

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FACULTY OF FINE ARTS



ATELIÉR MULTIMEDIA
STUDIO MULTIMEDIA

EXISTEXION

DIPLOMOVÁ PRÁCE

DIPLOMA THESIS

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

BcA. ROMAN ROBAARD

VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

Mgr. SLAVO KREKOVIČ, Ph.D.

OPONENT PRÁCE
OPONENT

MgA. TOMÁŠ VAVŘÍČEK

BRNO 2016

DOKUMENTACE VŠKP

OBSAH:

OBRAZOVÁ ČÁST A POPIS

s. 03 – 11

TEXTOVÁ ČÁST (PÍSEMNÁ OBHAJOBA)

s. 12 – 16

Videoprojekce s instalací nazvaná EXISTEXION se skládá z projekce full HD obsahující animovaný obraz, dále audio skladby a pěti artefaktů vyhotovených pomocí 3D tisku.

Výčet objektů a jejich název:

A *Space Odyssey* **B** *Newspeak* **C** *Psyché* **D** *Other Worlds* **E** *Epigenesis*



Výchozí klíčové realizace vztahující se k artefaktům:

Space Odyssey

Projekt Space Odyssey byl závěsným dílem, které tvořilo několik samostatných panelů. Jednotlivé desky na sebe typologicky navazovaly a společně tak utvářely plnohodnotný celek. V zásadě se jednalo o abstraktní naraci fiktivní výpravy universem, skrze subjektivní pohled. Přesněji cesty z paralelního vesmírného prostoru ke stále konkrétnějším a známějším reáliím. Celý proces byl autorsky obrazově vyjádřen a doplněn o texty, které k této zdánlivé výpravě odkazovaly. Celé dílo se opíralo o aktuální vědecké poznatky z oblasti přírodních věd, tedy nejen fyziky a astronomie, čímž zároveň vznikla určitá technická dokumentace, která postupně odkrývala tajemství universa.

Newspeak

Cyklus Newspeak byl zaměřen na zpracování a pojetí tematiky vyprázdněného obsahu. Konkrétněji myšlenky skutečného významu vyřčených slov a tedy sdělení, které se k nám prostřednictvím těchto komunikačních vazeb dostávají. Přesto, že jsme schopni jasně identifikovat jednotlivé zvuky a vyvodit z nich definované pojmy, sdělovatel stále může skrývat své skutečné záměry. V případě hlubšího pochopení jsme tak odkázáni na další vjemy a signály, které mají často při samotné komunikaci zcela zásadní vliv a nemusí se vztahovat přímo k obsahu slovnímu. Dílo bylo složeno z několika potištěných pláten, které se vzájemně doplňovaly. Ústředním motivem byly kompozice drátěných prostorových objektů, které tvořily nesourodé shluky. V těchto konstruktech byly zachyceny fragmenty liter, které tak sporadicky utvářely povrch těchto abstraktních forem. Rozbitá a tedy nečitelná typografie přímo odkazovala k zavádějícímu významu a mnohoznačnosti. Zástupný prostředek určený ke komunikaci a sdělení myšlenek byl tedy degradován a stal se v tomto díle zcela dysfunkčním.

Psyché

Komplexní realizace nazvaná prozaicky Psyché byla experimentálním cyklem virtuálních objektů, které společně vytvářely bizarní a zdánlivě nevyvážený soubor. Jednotlivé předměty provokovaly diváka svojí specifickou morfologií, složenou

především z asambláží lidských orgánů levitujících ve vzduchoprázdnu. Každý objekt odkazoval k samostatnému psychickému projevu a vizualizoval tak osobitým způsobem zcela éterické a abstraktní pojmy a duševní procesy. Obrazové kompozice se nevztahovaly pouze k lidskému nitru, ale zároveň i přeneseně k fenoménu kontroly jednotlivce, potažmo celé společnosti. Labyrint pravidel, které každého člověka systematicky svazují a vytvářejí omezení a mantinely jeho existence tedy princip, že jsme od narození postupně svazováni a pohlcováni organizovaným, uměle vykonstruovaným prostředím, kosmosem. Tyto virtuální plastiky byly prostřednictvím projekce krátce zobrazovány jak na vybraných stěnách exteriéru, tak i v interiéru psychiatrické léčebny.

Other Worlds

Videoinstalace Other Worlds byla složena z animované obrazové stopy doplněné o audio skladbu, která přímo odkazovala k původním procesům, které na zachycených místech v minulosti probíhaly. Dílo v sobě zahrnovalo stylizaci vybraného městského prostoru, který pozbyl svoji původní společenskou úlohu, jeho postupnou zkázu a na ni navazující příchod nové hmotné formy, reprezentující zatím nejednoznačnou budoucnost. V zásadě se jedná o místa, která jsou silným dokladem své doby, v současnosti nazývána brownfields, tedy aktuálně opuštěná území bez jasně určeného využití. Obrazová část díla vycházela z jednoho z posledních rozsáhlých historických industriálních areálů, nacházejících se na katastru moravské metropole. Tato místa jsou v současnosti nezdědkou předmětem zájmu developerů, čímž dochází k jejich nevratným proměnám, nebo naprosté destrukci. Město, jakožto živoucí organismus tak zcela přirozeně a nevratně ztrácí součást své dílčí historie společně s dědictvím těžké průmyslové výroby. Aktuálně dochází k postupnému zániku těchto stavebních celků, čímž mizí nejen jejich svérázné urbanistické řešení, ale i naprosto unikátní genius loci.

