

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR VIDEO

VIDEO STUDIO

DIGITÁLNÍ KLIMA II.

DIGITAL CLIMATE II.

DIPLOMOVÁ PRÁCE

MASTER'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

BcA. Kristýna Sidlářová

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

doc. MgA. Jan Šrámek, Ph.D.

BRNO 2022

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 4 – 12
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 13 – 15

TEXTOVÁ ČÁST

ABSTRAKT

V diplomové práci *Digitální klima II.* se zabývám reprezentací vztahu fyzické a virtuální hmoty. Výsledná prezentace proběhne na úrovni videoinstalace v negalerijním prostředí. V procesu práce zaznamenávám vlastní zkušenost postupné práce s procesy ovlivnění fyzické hmoty keramické hlíny a virtuální hmoty rozhraní softwarů. Předmětem práce je remediace fyzického materiálu, který je ve své surovosti podpořen absencí glazury či jakékoliv jiné ušlechtilé povrchové úpravy, která by se dala považovat za jistou metaforu dnešní doby, zkrášlujících AR face filtrů na sociálních médiích, Photoshopu a nedosažitelných standardů krásy a falešně propagovaných produktů.

Klíčová slova: 3D, videoinstalace, video, hmota, objekt, virtualita, remediace

ÚVOD

Tento text doprovází praktickou diplomovou práci, objasňuje mé tvůrčí postupy a slouží jako teoretický základ k rozvíjení dalších úvah k danému tématu.

Záměrem diplomové práce je rozvinutí mého dlouhodobého projektu s názvem Digitální klima, který vznikl počátkem roku 2019. Jedná se o sérii digitálních 3D objektů biomorfních tvarů, které vytvářím prostřednictvím spontánní práce s (virtuální) hmotou. Během procesu tvorby se snažím soustředit na myšlenky a emoce, které v daném momentu zažívám a které mi slouží jako nástroj formující tvar objektů. 3D objekty jednotlivě pojmenovávám či propojuji do menších sérií a prezentuji prostřednictvím rozličných médií jako je např. augmentovaná realita¹, video, digitální grafika a tisk.

Na projekt se dá nahlížet optikou uměleckého výzkumu a osobního vizuálního deníku, do kterého promítám své vize a kritické úvahy týkající se osobních témat i aktuálního globálního dění – politického, společenského a ekologického. Projekt si neklade za úkol nastínit podobu spekulativní budoucnosti, ale má ambici prostřednictvím sugestivnosti obrazu a symboliky zprostředkovávat současnou dobu, která by se dala popsat jako hyper-technologická a post-humánní.² Mojí motivací je získání nové perspektivy a hlubšího poznání komplexních procesů odehrávajících se na pozadí dnešního světa, který reprezentují vztahem fyzického a virtuálního objektu, jejich ovlivnění a prezentace.

Při práci na praktickém výstupu diplomové práce došlo k zásadní změně procesu, kterým jsem doposud 3D objekty v Digitálním klimatu vytvářela. Dříve jsem pracovala pouze v rámci modelovacích 3D softwarů, které považuji za své hlavní médium, toužila jsem ale po manuální práci s reálnou hmotou. Proto jsem se rozhodla základní formy 3D objektů vymodelovat z keramické hlíny. Vznikla tak série keramických sošek, která zaznamenává subjektivní zkušenost intuitivní práce s keramickou hlínou, která se následně stává objektem a za pomoci technologie 3D skeneru podkladem pro manipulaci v prostředí 3D softwaru. Praktickým výstupem diplomové práce je videoinstalace s názvem *I just want to feel solid ground under my feet*, která je sestavená z keramických sošek, kovové konstrukce se skleněnými policemi, potištěné látky a televizní obrazovky, na které je spuštěné video ve smyčce. Médium videoinstalace se zde snažím docílit propojením dvou časoprostorů – virtuálního a fyzického, které od sebe dělí displej televizní obrazovky.

Obsahem videa je vizualizace fyzické instalace s keramickými soškami upravenými v 3D softwaru a úvodní scéna s pracovním názvem *Probuzení na louce*. Výsledná videoinstalace zkoumá vztah virtuální hmoty, zastoupené ve videu 3D modely, a reálné hmoty fyzické instalace, které se setkávají v rámci jedné scény. Divákovi zprostředkovává vizuální prožitek a poskytuje prostor pro individuální interpretaci.

¹ Augmentovaná realita (AR) odkazuje na pohled na fyzické prostředí reálného světa, jehož prvky jsou sloučeny s rozšířenými počítačově generovanými obrazy vytvářejícími smíšenou realitu. Rozšíření se obvykle provádí v reálném čase a v sémantickém kontextu s prvky prostředí. Pomocí nejnovějších AR technologií se informace o okolním reálném světě stávají digitálně interaktivními. Borko FURHT, *Handbook of augmented reality*, New York: Springer 2011, s. 7.

