

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FACULTY OF FINE ARTS



ATELIÉR MULTIMÉDIA
STUDIO OF MULTIMEDIA

NETIZENS

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

Ladislav Tejml

VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

Mgr. Slavomír Krekovič, Ph.D.

OPONENT PRÁCE
OPPONENT

Mga. Jan Šrámek, Ph.D.

BRNO 2016

DOKUMENTACE VŠKP

OBSAH:

| | |
|---------------------------------|----------|
| OBRAZOVÁ ČÁST | s. 3 – 6 |
| TEXTOVÁ ČÁST (PÍSEMNÁ OBHAJOBA) | s. 7 – 8 |

OBRAZOVÁ ČÁST

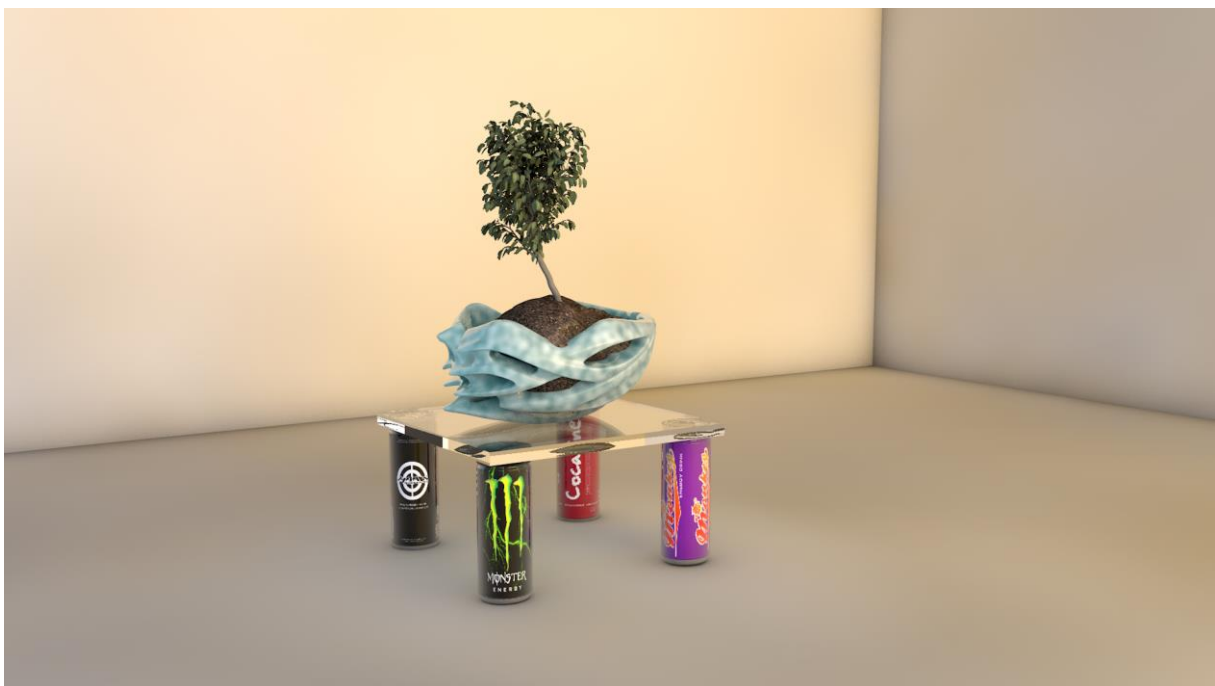
K obhajobě byly předloženy návrhy instalace v prostoru a snímky z animace.



