

Akademický rok: 2020/2021

Bakalářská práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Ing.Arch.Tomáš Blažek

Název práce: Závadná plastika - Čas

Slovní hodnocení:

Student se doslova snaží zakotvit svoji tvorbu v aktuálních vodách digitálního umění se zaujetím pro náhodu. Jeho teoretický rámec svědčí o přehledu v tématu, ovšem chybí kritický pohled, který lze i nelze hledat v současných digitálních post tendencích. Protože na jednu stranu se potýkáme s příklonem k patetické analogové minulosti na druhou stranu se posouvá paradigma digitálního designu k diskrétním tendencím. Tedy můžeme konstatovat, že se studentovi záměr plavat v současných digitálních vodách daří i když možná z jiné perspektivy než v práci rámcuje.

V zásadě shledávám problematické používání top down strategií na bottom up záměr. Téma náhody - glitche, který se děje v rámci procesů, ať již v generování digitálního modelu, nebo při jeho převádění do fyzického světa, je velmi zajímavé a poetické. Stejně jako každé desáté praskání rádiové vlny může být ozvěnou velkého třesku, tyto glitche a náhody nás propojují s dalšími prostory, které v našem myšlenkovém rámci často upozadňujeme nebo vůbec nevnímáme. Vrací nás tedy do prostoru bytí a skutečnosti. Dílo se tak dostává do širšího kontextu dějů a dimenzí, které spojují vědomé a nevědomé roviny. Snaha o záměrné vyprodukování takové náhody metodou kterou student zvolil mi připomíná jako kladivem bušit do plechu a tím vytvořit náhodu. Nejsou tedy zkoumány a testovány vnitřní děje, ale vše se odehrává zvenku, s jasným kontrolovaným záměrem a rozhodovacím procesem. Vytvořit totiž náhodu v digitálním světě není tak snadné jak se může zdát a pakliže na dvou různých počítačích budeme chtít vygenerovat náhodné číslo se stejným seedem, dostaneme stejné číslo. Protože základ strojového horizontu je exaktnost. Což je patrné v skriptu, který student vytvořil. Nejedná se o iterativní procesy, či algoritmus ve svém esenciálním stavu, kde by produkoval, generoval novou skutečnost procesivně. Jedná se o voxelizaci části modelu, která je následně náhodně deformována a redukována. Vůbec proces, že vymodeluji přesnou, eklektickou figuru, kterou následně deformuji je protimluvem k tezi studenta. Protože buď by byla správná metoda figuru generovat a jisté nepřesnosti kódu by vytvářely náhody, nebo při fabrikaci díla by mohlo docházet k neplánovaným a překvapivým momentům glitchování tiskového gcodu, vsunováním nepravidelností a šumů do řízení produktivního procesu. Tj. Například rychlost tisku, teplota tisku, výška vrstev a jiné. Zde je vše pod úplnou kontrolou a tedy překvapivost nás nepřekvapí. V čem je ale student současný?

Mario Carpo ve své knize second digital turn odhaluje zásadní posun paradigmatu digitální produkce od předchozí komprimované metody na bázi formule / rovnice / do voxelového principu diskrétních modulů. Díky zvýšení kapacity počítačové techniky a změny strategie / do not sort just search / se poprvé v dějinách lidstva nemusíme zabývat komprimací dat / což už je samotná řeč, abeceda, mp3 apod. / ale můžeme libovolně přenášet obrovské množství dat. Data jsou diskrétními elementy, se kterými je možné následně volně manipulovat. Samotný 3d tisk je pak právě oním nekomprimovaným přenesením datové digitální struktury do fyzické roviny, kdy opět prvně v historii strojové produkce není efektivní uplatňování mass production, ale každý tisk může být originální při stejné ceně každého nového originálu. Přeneseně by tak bylo možné produkovat nekonečné množství variant sochy studenta Tomáše Blažka, při jednoduché manipulaci jen změny random seedu v jeho skriptu. Tedy nejde o glitchování ale o diskretizaci objektu. V tomto případě by opět bylo nasnadě využít velikosti voxelu digitálního modelu / počet polygonů meshu / či velikosti voxelu tiskového nástroje a interagovat s nimi. Protože v těchto procesech se vždy jedná o manipulaci / interpretaci či zjednodušeně převod,

či překlad z jednoho média do druhého. Tedy změna stavu. Můžeme tedy konstatovat, že student splnil meta zadání, kdy závadnou strategií, vlastním glitchem, vytvořil zcela aktuální objekt, který sice můžeme nahlížet jako lehce patetický či banální, ale zároveň aktuální a odkazující k současné digitální vlně. V dokumentaci procesu, kde bych osobně ocenil větší paletu variant a glitchů, mi přijde nejsympatičtější moment ze strany 11, prostřední alternativní verze, kdy se polovina objektu rozpadá a šum a přechod mezi solid objektem a jeho digitální interpretací je nejprogresivnější. Následná variace která pracuje s formou rozpadu pouze ve spodní části objektu je příliš opatrná. Eklektická socha tak vyrůstá z voxelové pěny hmoty, což ale paradoxně může vést k naprosto jiné interpretaci díla než je zamýšlena. Technologicky je použit 3d tisk z PLA, což je na jednu stranu aktuální, ale již v současné době silně domestikovaná technika. Přínosem práce by tak mohl být zmíněný open source generátor objektu, kdy by si každý uživatel mohl nastavit svoji míru deformace původního objektu a tak by se dal snadno naplnit záměr někdo má rád vdolky, jiný zase holky. V tomto konkrétním případě, někdo má rád kostičky a někdo eklektické digi sochy.

Otázky k rozpravě:

Jak byl vytvořena eklektický digitální objekt. Byl akt modelovaný studentem, nebo se jedná o úpravu 3d existujícího objektu? Jaké jsou výtvarné, estetické a významové intence tohoto modelu? Proč nebyly použity iterativní metody skriptu? V Čem je časovost procesu, či objektu? Proč nebylo použito glitchování při produkci fyzického objektu? Jaký je rozdíl mezi aditivností 3d tisku pomocí vrstev a plastikou?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji obhajobě.

Návrh klasifikace:

C

Posudek vypracoval(a):

MArch. Ing.Arch. Ing. Jiří Vítek

Datum:

3. 6. 2021