² Adam BUDAK, *Měníci se přítomnost*, in: Edith JEŘÁBKOVÁ – Chris SHARP, *Against nature* (kat. výst.), Praha: Národní galerie v Praze 2016, s. 3.

PROCES PRÁCE

Keramické sošky

Proces práce na tomto díle se lišil od mé běžné praxe, ve které převažuje práce s digitálními daty v prostředí (nejen) 3D softwarů. Pociťovala jsem přílišné ovlivnění funkcemi a efekty, které dané software nabízí, a toužila po větší míře spontánnosti v procesu tvorby základních forem jednotlivých objektů. 3D software ve své praxi považuji za hlavní médium, které upřednostňuji před kterýmkoliv jiným. Hledala jsem tudíž způsob, který by mi dovolil nabourat moji každodenní rutinu a zároveň propojit práci v 3D s prací manuální. Keramická hlína se ukázala jako adekvátní materiál, který umožňuje implementovat do procesu tvorby čas strávený haptickým prožitkem. Jakožto přírodní, surový a lehce poddajný materiál působí důvěrným dojmem.

Při samotné práci s hlínou bylo nutné, podobně jako u jakéhokoli 3D softwaru, osvojit si její vlastnosti. Řemeslná znalost materiálu byla pro proces klíčová. Mým hlavním záměrem při modelování sošek bylo soustředění se na myšlenky a emoce, které jsem v daném momentu zažívala a které mi sloužily jako nástroj formující jejich tvar.

Počáteční negativní pocity ze seznamování se s novým materiálem, neschopnost uvolnění tenze a překonání mentálních překážek spočívajících především v nežádoucí promyšlené estetizaci materiálu po čase vystřídala kýžená uvolněná spontánnost. Touto cestou jsem si vytvořila rituál, který by se dal přirovnat k jakémusi druhu arteterapie.

V průběhu posledních dvou let vznikla série sošek, které by se daly považovat za jakési kapsule, nesoucí v sobě mé aktuální rozpoložení v době jejich vzniku.

3D objekty

Použitím technologie 3D skeneru jsem převedla keramické sošky do formátu digitálních 3D modelů, se kterými jsem dále manipulovala v prostředí 3D softwaru. 3D software mi v mé tvorbě umožňují odstranit limitace fyzického světa, dosáhnout naplnění mých estetických požadavků a zajistit určitý druh produkční nezávislosti.

K pracovnímu postupu v tomto virtuálním rozhraní přistupuji stejným způsobem, jako k modelování keramiky – bez předchozího plánu finální podoby objektu, tedy experimentálně. Záznam surového materiálu keramické hlíny tak prochází digitální metamorfózou a vzniká jeho digitální augmentovaný dvojník, chlubící se vyhlazeným, lesklým povrchem počítačově vypočítaných struktur.

Tato remediace fyzického materiálu, který je ve své surovosti podpořen absencí glazury či jakékoliv jiné ušlechtilé povrchové úpravy, by se dala považovat za jistou metaforu dnešní doby, zkrášlujících AR face filtrů na sociálních médiích, Photoshopu a nedosažitelných standardů krásy a falešně propagovaných produktů.

Této situaci se nevymyká ani nynější stav v současném umění, v němž tvorbu digitálních reprodukcí můžeme přirovnat ke konceptu simulaker, jejichž problematika tvoří podstatnou část knihy *Simulakra a simulace* francouzského sociologa a filosofa Jeana Baudrillarda.³ Simulakrum je jakási kopie bez originálu. Vytváří si kolem sebe svoji vlastní simulaci, ve které je vytlačována jedinečnost a autentičnost, ale zato je brán důraz na estetické účinky. Obsahová interpretace se zdá být volitelná.

³ Heslo „Simulakrum“, *Wikipedie*, <https://cs.wikipedia.org/wiki/Simulakrum>, vyhledáno 13. 4. 2022.

Simulakra předchází realitě a zároveň ji utváří. Realita je následně nahrazena hyperrealitou, ve které se kopie stává hodnotnější než reálná věc, a to, co symbolizuje, se stává důležitějším, než čím skutečně je.⁴

Videoinstalace *I just want to feel solid ground under my feet*

Pro prezentaci diplomové práce jsem si zvolila formu videoinstalace, která nese název *I just want to feel solid ground under my feet*. Název vychází ze zažitého rčení „mít pevnou půdu pod nohama“, jež v přeneseném významu znamená bezpečnou, zajištěnou, či sebejistou pozici člověka. Prostřednictvím tohoto rčení se vztahují k existenciálním otázkám, které považuji za základní hybatele v rámci tohoto díla.

Skládá se z keramických sošek, kovové konstrukce se skleněnými policemi, potištěné látky a televizní obrazovky, na které je spuštěno video ve smyčce.

