

Akademie výtvarných umění v Praze

Studijní program Výtvarná umění

Ateliér Malířství II.

DIPLOMOVÁ PRÁCE

B1N4RY DN4

B1N4RY DN4

Vypracoval/a: Klára Čapáková

Vedoucí diplomové práce: doc. Vladimír Skrepl

Oponent/ka diplomové práce: MgA. Dominik Gajarský

Akademický rok 2021/2022

Věnuji se produkci hudby, produkci a postprodukci videa, game designu, vytváření avatar charakterů a jejich následné 3D animování nebo animování pomocí motion capture designu. Na začátku studia jsem se prezentovala umělecky tradičními médii jako je malba, kresba, plastika, instalace a performance, ale vzhledem k spektru zájmů a témat, které volím, jsem se organicky přetransformovala do forem čistě hudebních a digitálních.

4ra 4ra projekt

4V4T4R R4VE. Jedná se o žánr elektronicky-basové hudby. Na projektu se podílím jako producent, songwriter, interpret, režisér a editor vizuálního doprovodu. Hudební multiverse 4ra 4ra je propojením světa výtvarného umění, herní, weeb a IT komunity. Sdílí prvky Mid-tempo, synthwave, hardwave, dark synth, dubstep, glitchcore, weebcore a gamecore. Industriálně znějící basy, zacyklené chladné techno bicí, řezavé zvuky efektů a rozstříhané zvukové stopy simulují dystopickou gaming atmosféru. Jemné vokály v kontrastu vůči tvrdým syntetizérům, main character madness. Story mode připravující hráče na final boss fight.

Mid-tempo je žánr elektronické hudby odvozený z techna a electro house s tempem kolem 80-115bpm. Jeho nárůst popularity začal v roce 2018 v důsledku inovací umělců, jako jsou 1788-L, REZZ, k? D, Blanke a LICK. Charakteristický je rytmus 4-on-the-floor beat [jedná se o stálý, rovnoměrně zdůrazněný úder ve 4/4 taktu, ve kterém je basový buben udeřen v každém úderu (1, 2, 3, 4) ve společném čase], drsné basy, glitche a temná atmosféra.

Své texty píšu primárně v angličtině (kvůli nadměrnému užívání v herních a virtuálních komunitách), jeden napsala jsem napsala i v binárním kódu a často se v mém designu setkáte s autentickou šifrovací abecedou.

Ovlivňuje mě herní průmysl, protože působím na více platformách jako nezávislý game content tvůrce a téhle činnosti se věnuji od roku 2010. V letech 2010-2018 jsem pod platformou IMVU provozovala virtuální e-shop s digitální módou, vzhledem, nábytkem a interiéry pro avatary, náplní mých designů bylo texturování a vektorování opacity maps. Dále jsem v kratších intervalech vytvářela fanouškovský obsah do her CS GO, The sims 2, American truck simulátor a do méně známých indie titulů.

Proces byl pro mne poměrně extrahovaný, protože jsem se v rámci jednoho roku pokusila obsáhnout dovednost hudební produkce, která je technicky obtížná. V rámci 1 roku se producent dokáže naučit základy a pochopit proces jako takový, ale technicky je to stále fragment znalostí. Hudební produkce je časově náročná a mám v plánu se v ní i do budoucna zdokonalovat, momentálně jsem ve start upu téhle dovednosti. Zaměřit se na techniky a kombinace s beaty, celou kompozici líp uchopit a vybalancovat, vyčistit tak, aby každý prvek měl své místo jak v kompozici, tak v mixu. Nejvíce bojuju právě s dosazováním overlay basových syntetizérů nad složitější struktury beatu, inklinuju k přehnané dekorativnosti a chaotičnosti i v rámci hudební produkce a proto bych se měla zaměřit na důraznější digitální hygienu při skládání.

Scénář pro videoklip “u glitched”

Hlavní téma *respawning* nebo-li anglický a herní pojem pro oživovací časovou prodlevu při digitální herní smrti. Parafráze života v simulaci. Paralelní reality, Schrödingerova kočka. Co se stane, když se biosystém opatřený vědomím probere ze simulace, ale umělá inteligence se jej z glitche snaží opakovaně nahrát zpět?

Vizuály vychází z knižního sub-žánru *Biopunk*, což je podžánr sci-fi, který se zaměřuje na biotechnologie. Je odvozen z kyberpunku, ale zaměřuje se spíše na důsledky biotechnologie než na mechanický kyberware a informační technologie. Biopunk se zabývá syntetickou biologií.

Inspirace filmovou tvorbou Gaspara Noého, seriálem *Love, Death and Robots* a dilematem červeno-modré pilulky.

Vysvětlení scénáře v časové ose je následující:

Breakdowny jsou simulace (modrá pilulka)

1. dropy glitch error, slábnoucí signál simulace
2. dropy je boj s realitou, to co percipient skutečně zažívá (červená pilulka), realita je negativní a reverzibilní virtuální 3D je skutečnost a fyzické 3D (kamerový záznam) je simulace.

Forma klipu

Produkce videa kombinuje kamerový záznam a 3D animaci. Technika střihu do beatu s glitchy efekty.

3D animace je také součástí video projekce, která doplňuje výslednou audio-vizuální instalaci.

Virtuální identita

V mé výtvarné činnosti se převážně vyskytuje výzkum virtuálních identit, kde řeším netransparetnost a psychologickou patologii archetypů nacházejících se na síti, ale i pozitivní postcovidový digitální rozvoj. Popisují nehmatale prostředí závislé na algoritmech, kdy nás umělá inteligence pozná lépe než naši rodiče, také pohyb avatarů nebo-li prostředníků zastupujících uživatele v komunikaci a reprezentaci ve hrách, na sociálních sítích, ve virtuální realitě → přesouvání vědomí do kyberprostoru.

Avatar

Performer, 3D postava, 2D bytost nebo jen znak @ at sign klávesové zkratky zastupující jedince ve virtuálních světech. Sestup, vtělení, inkarnace. Paradoxně přenesený pojem z hinduistického duchovna do virtuálního média.

Fediverse

Spojení slov federation a universe. Soubory federovaných/vzájemně propojených serverů pro publikované na weby, nezávislý hosting. Sociální sítě, mikroblovování, blogování, weby. Na instancích mohou uživatelé vytvářet tzv. identity. Tyto identity mohou komunikovat přes hranice instancí, protože software běžící na serverech podporuje jeden nebo více

komunikačních protokolů, které se řídí otevřeným standardem. Jako identita na serveru fediverse mohou uživatelé odesílat textová a jiná média nebo sledovat příspěvky jiných identit.

Metaverse

Metaverse je koncept trvalého, online, 3D vesmíru, který kombinuje několik různých virtuálních prostorů. Můžete si to představit jako budoucí iteraci internetu. Metaverse umožní uživatelům pracovat, setkávat se, hrát si a stýkat se společně v těchto 3D prostorech. Aktuálně nejdokonalejší prototyp metavesmíru je zastoupen virtuálními realitami v digitálních hrách.