Prioritou realizace bylo zachycení autentického prostoru industriálního prostředí pouze za pomoci stínů, tedy prostřednictvím stinných ploch, které skutečně jednotlivé fyzické objekty, stěny a konstrukce na daném místě přes den vytvářely. Následně v navazující fázi zprostředkovat přenos tohoto zaznamenaného prostředí k divákovi především skrze video projekci. Samotná animace měla dvě základní roviny: první vyjadřovala destrukci, která korespondovala s postupným reálným zánikem těchto prostor. V návazném ději vzešly zcela nové architektonické formy, které zpočátku

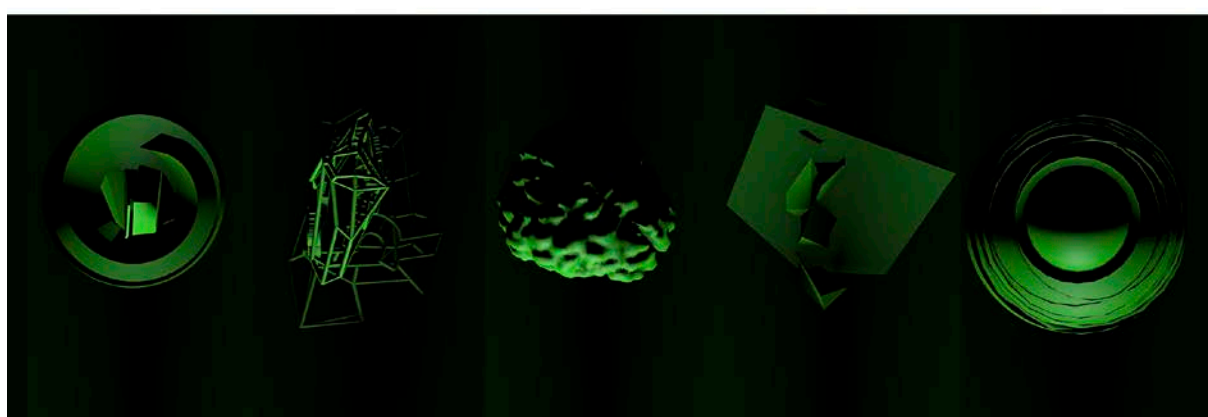
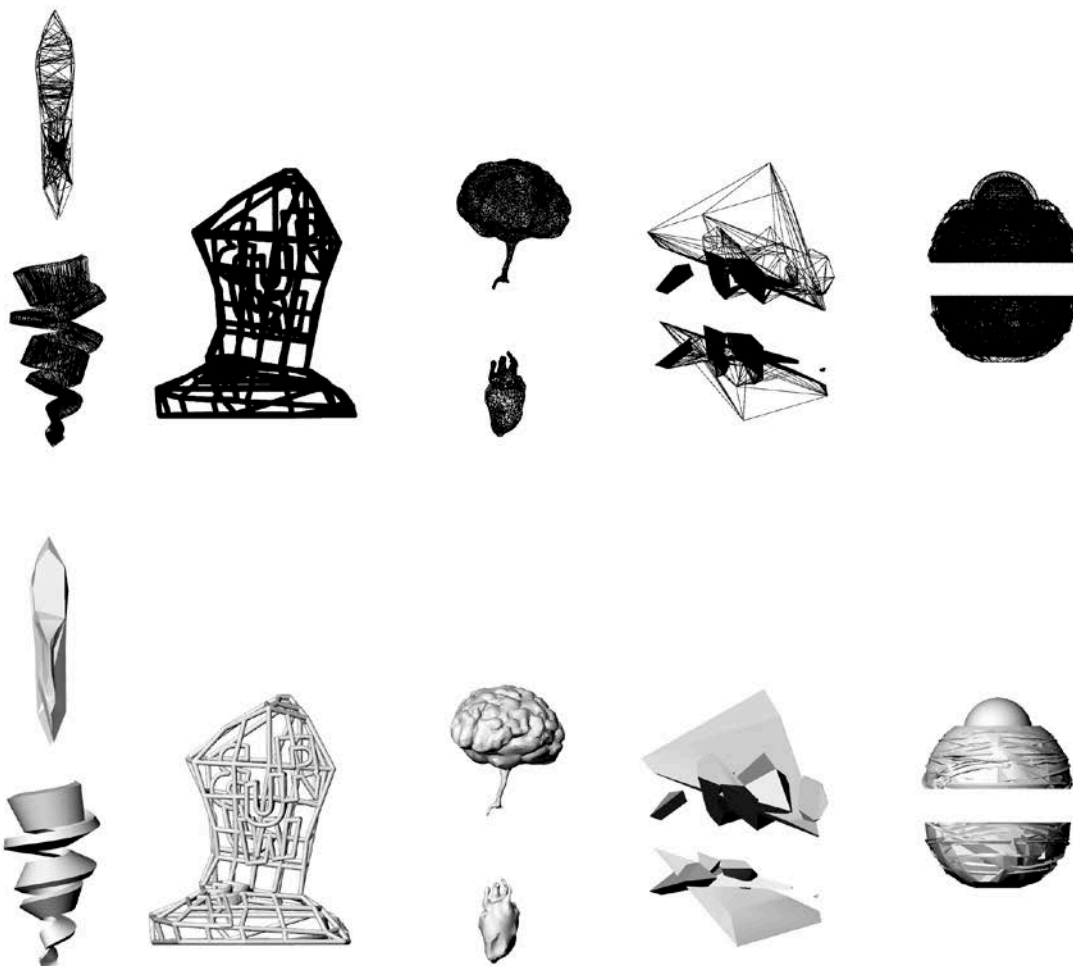
vycházely ze základních konstrukčních principů předcházejících staveb. Nadále si však tyto konstrukce již žily vlastním životem a symbolizovaly tak novou existenci, budoucnost. Jednotlivé vizuální kompozice vycházely z celé komplexní kulisy prostředí, tedy součinnosti stínů a reflexů. Tyto elementy jsou samy o sobě důležitým faktorem celkového dojmu atmosféry z těchto míst. Vyselektované linie a plochy obsažené v animaci podléhaly od deformací až k absolutní destrukci, čímž se tak odvolávaly na skutečné dění, kterým tato místa podléhala. Pro samotnou vizuální rovinu byla důležitým faktorem také audio stopa, která dokreslovala a zároveň stupňovala celkový zážitek z videoinstalace. Syntetická skladba diváka vtahovala přímo do daného prostředí a to jak prostřednictvím akcentací zaměřených na ozvěny časů minulých tak i návazných procesů, kdy i současné zanedlouho pohlít tok času.