Formát videoinstalace, mi pomáhá upozornit na obsahové paralely dvou časoprostorů, které od sebe dělí displej obrazovky. Videoinstalace je na rozdíl od tradičních instalací protovirtuální (nachází se mezi reálným a virtuálním světem a její duální povaha se odvíjí od vztahů mezi jejím materiálním a virtuálním aspektem, které mohou nabývat nesčetných podob) a narativní.⁵

Kovová konstrukce, která zde slouží jako jakási kostra a spojující prvek celé videoinstalace, je sestavená z pochromovaného trubkového systému, tradičně používaného v obchodech. Tímto vcelku povědomým objektem odkazují na tlak, který v souvislosti se světem umění pociťují, především v okruzích digitálních umělců, mezi kterými se pohybují – jde o zdánlivou nevyhnutelnost používání marketingových strategií v procesu produkce a prezentace uměleckých děl za účelem zajistit si relevantní pozice ve světě umění.

Konstrukce svou zažitou estetikou může diváka nabádat k interakci s objekty, které v něm jsou vystaveny a tím ho obohatit o haptickou zkušenost a možnost představit si, že interakce s virtuálními objekty za televizní obrazovkou je v tento moment možná.

Videoinstalace bude prezentována v negalerijním prostoru industriálního typu.

Video

Video, které je součástí videoinstalace, je kompletně vygenerováno prostřednictvím 3D programu a skládá se ze dvou hlavních částí.

V první části videa se objevuje scéna, kterou jsem pracovně nazvala „*Probuzení na louce*“. Jedná se o POV⁶ pohled entity, která se probudí v trávě v prostředí neznámé krajiny. Rozhlíží se po okolí a postupně je objevuje. Pohyby kamery evokují zmatenost, zvědavost a elementární otázky, které by zmíněné entitě mohly běžet hlavou. Kdo jsem? Kde se nacházím? Odkud pocházím? Čím jsem obklopen*a? Co je mým úkolem?

V rámci této scény znázorňuji tzv. pohled dítěte, tudíž zaměřování se na vizuální vjemy a detaily, které většinu lidí v průběhu života zevšední a postupně si jich přestanou toliko všimnout. Jedná se například o tzv. entoptický jev modrého pole, což je vizuální jev

⁴ Heslo „Hyperrealita“, *Wikipédia*, <https://cs.wikipedia.org/wiki/Hyperrealita>, vyhledáno 13. 4. 2022.

⁵ Lenka DOLANOVÁ, „Vstup ‚pohyblivých obrazů‘ do galerie“, *Iluminace*, 2003. s. 87, https://is.muni.cz/el/phil/jaro2019/IM099b/um/Lenka_Dolanova_Iluminace.pdf, vyhledáno 13. 4. 2022.

⁶ POV (point of view) se používá se zejména při popisu metody natáčení scény nebo filmu z osobní perspektivy, která vyjadřuje postoj režiséra nebo spisovatele k materiálu nebo postavě ve scéně. <https://www.dictionary.com/browse/pov>, vyhledáno 13. 4. 2022.

charakteristický jasnými, drobnými tečkami pohybujícími se po křivolakých čarách v zorném poli. Tento jev se objevuje obzvlášť při pohledu na jasné modré nebe.⁷



Entoptický jev modrého pole, zdroj: <https://www.aoa.org>

Tato část videa obsahuje dva výrazné symboly – chmýří se semínkem pampelišky a stříbrnou kouli. Na louce roste pouze vysoká tráva, postrádá biodiverzitu flory a fauny. Poletující chmýří pampelišky, které se zde náhle nepozorovaně objeví a zase zmizí, podtrhuje výše zmíněné existenciální otázky týkající se života a původu.

Pro znázornění stříbrné koule jsem se inspirovala mnoha VR hrami, které tento prvek používají jako portál. Při nahlédnutí do ní dojde k přenesení hráče do jiného prostředí.



Portál ve VR hře, <https://visualise.com/2016/07/the-future-of-virtual-reality-on-the-design-of-valves-the-lab>

⁷ Heslo „Blue field entoptic phenomenon“, *Wikidpedia*, https://en.wikipedia.org/wiki/Blue_field_entoptic_phenomenon, vyhledáno 13. 4. 2022.

Stříbrná koule se vznáší ve vzduchu a na svém povrchu odráží a deformuje okolní krajinu, postrádá ale odraz pozorovatele. Skrze absenci odrazu zde nedochází ke konfrontaci s vlastním egem a k poznání, po kterém entita prahne. Koule se nečekaně rozpohybuje směrem od místa dění a entita se ji rozhodne pronásledovat. Koule entitu následně pohltí a přenesení na jiné místo – do další scény.

