



ateliér | department (označte symbolem X příslušný studijní program-obor-ateliér)

N 8206 Výtvarná umění/8206T086 Výtvarné umění-malířství-volná tvorba | Fine Art-Painting-Free creation (Painting 1-3)

Ateliér malířství 1 ☐ Ateliér malířství 2 ☐ Ateliér malířství 3 ☐

N 8206 Výtvarná umění/8206T094 Výtvarné umění-sochařství-volná tvorba | Fine Art-Sculpture-Free creation (Sculpture 1-2)

Ateliér sochařství 1 ☐ Ateliér sochařství 2 ☐

N 8206 Výtvarná umění/8206T075 Výtvarné umění-grafika | Fine Art-Graphics (Graphics)

Ateliér grafika ☐

N 8206 Výtvarná umění/8206T074 Výtvarné umění-grafický design | Fine Art-Graphic Design (Graphic design and Paper and Book)

Ateliér grafický design ☐ Ateliér papír a kniha ☐

N 8206 Výtvarná umění/8206T080 Výtvarné umění-konceptuální tendence | Fine Art-Conceptual Trends (Intermedia and Environment)

Ateliér intermédiá ☐ Ateliér environment ☐

N 8206 Výtvarná umění/8206T099 Výtvarné umění-video-multimédia-performance | Fine Art-Video-Multimedia-Performance (Video, Multimedia and Performance)

Ateliér video ☐ Ateliér multimédia ☒ Ateliér performance ☐

N 8206 Výtvarná umění/8206T043 Průmyslový design | Industrial Design (Product design and Body Design)

Ateliér produktový design ☐ Ateliér tělový design ☐

název kvalifikační práce | name of project (vyplňte v českém a anglickém jazyce)

Akty Acts

typ kvalifikační práce | type of project

netextové dílo | no text art

forma kvalifikační práce | form of project (označte symbolem X příslušnou formu Vaší dokumentace)

a) Malířské, kresebné, grafické, digitální a jiné plošné dílo	☐	e) Video, videoinstalace, multimédia	☒
b) Sochařské dílo, objekt a jiné prostorové dílo	☐	f) Grafika a animace	☐
c) Dočasná plošná a prostorová instalace	☐	g) Design	☐
d) Akce, performance, happening	☐	h) Adobe Flash	☐

titul, jméno a příjmení autora | title and full name of author

Mgr. Michal Maruška

titul, jméno a příjmení vedoucího práce | title and full name of project leader

Mgr. Richard Fajnor

titul, jméno a příjmení oponenta | title and full name of opponent

MgA. František Kowolowski

město | town

Brno

rok | year

2011



název: Akt 1
délka trvání: 00:01:00
využité technologie: DV pal video
hypertextový odkaz: <http://is.muni.cz/www/79975/bratr.html>
rok vzniku: 2011



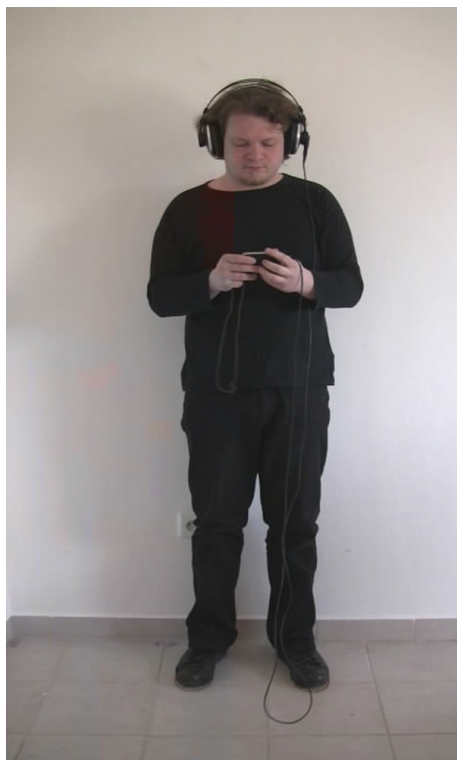
název: Akt 2
délka trvání: 00:01:00
využité technologie: DV pal video
hypertextový odkaz: <http://is.muni.cz/www/79975/otec.html>
rok vzniku: 2011