Epigenesis

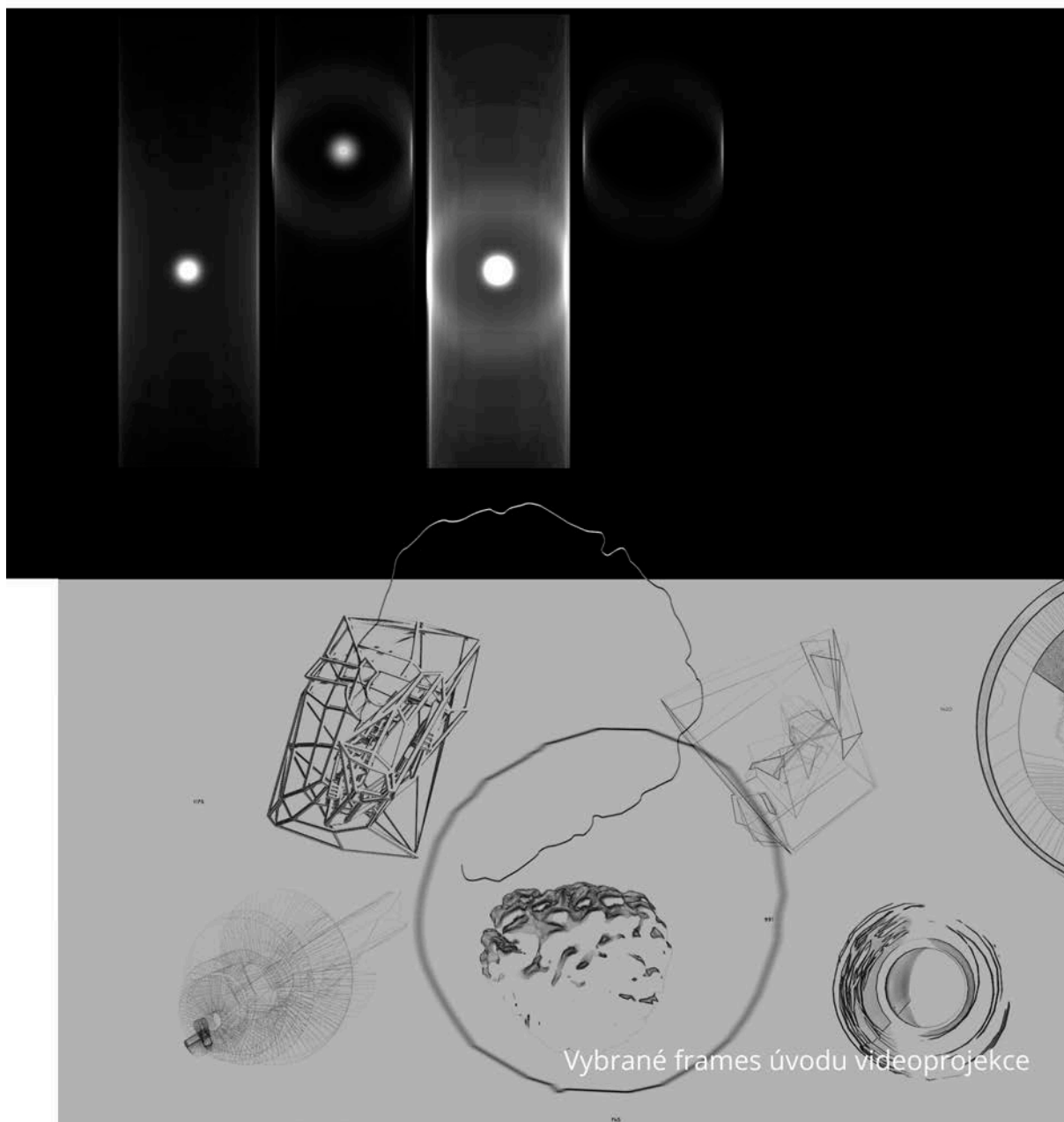
Realizace Epigenesis byla inspirována přímo tzv. epigenetickými ději, jednalo se o subjektivní vizi formování nás samotných, ať již vědomě nebo nevědomě skrze prostředí, kterým jsme obklopeni. Ústředním motivem těchto procesů je právě epigenetika, dnes již nedílná součást genetiky samotné. Tato věda přišla se zajímavým zjištěním, tedy, že epigeny jsou primárně nadřazeny genům samotným, reagují velice citlivě na veškeré vnější změny a podmínky. Právě prostřednictvím chemických reakcí jsou epigeny schopny vlastními procesy změnit, nebo zcela proměnit chování naší genetické informace a to i pouze krátkodobě.