Druhá část videa se odehrává ve scéně, která se skládá z 3D vizualizace fyzické instalace – tedy kovovo-skleněné konstrukce a upravených, animovaných 3D skenů keramických sošek (dále jen 3D objekty). Instalace je zasazena do bílého, nekonečného prostředí – jakési extrémní podoby galerijního prostoru typu white cube, který je typicky ideálně bílý, čistý, bez stínů a který zbavuje umělecká díla v něm obsažených všech okolních signálů, které by jakkoliv zpochybňovaly fakt, že jde o „umění“.⁸

Scéna je v porovnání se skutečností v nadrozměrném měřítku. Pohyby kamery jsou zde plynulé, značí větší míru pozornosti a soustředění. Kamera sleduje trajektorii jednotlivých trubek v konstrukci, pohybuje se po jejich délce, obkružuje je, překračuje jejich konstrukční spoje a postupně odhaluje jednotlivé 3D objekty. 3D objekty se v kovové konstrukci ve videu nachází na stejném místě, jako keramické sošky ve fyzické instalaci, které sloužily jako základ jejich formy. Touto formální podobností virtuálního prostoru videa a fyzického prostoru se snažím poukázat na jejich návaznost a docílit momentu, kdy se tyto dva prostory setkávají a navzájem konfrontují v rámci jedné scény – videoinstalace.

Vizuální esej

Vyjadřovat se ve formě storyboardů a vizuálních esejí je pro mě jako grafického designéra přirozené. Vizualizace je v praxi užívaná k mapování komplexních vztahů mezi věcmi, nápady a akcemi.

K videoinstalaci přikládám vizuální esej, která se skládá ze mnou vytvořených grafických symbolů, fotografií a apropriováných obrazových materiálů z internetu, kterými chci divákovi poodhalit kontext díla a dát mu tak příležitost pro vlastní interpretaci. Naše mysl přidává k vizuálním podnětům své vlastní prožitky a s nimi spojené asociace. Odlišná zkušenost se světem může tudíž vést k odlišné interpretaci.

Obrazové materiály jsou vzájemně propojeny do digitální koláže v podobě spleteného obrazce, který svým provedením odkazuje na nejednoznačnost a komplexnost významového obsahu díla. Tato digitální koláž by se dala považovat za vizuální redukci složitých procesů světa a událostí, kterými jsem obklopena. Svým provedením evokuje zahlcení vizuálními vjemy a všudypřítomnými technickými obrazy⁹, především v prostředí internetu.

Vizuální esej je přenesená sublimačním tiskem na látku, kterou jsem vybrala kvůli její přizpůsobivosti a flexibilitě.

⁸ Brian O'DORETHY, *Uvnitř bílé krychle*, Praha: tranzit.cz 2014, s. 16.

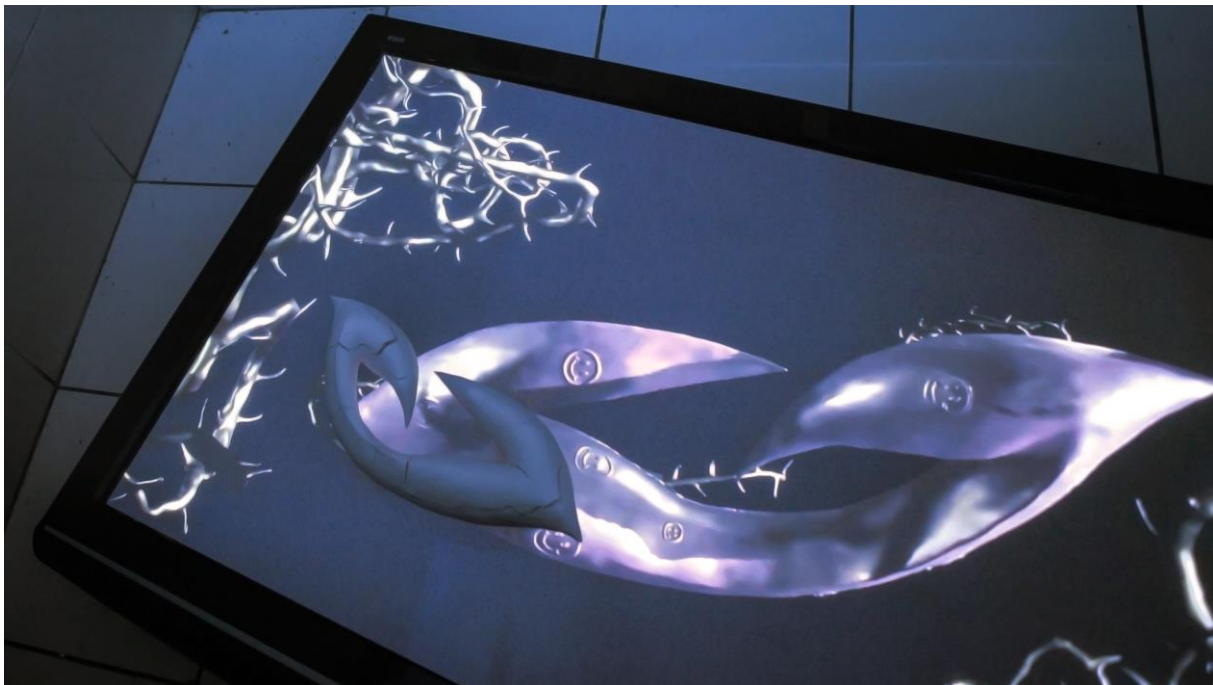
⁹ Vilém FLUSSER, *Za filosofií fotografie*, Praha: fra 2013.