název: Akt 3
délka trvání: 00:01:00
využité technologie: DV pal video
hypertextový odkaz: <http://is.muni.cz/www/79975/babicka.html>
rok vzniku: 2011



název: Akt 4
délka trvání: 00:01:00
využité technologie: DV pal video
hypertextový odkaz: <http://is.muni.cz/www/79975/matka.html>
rok vzniku: 2011



název:	Akt 5	název:
délka trvání:	00:01:00	délka trvání:
využité technologie:	DV pal video	využité technologie:
hypertextový odkaz:	http://is.muni.cz/www/79975/ja.htm	hypertextový odkaz:
rok vzniku:	2011	rok vzniku:

poznámky | notes

Konečná podoba diplomové práce vychází z původního zadání, které s definicí termínu Akty pracuje ve smyslu: jednání, výkonu, úkonu, činu. Původní koncepce byla založena na vymezení klíčových termínů (koitus) a následném hledání asociací, které jsou v případě koitu pokusem o vizuální reprezentaci Flusserovi teze, že lidská aktivita nachází svůj předobraz v přírodních dějích. Návrh projektu předpokládal vývoj procesu hledání souvisejících termínů, které by umožňovaly vytvoření konzistentního cyklu videí založených na asociativních principech. V průběhu zkoumání tématu, práce vyústila v užší vymezení řešeného problému. Výsledný cyklus videí zkoumá problematiku aktů z hlediska osoby, která činnosti vykonává. Klade si otázku, zda je možné nalézt a následně reprezentovat obecný obraz činností konkrétní osoby. Předpokládá, že každá osoba má charakteristický repertoár činností, které se cyklicky opakují. V tomto smyslu lze výsledné videosekvence považovat za jistou formu portrétní. Výběr osob měl několik variant (na základě profese (různé, stejné), věkové skupiny, etnické skupiny, atp...), které by ve výsledku význam projektu posouval odlišnými směry (sociální, multikulturní, introspektivní). Při definování cílové skupiny osob se introspektivní aspekt ukázal nejpodstatnějším hlediskem z několika důvodů: 1) koncepčně ucelený cyklus nejbližší rodiny. 2) možnost zachování mezigeneračního aspektu (lidé různého věku) 3) uchování aspektu různých povolání (učitelka, invalidní důchodce, švadlena, inženýr, student).

Vlastnímu záznamu vždy předcházela rozhovor v jehož rámci došlo k definování 10 činností, které daná osoba považuje ve vztahu k sobě za nejpodstatnější. Pořadí činností pak bylo určeno na základě osobních preferencí, nebo faktoru důležitosti pro konkrétní osobu. Zároveň ji byla poskytnuta možnost zvolit si prostředí, ve kterém se vyskytuje nejčastěji. Záměrem projektu bylo reprezentovat komplexní obraz všech aktů, tím způsobem, aby měl divák možnost videa vnímat ve svém vlastním čase při zachování možnosti vzájemného srovnání obrazů více osob. Možnost srovnání předpokládala nalezení jednotného kódu, kterým by záznamy osob měly být reprezentovány. Při definování časového rámce zdrojových videosekvencí odpovídajících jednotlivým činnostem jsem vycházel z nejdéle možného úseku po který lze činnost realizovat s určitým výsledkem (např. masturbace - 1 min.) Ostatní činnosti všech osob byly podřízeny tomuto rámci. Samotná forma zpracování vychází z dekonstrukce média digitálního videa na jeho nejmenší jednotku - frame. Cyklické opakování jednotlivých činností je reprezentováno střihovou manipulací dle následujícího rámce:

10 minutových sekvencí v 10 vrstvách. 1500 framů ,150 cyklů celkem.

1. cyklus:

1. frame z první činnosti, 2. frame z druhé, 3. frame z třetí - až 10. frame z desáté činnosti = konec 1. cyklu.

2. cyklus:

11. frame z první činnosti, - až 20. frame z 10. činnosti = konec druhého cyklu

Atd..

Estetické aspekty záznamu byly podřízeny požadavku uchování intimity zaznamenávané situace (homevideo) - s ohledem na vybranou skupinu osob. Z tohoto důvodu nebylo použito světelné nebo další techniky, která by mohla situaci narušit