V díle realizovaném speciálně pro galerijní prostor bylo za pomoci animace a hudební složky zprostředkováno ztvárnění procesů neustálé proměny, komplexní provázané geneze flexibilní struktury, forem skladby připomínající rubikon. Ústřední děj se odehrával v nitru abstraktní mlýnice, pomyslného katalyzátoru. Společným jmenovatelem díla byla interakce a úzká provázanost dvou činitelů, konkrétněji prostředí a jednotlivých charakterů reprezentující živou strukturu, v tomto případě člověka. Veškeré tyto zástupné elementy společně v animaci neustále podléhaly změnám v rámci časové osy. Jak samotné prostředí tak charakterová genetická linie proti sobě v této realizaci nestojí v opozici, ale naopak společně vytvářejí virtuální homogenní prostředí. Spíše rytmickou, někdy až agresivní choreografií, odkazující k reálné každodenní koexistenci.

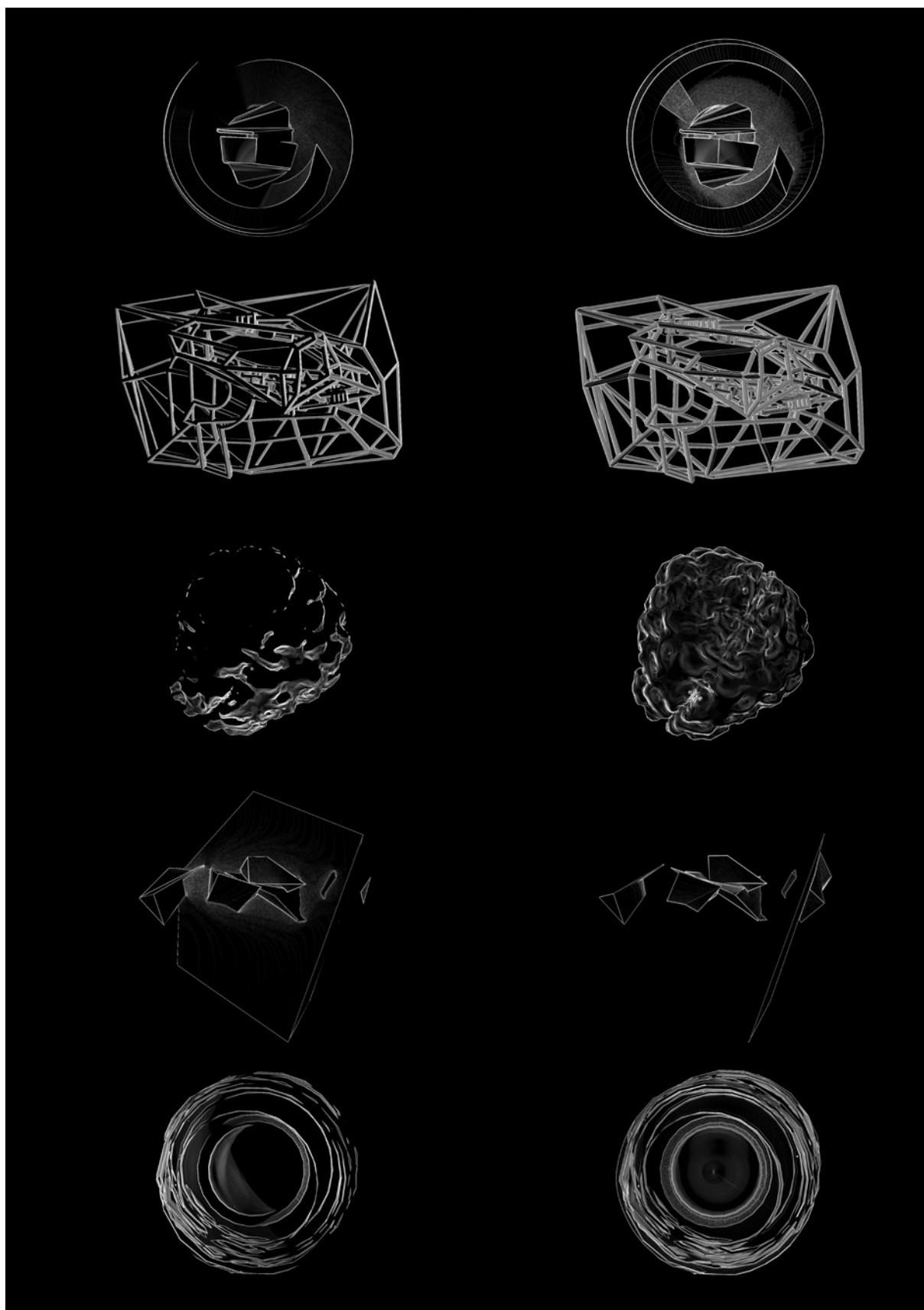
Technická příprava renderové grafiky pro 3D tisk, adjustace, náhledy:

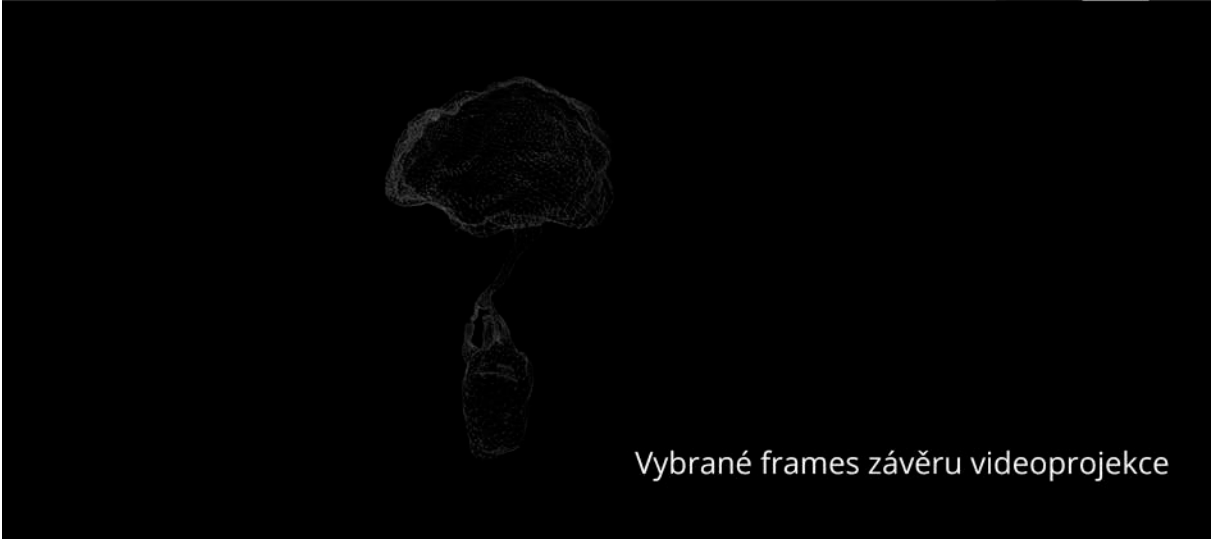
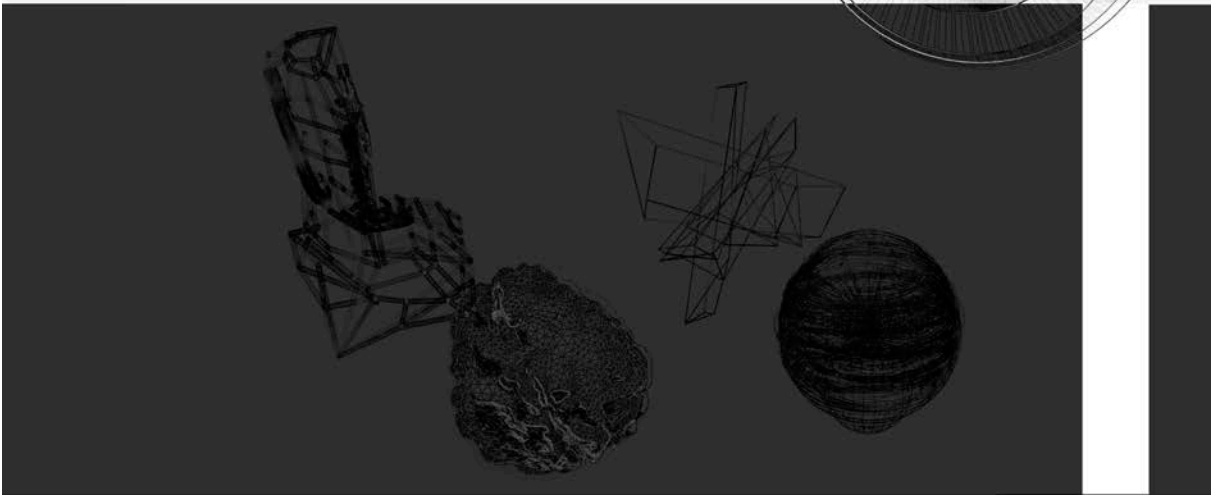
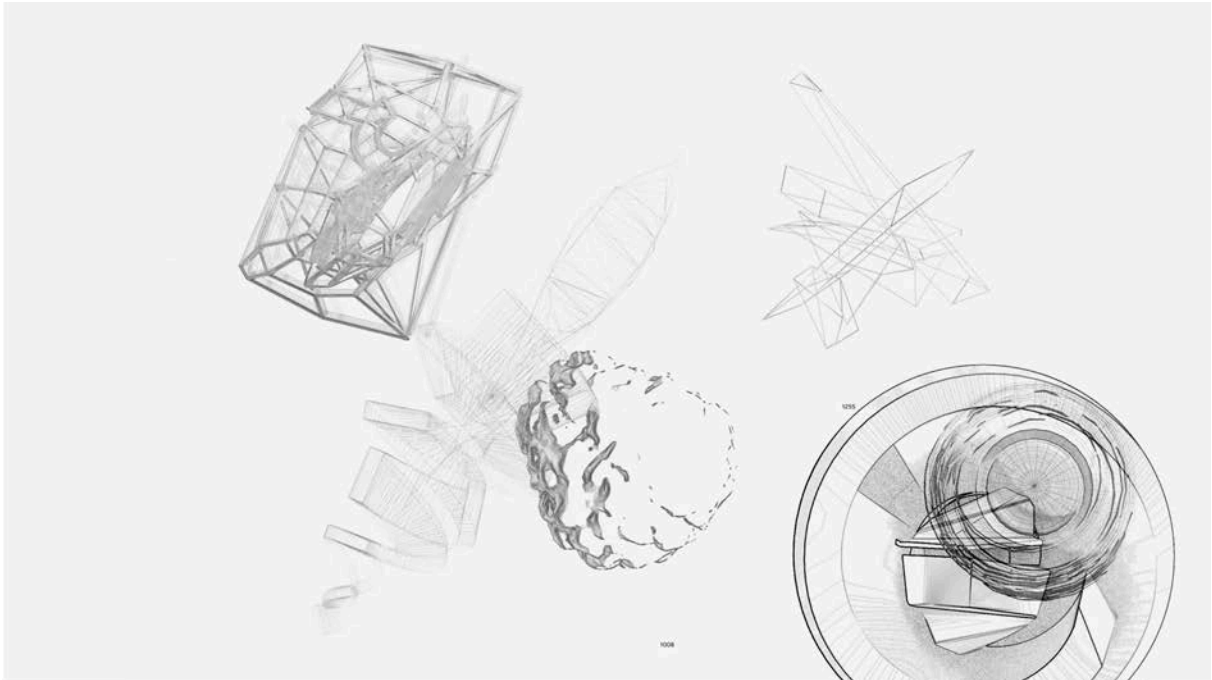