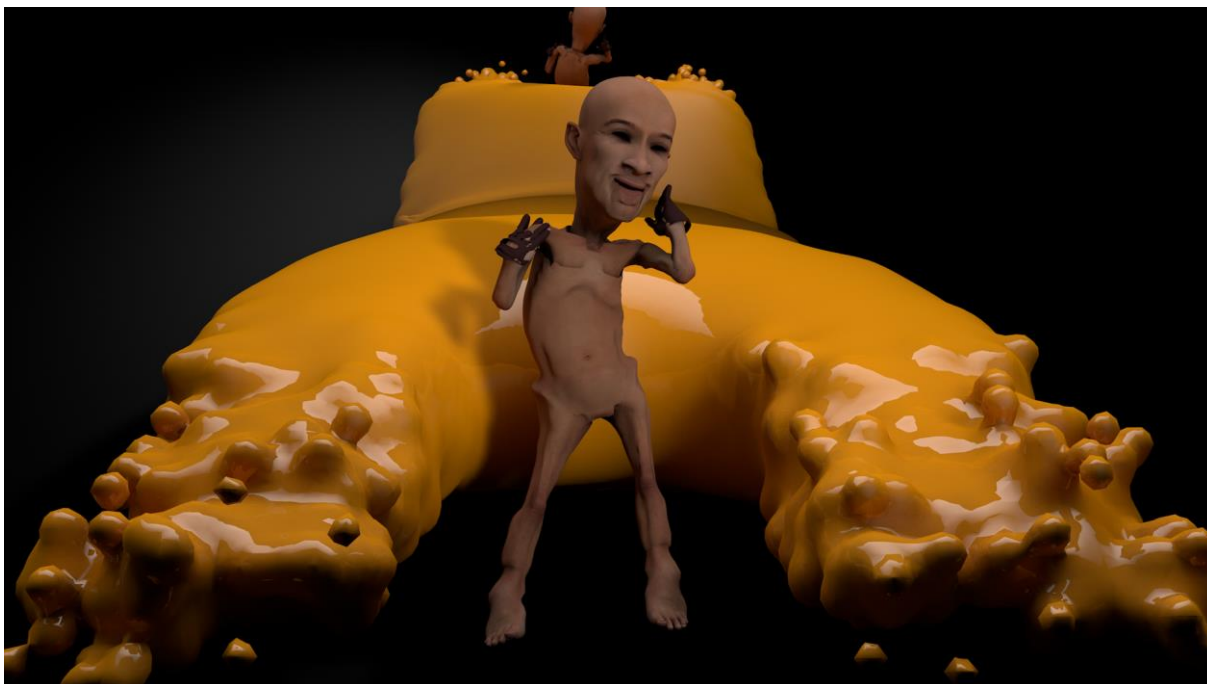
Předběžný návrh instalace v prostoru, 3D vizualizace, 2016



Předběžný návrh instalace v prostoru, 3D vizualizace, 2016



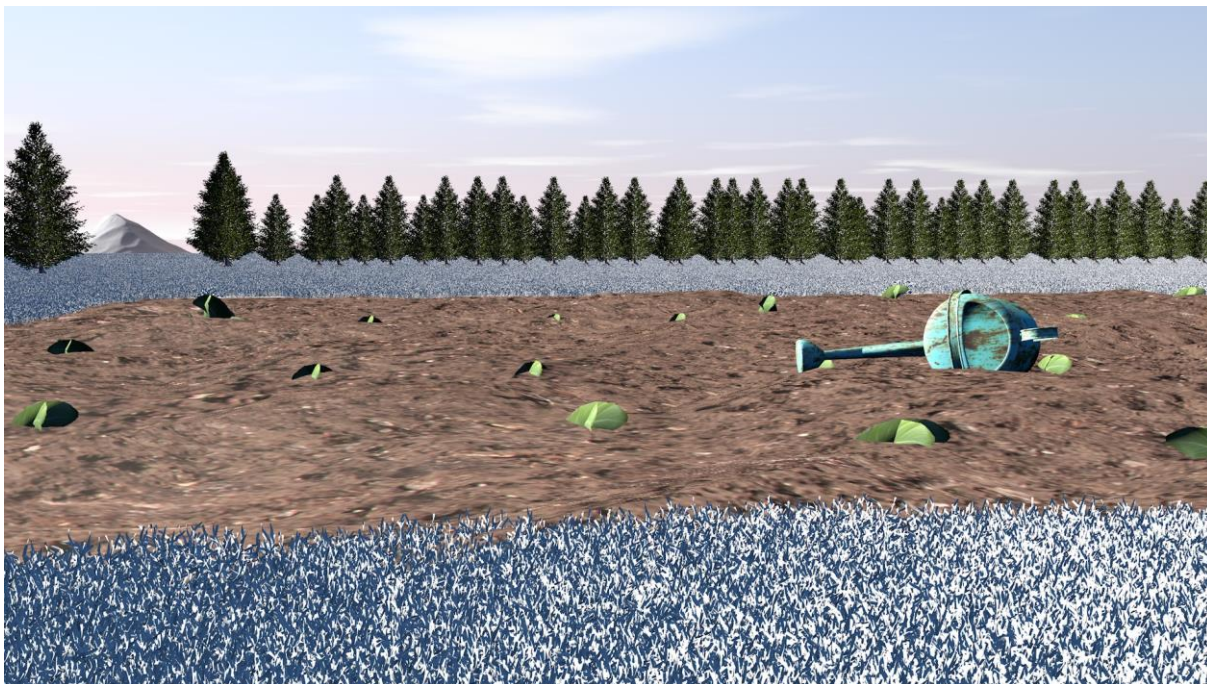
Předběžný návrh instalace v prostoru, 3D vizualizace, 2016



Netizens, snímek z 3D animace, 2016



Netizens, snímek z 3D animace, 2016



Netizens, snímek z 3D animace, 2016

TEXTOVÁ ČÁST (PÍSEMNÁ OBHAJOBA)