KONTEXTUALIZACE PRÁCE

Seed of shapeshifter

Ráda bych zde zmínila projekt, který předcházel mé diplomové práci a který do značné míry formoval její formu zpracování. Seed of Shapeshifter je název mého globálního kooperačního uměleckého projektu z roku 2020, který se odvíjí od mé stejnojmenné autorské sochy organického tvaru. Ze sochy jsem pomocí technologie 3D skeneru vytvořila digitální 3D objekt, který jsem následně umístila na internet k volnému stažení. Na svém instagramovém účtu @sida100 jsem vyhlásila open call, v jehož rámci jsem vyzvala umělce a designéry pohybující se ve sféře 3D grafiky aby 3D sken sochy interpretovali dle svého uvážení ve formě statického obrazu nebo videa. Projektu se zúčastnilo celkem devatenáct umělců z celého světa. Formálním výstupem projektu je video zkomponované z děl, která mi umělci/designéři zaslali, a mnou vytvořené předmluvy, která si klade za cíl uvést diváka do kontextu projektu. Video vytváří narativ provázející diváka virtuálním prostředím a zrcadlí identitu a vizuální jazyk jednotlivých umělců/designérů. Vzniklo tak dálkové, vizuální komunikační pole v rámci digitální 3D tvorby.

Video bylo nezávisle odprezentováno na dvou místech – na Instagramu a ve fyzické videoinstalaci. Videoinstalace se skládala z vodorovně položené televizní obrazovky, na jejímž displeji byla položena socha Seed of Shapeshifter. Přítomnost sochy jsem považovala za zásadní k docílení ilustrace vztahu fyzické sochy a 3D vizualizací zaslaných umělci. Tento projekt byl jeden z mých prvních sochařských počínů a probudil moji touhu po zkoumání vztahu mezi virtuální a fyzickou hmotou. Ve své diplomové práci jsem na tento projekt navázala podobnými technickými postupy a principem videoinstalace.

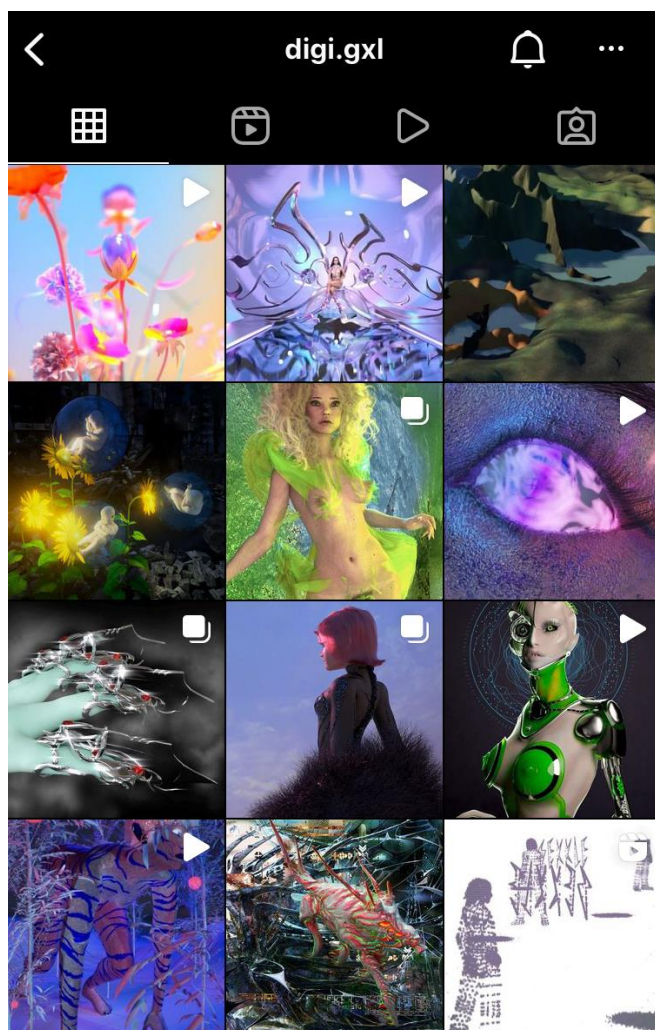


Seed of shapeshifter, videoinstalace, 2020

DIGI-GXL

Digi-Gxl je globální seskupení žen, intersex, nebinárních a trans lidí, specializující se na digitální design, 3D a XR. Zakladatelkou skupiny je Catty Taylor, designérka z Londýna, která se ve svých projektech zaměřuje především na tvorbu digitálního oblečení a módních doplňků. Hlavní motivací pro založení *Digi-Gxl* jí byly předchozí zkušenosti s nedostatečným zastoupením žen v kreativní sféře, hlavně v oblasti 3D tvorby.