Příklad selekce stinných partií objektů:



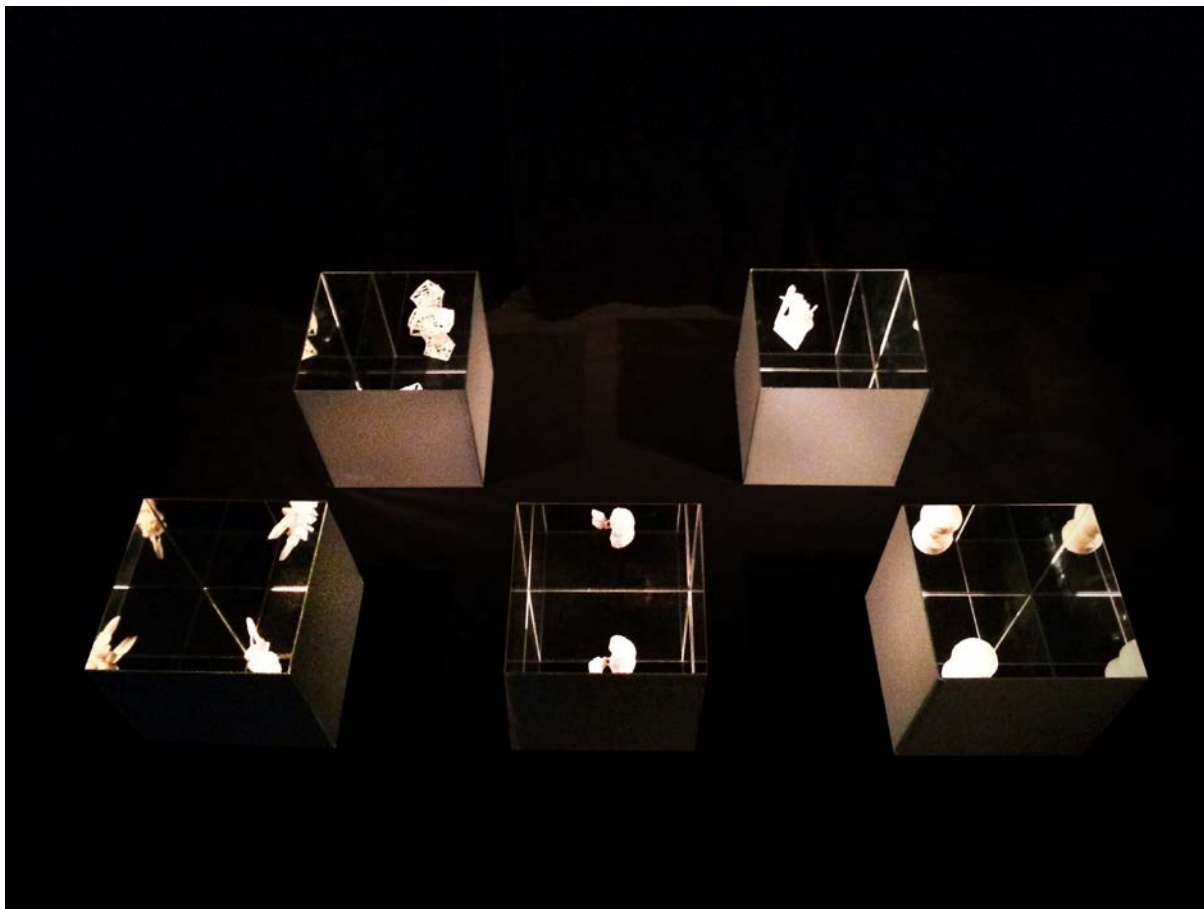
Mapování a animování povrchů artefaktů:





Vybrané frames závěru videoprojekce

Instalace zrcadlových boxů s artefakty:



LINK:

<http://archiv.ffa.vutbr.cz/vskp/video/2016-robaard-roman-existexion>

Písemná obhajoba VŠKP

EXISTEXION

Realizace tvoří ucelený soubor, který vizualizuje fyzickou existenci původně nemateriálních artefaktů. Součástí instalace je nejen zhmotnění původně virtuálních objektů, ale i jejich následná dokumentace a studium v reálném prostředí. Celá instalace postupně vznikla z několika na sebe chronologicky navazujících procesních fází, jejichž výsledkem jsou pohyblivé obrazy. Samotná animace odkazuje k nově nabyté skutečnosti stejně jako k transferu mezi dvěma zcela odlišnými světy. Každý z pěti vytvořených artefaktů přímo vychází a dále také reprezentuje klíčové projekty, kterým jsem se v posledních pěti letech věnoval. Zároveň tyto předměty představují určité subjektivní historické spojnice a konsekvence. Instalace tedy mohla vzniknout pouze na základě osobních zkušeností a jednotlivé objekty a na ně navazující projekce tak z počátku představují pro diváka určitou záhadu. Tyto objekty tedy nelze vnímat omezeně prostřednictvím prizmatu sociálně konstruovaného významu. Přestože se nově zhmotnělé artefakty stávají výchozím bodem celé instalace, v konečné fázi jsou již paradoxně postradatelnými. Jednotlivá díla, ze kterých objekty pocházejí měly na moji

další budoucí práci dalekosáhlý dopad a pomyslně představují určité mezníky tvorby jako takové. Předměty tedy vytvářejí řetězec „momentů“ odkazujících k mému dosavadnímu působení, postupném vývoji a myšlení.

