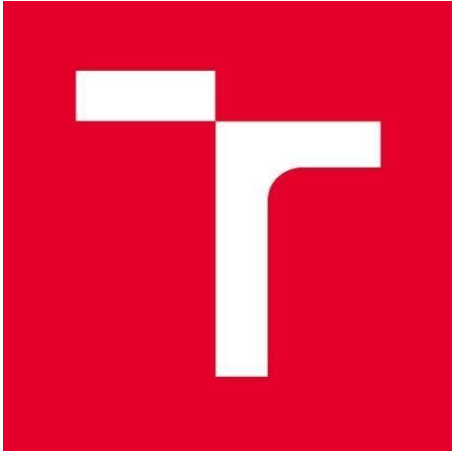


DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR HERNÍCH MÉDIÍ

Studio of gaming media

Krajina těžby

Landscape of mining

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR THESIS

AUTOR PRÁCE

AUTHOR

Miloslav Frič

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

MgA. Vojtěch Vaněk

BRNO 2019

OBSAH:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 5-6
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 7-10

TEXTOVÁ ČÁST

Krajina těžby je vizuální hra, která čerpá/vytěžuje velkoformátovou kresbu krajiny na plátně. Práce zkoumá limity závěsného obrazu pomocí videoprojekce a videokamery. Divák není limitován jasným myšlenkovým rámcem, ale vybízím jej k vizuálnímu zážitku teď a tady.

Na téma krajiny zprvu nahlížím z vícero úhlů. Navštěvuji lom ČSA na Mostecku a sídlo těžbařské společnosti 7group a.s. Komunikuji s redaktorem ekologických časopisů Veronica a Rezekvítek, Vilémem Jurkem, který je specialistou na revitalizaci krajiny. Od ekologie postupuji přes sociologii až k osobním příběhům. Vytvářím myšlenkové rámce a obraz krajiny ohýbám a přiřazuji k němu jednotlivá témata. Významy se mění, ale vždy zůstává jedna a táž krajina. Stává se z ní forma, kterou je možné plnit a přelévat v ní další a další myšlenkové konstrukty. Tento způsob práce je pro mě však nejpřirozenější. Forma se vždy podřizuje obsahu a nikdy není tématem samotným. Na začátku práce se snažím oba tyto aspekty udržet v rovnováze. Zobáček vah se však vždy vychýlí k hledání teorií v humanitních, společenských nebo technických vědách a obraz krajiny ustupuje do pozadí. Nejsem schopen propojit tyto dva přístupy k práci. Fúze konceptuálního a vizuálního myšlení o sebe tře, naráží do sebe a kýženého výsledku se nedostává. Celou dobu během studia na FAVU jsem se věnoval pouze konceptuálnímu přístupu k výtvarnému umění. Forma tak byla vždy výsledkem racionálního, logického bádání. V případě bakalářské práce jsem se rozhodl postupovat odlišně. Kresba krajiny se stávám tématem, nástrojem, limitem i výstupem. Motivací pro mne bylo prozkoumat nové postupy práce, které se zcela lišily od těch dosavadních. Pozorovatel tak nenachází klíč k dílu *za obrazem* ale *na obraze*. Klíčové v této práci je pro mne tedy to, co je viděno.

Obraz, kresba úhlem na nenašepsovaném plátně vytváří ideální podmínky pro experimenty se světlem. Díky svému takřka nulovému odlesku, plátno rozptyluje světlo po svém povrchu a mne tak dává možnost vytvářet nezměrně mnoho nových světelných situací, díky kterým se mění atmosféra obrazu. Nejdříve využívám studiová světla s barevnými filtry, která později nahrazuji dataprojektorem. Ten mi poskytuje maximální kontrolu nad celým procesem. Nejprve experimentuji s osvětlením celé plochy obrazu, později však přecházím k osvětlování jednotlivých detailů a struktur, které mne zajímají z kresebného hlediska. Světlo vstupuje do obrazu jako bod, který hledá a putuje krajinou. Jeho význam je však záměrně ambivalentní. Může být chápáno pouze jako „průvodce“ diváka krajinou, který odhaluje skryté procesy, jež se odehrávají nezávazně na jeho přítomnosti nebo jako samotný činitel děje, v tomto případě „vizuální těžby“. Ta mění ráz jednotlivých detailů a dává tak divákovi možnost nahlédnout na obraz „nový“ – po zásahu těžby, která probíhá v reálném čase a svou temporalitou se tak

zcela liší od časovosti závěsného obrazu. Vzhledem k mnou stanovenému limitu – nepoužívat nic, co by nevycházelo z kresby na plátně, vizualizuji proces těžby jako „rozvlňování a pokřivování“ jednotlivých detailů. Lze tak nabýt pocitu jisté organičnosti, která prostupuje plátnem.

Z krajiny vytěžuji osvětlené detaily nejen jejich vizuální deformací, ale především tím, že je natáčím videokamerou. Jednotlivé videozáznamy pak opět promítám na plátno a jeho okolí. „Vytěžený“ detail se tak opět vrací do celku ze kterého je vytěžen, ovšem v mnohonásobně větším měřítku. Nejen že tak překrývá obraz, ze kterého pochází, ale zároveň vytváří obraz třetí. Těžba probíhá jak na vizuální úrovni, tak i na úrovni média – v mém případě videokamery. Při snímání obrazu využívám rychlých pohybů, které vytváří optický klam a vzbuzují dojem, že se obraz krajiny stává transparentní a levituje v prostoru. Zaostření na strukturu plátna pohltí obraz do sebe a následné rozostření jej navrátí zpět. Kamerou projíždím kolem jednoho bodu obrazu z vícero úhlů a vytvářím tak dojem plastičnosti. Videozáznamy se plynule přelévají do světelné animace promítané na obraze a naopak. Neustálé vlnění, rozpínání se, mizení je pro mne klíčové. Divák má tak pocit, že pozoruje neustálý proces, tok obrazů a světel, kterými se může a má nechat pohltit.

S těžbou ovšem úzce souvisí další důležitý aspekt a tím je limit. V případě mé práce pojmenovávám dva typy limitů – vnitřní a vnější. Vnitřní limit označuje mnou stanovené hranice vizuální těžby. To znamená, že pouze já určuji místa na obraze, která budou těžbě podléhat a která nikoliv. Vnějším limitem označuji limity videokamery – hloubka ostrosti, ostrost, neostrost, clona, čas, ohnisko, úhel záběru a světelnost. Videokamera mi již nenabízí další možnosti snímání. Těžba je dokončena a krajina vytěžena.

I přesto, že bylo zprvu velmi náročné opustit zažitá postupy práce a chvílemi jsem to byl já, kdo byl vytěžován, nikoliv krajina, považuji tuto práci za jednu z nejzásadnějších v mé dosavadní tvorbě. Možná právě díky intuitivnímu přístupu k práci.

OBRAZOVÁ ČÁST