Skupina svým členům*kám nabízí možnost spolupráce, sdílení dovedností, vzájemnou podporu, technické poradenství a propagaci tvorby. Jako agentura se podílí na komerčních projektech, workshopech a kurátorských výstavách. V rámci skupiny neexistují žádné nadřazené či podřazené pozice. Všichni členové*ky mají přístup k instagramovému účtu *Digi-Gxl*, který má poměrně velkou fanouškovskou základnu, a mohou jej použít k realizaci či propagaci své tvorby. Skupina disponuje i dalšími sociálními/komunikačními médii, ty už ale fungují především jako komunikační kanály mezi samotnými členy*kami skupiny. Do *Digi-Gxl* jsem byla roku 2019 pozvána zakladatelkou Catty, která při zakládání seskupení pozvala několik desítek lidí, kteří se angažují v tvorbě 3D designu. Nyní má skupina přes 200 členů z různých koutů světa. Tato komunita mi je velkou inspirací a poměrně dobře ilustruje můj tvůrčí kontext, který se vizuálně odráží v mé diplomové práci.

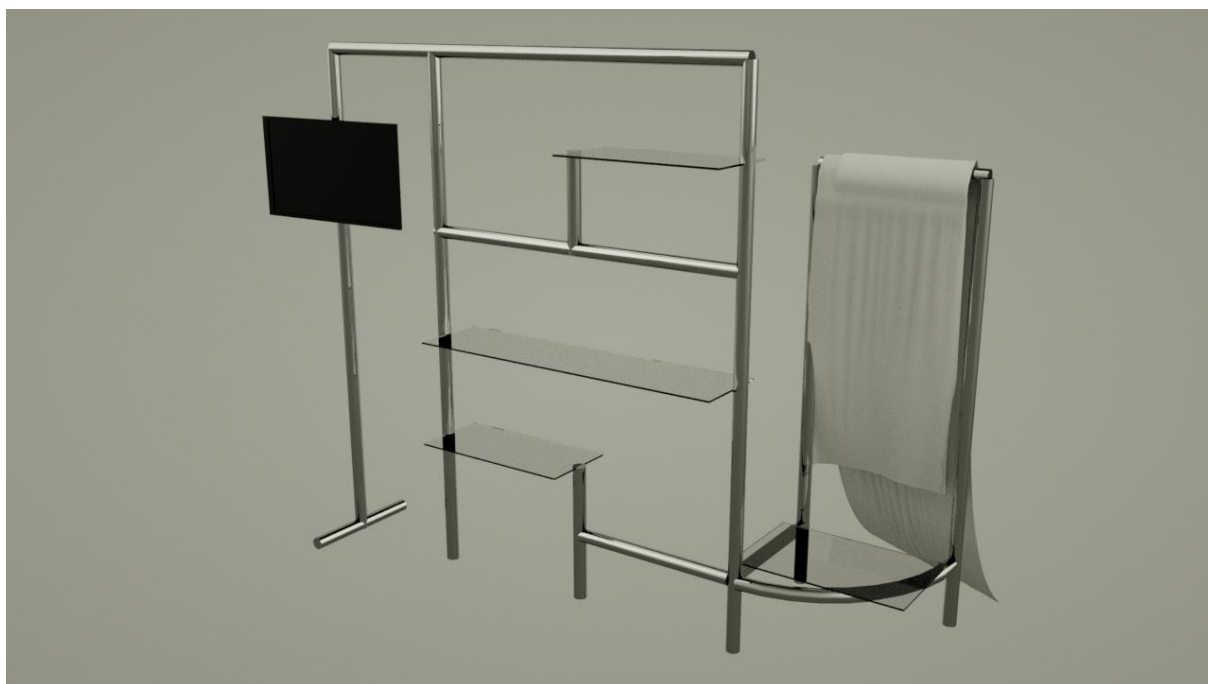


DIGI-GXL, instagramový profil s pracemi členů*nek, 2022

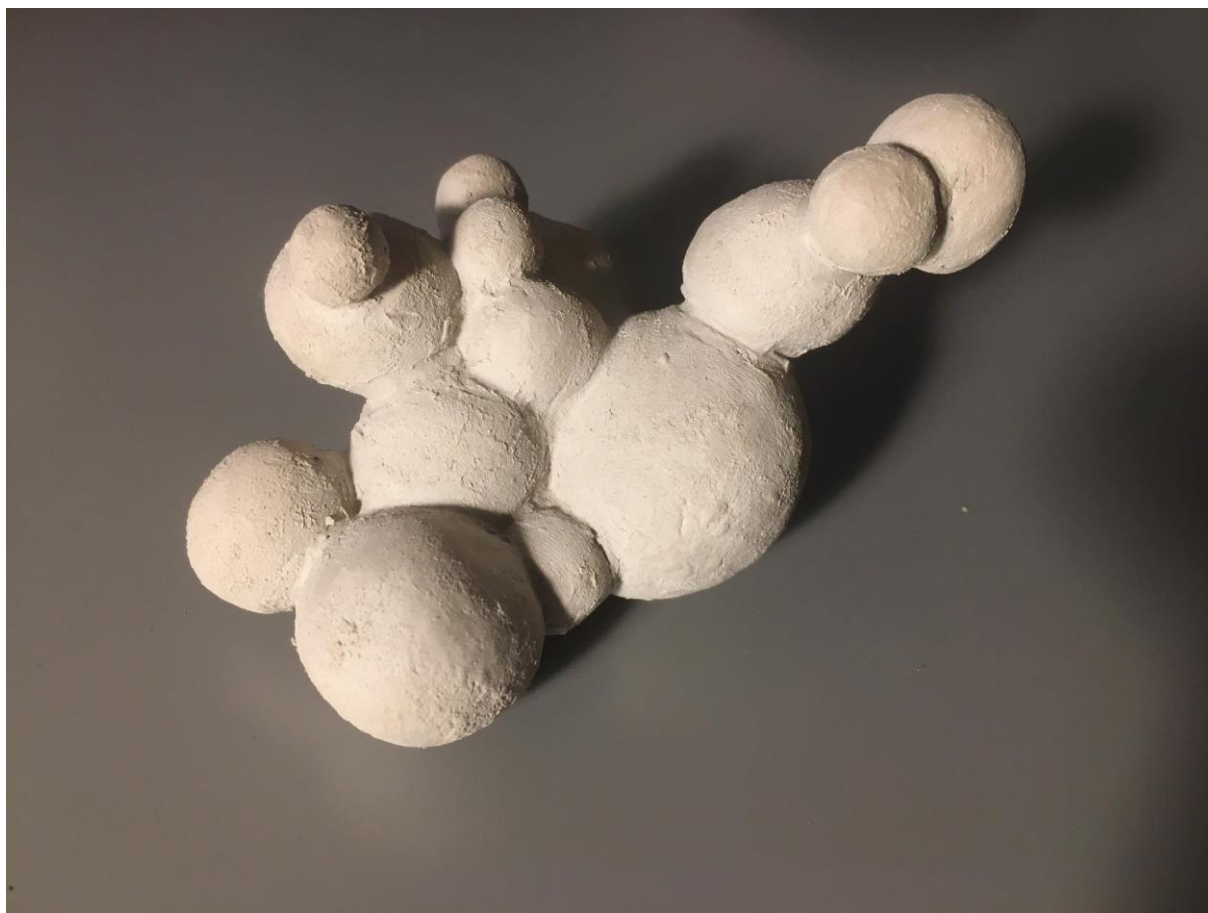
ZÁVĚR

Digitální klima je stabilní, dlouhodobý projekt, k němuž mám možnost se vracet, přelévat do něj své myšlenky a uchovávat je v podobě vizuálních výstupů. Diplomová práce tento projekt rozšiřuje o nové pracovní postupy a formální výstupy, chápu ji jako jeden z kroků v procesu formování mého výtvarného projevu. Do budoucna bych do své tvorby chtěla začlenit další sochařské techniky a zpracovávat objekty do ještě více uvolněných abstraktních forem.