Důvodem pro vytvoření instalace pro mě bylo vědomí, že veškeré dosavadní realizace byly tvořeny výhradně v digitálním rozhraní, nebo virtuálním prostředí. Ať již se jedná o animace, vizualizace nebo design, žádný z těchto projektů tedy hmotně neexistuje, a jejich samotná existence je svým způsobem pomíjivá a spíše teoretická. Veškerá má dosavadní tvorba byla realizována skrze výpočetní techniku a software, který mně umožňoval generovat v reálném čase výsledky složitých algoritmických operací a převádět je do vizuálně uchopitelných objektů na monitoru nebo projekčním plátně. Ačkoli nám současné technologie stále rozšiřují pole působnosti, jedná se pouze o napodobování reality. Faktem také je, že tato díla byla v minulosti veřejně prezentována pouze skrze digitálně vygenerované statické nebo pohyblivé obrazy. Jinak tomu není ani v případě jejich „opětného uvedení do života“, kdy jsou veškeré tyto realizace nadále doložitelné pouze digitálně, tedy čistě jako technická záloha v podobě datového toku s přímou závislostí na dalších zařízeních. Všechny nastíněné skutečnosti nutně vedou k zamyšlení o pomíjivosti a limitech v rámci utopistických vizí „komputerizovaného“ světa, i s ohledem na stotožnění se s tezí, že *„médiu je víc než technologie, na které závisí; je to také praxe, druh zručné práce s hrubým materiálem, která užívá konvencí, struktur a znaků k tomu, aby udělovalo význam, vyjadřovalo myšlenky a vytvářelo zkušenosti“*.¹

Mne samotného tedy fascinuje možnost posunu k nové skutečnosti, překročení hranic vlastní minulosti spočívající v dosavadní tvorbě, a s tím související určité vymezení se standardizovaným nástrojům v daných profilacích, jako je například design. Práce si v tomto směru klade za cíl s vědomím současného vývoje umění zkoumat doklad nově nabyté přítomnosti. Svým způsobem navazuji na současné tendence specifického návratu k objektům, což je v současnosti pouze umocněno neustálou cirkulací dat, všudypřítomností technologií, automatizací a virtuálna internetu. Pokud se pozastavím například u prostředí, které nám poskytují komunikační sítě, lze v tomto směru mluvit až o pluralitě realit, tedy vlivu virtuality na naše vnímání fyzikální i každodenní skutečnosti. S tímto tématem pracuje i umělecká teoretička Kateřina Cepáková, *„přesouvá naši pozornost k postinternetovým podmínkám. V jejich rámci ukazuje, že obrat k objemu není jen*

naším vlastním rozhodnutím, ale probíhá podprahově skrze vzrůstající vliv médií a zejména internetu, který přetváří naši představu o vlastních tělech a myslích“.²

Instalaci EXISTEXION, která je zároveň poslední univerzitní realizací se mimo jiné snažím vymezit vůči předcházejícím postupům ve své práci. Základním principem je zhmotnění, tedy pomyslné uvedení svých nejpodstatnějších děl reprezentujících celá předcházející období do skutečného fyzického prostředí. S těmito realizacemi tak lze nejen dále pracovat, ale zároveň se otevírá možnost vnímat je i hmatem, tedy mnohem plnohodnotněji. Jednotlivé artefakty a jejich atributy společně utvářejí souhrnou esenciální instalaci, nikoliv však retrospektivu. Přestože realizace tvoří pomyslný osobní práh, mezi minulostí a výzvami budoucnosti, samotné těžiště instalace spočívá v nové skutečnosti. Nejedná se o žádnou adoraci materie v podobě zhmotněných realizací, tyto dílčí výchozí elementy instalace jsou nezbytné v úvodní fázi, kde následně slouží k dalšímu studiu a pozorování v rámci jejich „hlubší roviny existence“. Jedná se o opačný postup než je nastíněn v případě editora knihy Objekt Václava Jánošíka, *„Klíčový je důraz některých autorů na materiální afektivní nebo mimo-lidskou perspektivu a zejména ohled na enviromentální dopady nových médií i zdánlivě nehmotných virtuálních objektů; to jsou témata, která mohou rozšířit horizont našeho uvažování a vnímání objektů daleko za hranicemi samotné teorie médií. Média, technologie, objekty nebo hyperobjekty přitom mají jiný prostor a jiný čas, vymykají se našim lidským možnostem; můžeme mluvit o geologickém čase médií nebo o jejich vlastní obrazotvornosti a materialitě. Umění je pak oním laděním na tyto možnosti, které nás přivádí do mimolidského světa objektů.“³*

