušení.

Jsem si vědoma toho, že virtuální realita a člověk, jsou v současném umění či v popkultuře dlouhodobými tématy a zhmotňování internetových či digitálních prvků jsou v jejich světě bohatě zastoupeny. Můj zájem o toto téma není však založeno na formálním napodobování (virtuální) reality, je postaveno na úvahách o lidské existenci a jejích motivacích. Do nějaké míry rozumím té potřebě se vytělesňovat a odhmotňovat ze svého vlastního života, zároveň však vnímám, že příliš dlouho žijeme ve svých personalizovaných kulisách. Tvarujeme je a sjednocujeme se s nimi. To vše se děje na planetě, která osamoceně krouží kolem Slunce, ne proto, aby náš druh udržela naživu, ale proto, že si to vyžadují vesmírné a fyzikální zákonitosti. A díky jejich kombinaci zde můžeme existovat. Projekt Info(VR)architektura nemá za cíl člověka poučovat o tom, zda-li je virtuální realita či internet špatný. Nakonec v jeho narativu se internetová síť stane samotným nosičem pozůstatků starého světa i toho, co bývalo pozemským lidským životem. Jde spíše o vyjádření ambivalence, nejednoznačnosti hranic, zvědavosti, potřebě manifestovat nedotknutelné a měnit informace v otázky.

OBRAZOVÁ ČÁST

(Ta obsahuje ukázky základních/dominantních objektů, nezahrnuje ukázky či fotografie jiných kartónových segmentů, které budou součástí instalace, z důvodu jejich rozpracovanosti)



Datový sloup1 (část I.), kresba na kartónu, černá propiska, akrylové fixy, kombinovaná technika, šrouby a matice, 160 × 60 × 37 cm, 2021–2022



Datový sloup1 (část II.), kresba na kartónu, černá propiska, akrylové fixy, kombinovaná technika, šrouby a matice, 80 × 60 × 37 cm, 2021–2022



Opěrný systém (přední strana), kresba na kartónu, černá propiska, akrylové fixy, kombinovaná technika, šrouby a matice, 135 × 75 cm, 2022



Opěrný systém (levá strana), kresba na kartónu, černá propiska, akrylové fixy, kombinovaná technika, šrouby a matice, 135 × 45 cm, 2022



Opěrný systém (pravá strana), kresba na kartónu, černá propiska, akrylové fixy, kombinovaná technika, šrouby a matice, 135 × 45 cm, 2022



Datový sloup2, kresba na kartónu, černá propiska, akrylové fixy, kombinovaná technika, šrouby a matice, 240 × 60 × 37 cm, 2021–2022



Offline Shelter, kresba na kartónu, černá propiska, sprej, kombinovaná technika, šrouby a matice, 137 × 40 × 37 cm, 2022 + detail





Generátor1, kresba na kartónu, černá propiska, kombinovaná technika, šrouby a matice, 100 × 40 × 35 cm, 2021–2022 + detail (pohled na vrchní část objektu)





Generátor2, kresba na kartónu, černá propiska, kombinovaná technika, šrouby a matice, 60 × 33 × 20 cm, 2021–2022