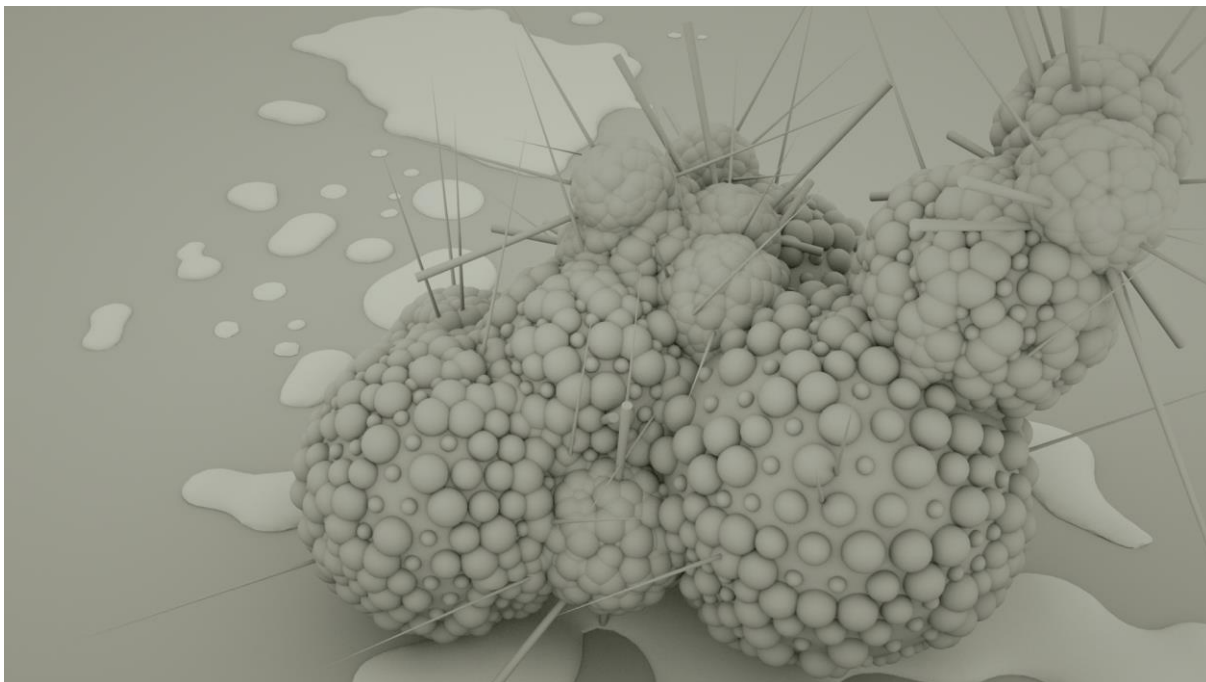
OBRAZOVÁ ČÁST



I just want to feel solid ground under my feet, kovové trubky, sklo, látka, televize, video, 200 x 230 x 60 cm, 2022 (13. 5.- 18. 5. 2022, nevýstavní offspace prostor)



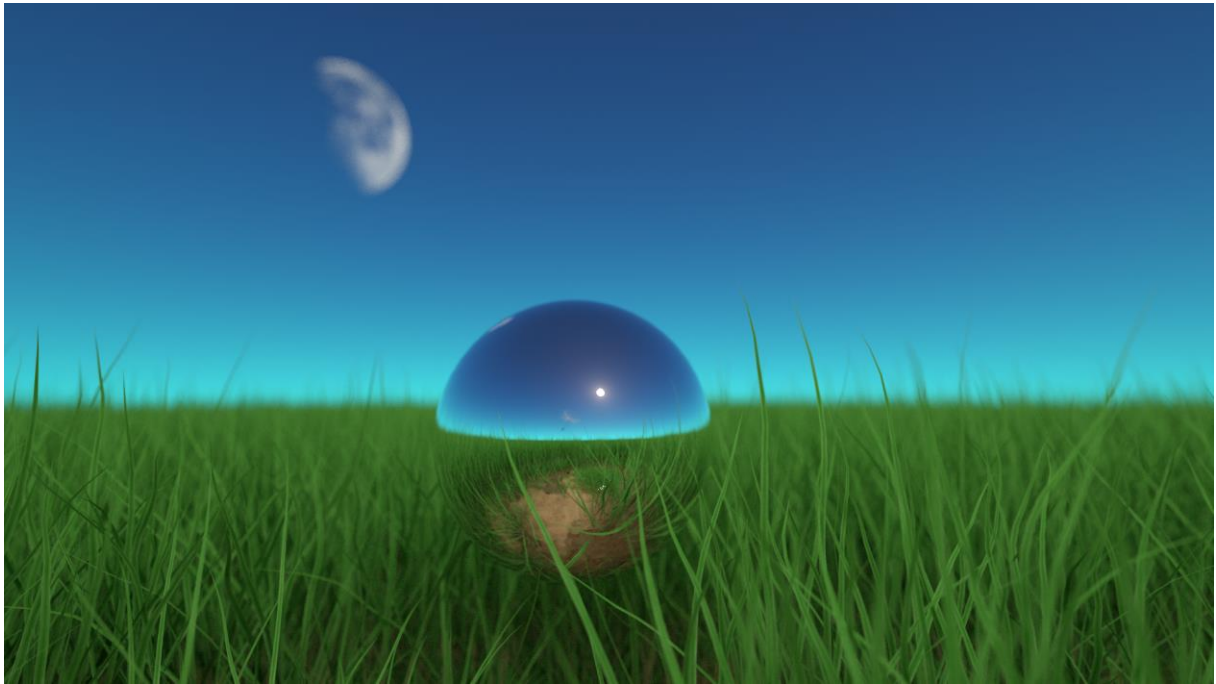
Keramická soška, 8 x 11 cm, 2022



3D objekt, náhled ze 3D softwaru, 2022



Probuzení na louce, úvod videa, 2022



Probuzení na louce, úvod videa, 2022