Ve své bakalářské práci se zamýšlím nad otázkou, do jaké míry ovlivňuje a formuje naše uvažování struktura a možnosti internetu, na který jsme neustále napojeni. Vytvářím interaktivní instalaci, která na základě reakcí ve virtuálním prostoru ovlivňuje reálné prostředí. Přenáším virtuální slova do podoby reálného aktu. Snažím se tak odhalit divákovi propojení a vzájemné ovlivňování těchto dvou světů. Polemizují nad tím, do jaké míry je schopen člověk uvažovat samostatně a nakolik je ovlivnitelný názory a výroky ve virtuálním světě. Přečíst si určitý názor a následně jej interpretovat je přeci mnohem jednodušší, nežli si vytvořit vlastní.

Práci navazuji na svůj přetrvávající zájem v problematice internetu, jíž se věnuji od druhého ročníku. Tehdy jsem se zabýval vlivem digitálních zařízení na člověka i společnost jako takovou. Dále internetem, jako virtuálním prostředím, ve kterém se člověk snadno prokliká do bezvědomí. Zkoumal jsem i fyzické aspekty současné populace. Čím dál více zaostávají motorické schopnosti lidí a především dětí, vlivem globalizace technologií a časem tráveným na internetu.

V průběhu čtvrtého ročníku si kladu další otázky týkající se všudypřítomného internetu. Zajímá mě, nakolik ovlivnilo několikaleté intenzivní používání internetu naše okolí. Nakolik se odhodlaná a nebojácná gesta diskutujících, používaná v síti a s tím související paradigmaty, odrážejí ve skutečném světě. Do jaké míry ovlivňuje a formuje naše uvažování struktura a možnosti internetu? Jsou naše životy díky internetu kvalitnější? Mohou psychologické strategie využívané v síti vyvolávat nenápadné revoluce ve společnosti? Pokud žijeme v globální vesnici díky neustále prorůstajícímu síťovému propojení a jsme její občané, je možné toto propojení plnohodnotně využít i v reálném prostředí, nebo se jedná pouze o špatné nekonečno.

Bakalářskou práci volně navazuji na mou poslední semestrální práci, ve které jsem detekoval twitterový účet Martina Konvičky. Jeho komentáře týkající se uprchlické krize jsem převáděl do svého videa, přehrávaného na plazmové televizi v podobě poletujících tweetů, na které marně plácali plácačky na mouchy. Jednalo se o reflexi současné uprchlické krize a radikalizaci společnosti. Ekonomičtí migranti cestují do lepšího světa, do bohaté Evropy, kterou jim v růžových barvách vykresluje internet. Na druhé straně jsou Evropané neustále

atakování zprávami o nebezpečí, které sebou přivázejí již zmínění migranti. Skutečnou krizi přitom představuje stát a jeho tendence k určitému chování, jež spočívá v poukazování na určité nebezpečí a hrozby, sloužící k posílení jeho moci.

Má závěrečná práce je interaktivní instalace, ve které jsem se opět zaměřil na sociální síť twitter, kde tentokrát detekuji klíčové slovo Refugees. Jakmile se toto slovo objeví v nějakém komentáři na twitteru, ihned je převedeno do reálného světa, stane se tak, že virtuální slovo dostane podobu fyzického aktu. Konkrétně spuštění spouště u dětské stříkací pistole, která vystříkne vodu na protější rostlinu, kterou tak zaleje. Rozehrávám tím paralelu mezi možnostmi přelití květiny a jejím uschnutím. Rostlina je podepřena sklem a energetickými pilíři. Celý proces obstarává multiplatformní programovací jazyk Processing, propojen s Arduinem, které řídí servo motorky, jež vykonávají mechanický pohyb stisku spouště stříkací pistole. Součástí instalace je 3D animace se surreálně abstraktním příběhem o idealisticky nacionálním smýšlení. O pocitu nejistoty, zmatenosti v globální propasti a ztrátě postoje k zásadním problémům formující naše okolí. Animace je realizována v 3D softwarech.

Při navrhování instalace i animace jsem vycházel z postinternetové estetiky, která je nedílnou součástí mé tvorby. Samozřejmě si uvědomuji v současnosti možná už doznívající vlnu postinternetu v současném umění, do kterého by se dala má práce také formálně zařadit. Postinternetovou estetiku v dnešní době již používá mnoho umělců, někteří mi jsou zdrojem inspirace a vůči některým se vymezuji. Rád bych zmínil například Timur Si-Qin, Katja Novitskova, Tabor Robak, Ed Atkins nebo Pussykrew. Také jsem si vědom současných proudů filozofie spekulativního realismu a objektově orientované ontologii spojované právě s postinternetem. Nicméně se ve své práci nesnažím tuto teorii nějak hlouběji reflektovat.