Jak je psychologicky dokázáno, lidé získávají téměř 80% informací vztahujících se ke svému okolí skrze zrak. Světlo jako takové je tedy prvotní nedílnou spojnicí našeho vědomí s vnějším světem. Právě prostřednictvím světla a jeho odrazů, nebo pohlcení od daných povrchů jsme schopni na základě stínohry vnímat hloubku a tedy i komplexní objem. Jedná se tak o reálnou modelaci světlem námi vnímanou přirozenou optikou. Právě stín jako takový se ve druhé fázi pro celou finální instalaci stává zcela klíčovým. V navazujícím procesu, jsou tyto již fyzické objekty vystaveny zcela volně skutečnému prostředí, tak aby s ním mohly přirozeně interagovat. Jednotlivé předměty byly vystaveny dennímu světlu, čímž prostřednictvím své nově nabyté fyzické existence a tedy i perspektivy, přirozeně vrhaly pohyblivé obrazy. Nasnímaný digitální záznam tohoto procesu následně posloužil k dokumentaci a rozfázování studie vržených stínů

v rámci časové osy. Pohyb stinných ploch obsažených v záznamu uzavíral postupně vizuální celek a stal se tak ryzím a zároveň svébytným důkazem skutečnosti artefaktů. Závěrečná fáze již veškeré přímé fyzické entity zdánlivě vypouští a instalace tak získává svoji scénickou podobu. Nekompromisně tak dochází k oddělení těchto předmětů z celkového narativu celku i jeho konečného vyznění. Jádrem instalace je tedy dematerializováno, veškeré předcházející pozorování a studium dokládá odhmotněný selektivní mapping a pohyblivý nárys. Vzniká tak pro nezasvěceného diváka tajemný cyklický proces rozšiřující vlastní obrazotvornost artefaktů, který vizuálně uzavírá celý princip instalace v absurdnu. Všechny objekty, které byly vytrženy z digitálního a virtuálního světa se nacházejí mimo ústřední instalaci. Dokladem jejich fyzické existence se stává pouze technicky stylizovaný pohyblivý obraz, který byl v minulosti skutečným projevem a odrazem všech snímaných objektů. Technicky se jedná o digitální projekci a kruh se uzavírá. Jednotlivé artefakty tedy byly fyzicky vyhotoveny a jsou pozorovateli stále nepřímě k dispozici, ovšem jejich přítomnost již není nutná, ale je pouze doplňující. Přenesená imaginace předmětů a jejich nově nabytá vizuální zkratka se v instalaci stává nositelem veškerých hodnot a kvalit, stejně jako samotného odkazu k nim. Předmětem instalace není posuzování historické konsekvence, smyslu, nebo případné umělecké a estetické kvality objektů, ale těžištěm jsou výhradně jejich reakce a interakce s námi známou skutečností.

Výpočetní technika byla vždy a stále je prostředkem ke zrychlení a zdokonalení procesů. Všechny další výčty jsou druhem zrychlení procesů. Internet dal vzniknout novému prostoru pro komunikaci. Všechny další výčty jsou formami komunikace. Se zvyšujícím se výkonem zařízení má tato souvislost okrajovou, důležitější pro komunikaci je právě propojenost – síť a její dostupnost. Virtuální prostor, se tak stal nedílnou součástí prostoru reálného. Tyto průniky, vůbec současné tendence se projevují v reálném životě každého z nás. V této instalaci jsou zahrnuty principy, které naráží na problematiku přesunu právě mezi těmito dvěma paralelními světy. Prvním původním – skutečným a následujícím virtuálním a synteticky konstruovaným. Ve své práci se snažím přenést entity mezi těmito světy a nakonec z tohoto snažení vytvořit autentický extrakt, který opět svojí formou odkazuje k původu, neboli kořenům těchto objektových spojnic s realizacemi minulosti. Základním prvkem a zároveň nositelem sdělení se stává prozaická lineárnost. Zobrazování linie je abstraktním pojmem, reálně

neexistuje a slouží nám pouze jako pomůcka při optickém scelování a vyobrazování. V této instalaci se ovšem stává esenciálním světelným dokladem, minimalistická linearita je v této práci vyzdvížena tak, aby nerušeně dominovala plochám a připomínala tak již nepřítomné artefakty. Pomyslné spojnice – objekty jsem chtěl v uceleném souboru přesunout z digitálního kontextu, nechat se jimi fascinovat a přeneseně tak pracovat s myšlenkou, že *„objekty mají svou vlastní existenci, vlastní perspektivu, kterou nám mohou poodkrýt. Jednoduše řečeno objekty k nám mluví.“*⁴

Tím, že jsem vynaložil čas a energii na uvedení těchto původně digitálních a virtuálních entit v hmotu a podrobil je systematickému pozorování, jsem docílil nejen samotného přenosu, ale získal jsem především zcela svébytný obraz odkazující k tomuto faktu. Vznikl tak autonomní vizuální vztah, který v sobě zahrnuje potenciál jedné z rovin dialogu artefakt – reálno. Nejedná se o intuitivní práci, ale spíše racionální zkoumání, které bych mohl popsat slovy „reproduktivní realismus“. Výsledkem jsou tedy pohyblivé obrazy, které odráží na první pohled zřejmé zvyklosti a chování, ovšem v rámci instalace EXISTEXION jsou tyto formy již posunuty do samostatného rámce. Jednotlivé digitální obrazy v sobě nesou skrytý příběh, který lze poodhalit, až při opětném spojení s jejich výchozím elementem, který tak slouží jako klíč k jejich čtení.

¹LISTER Martin, *New Media: a critical introduction* 2nd edition. Routledge, Londýn 2003. ISBN 0-415-22377-6, s. 108.

²JÁNOŠČÍK Václav, *Objekt. Kvalitář* s. r. o., Praha 2015. ISBN 978-80-260-8639-0, s. 22–23.

³JÁNOŠČÍK Václav, *Objekt. Kvalitář* s. r. o., Praha 2015. ISBN 978-80-260-8639-0, s. 19–20.

⁴JÁNOŠČÍK Václav, *Objekt. Kvalitář* s. r. o., Praha 2015. ISBN 978-80-260-8639-0, s. 17.