

Akademie výtvarných umění v Praze

Studijní program Výtvarná umění

Ateliér Nových Médíí 1 / škola Tomáše Svobody

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Habitat

Habitat

Vypracoval: Jakub Rajnoch

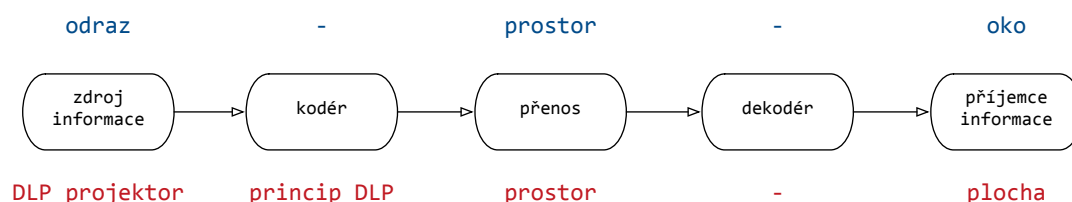
Vedoucí diplomové práce: MgA. Tomáš Svoboda Ph.D.

Oponent diplomové práce: Mgr. Miloš Vojtěchovský

Akademický rok 2019/2020

1 Prostor / Prázdnota jako médium

Prostor mezi námi coby pozorovateli a okolním světem vytváří vrstvu zdánlivě prázdného prostoru neboli prázdnoty. Iluze prázdnoty je zdůrazněna absencí haptické zpětné vazby. Tato prázdnota je však naplněna informacemi, jež my pozorovatelé a příjemci (viz Obr. 1, modrý text) neustále přijímáme a vizuálně či sluchově zpracováváme. Naše schopnost vidět spočívá v příjmu světla odraženého od objektů v našem okolí. Odražené světlo šířící se od objektu směrem k nám tak vyplňuje prostor kvantem informací a prázdnota přestává být prázdnotou (ve skutečnosti fyzika tímto způsobem prázdný prostor definuje, viz [1]). Na tuto prázdnotu lze upozornit instalací haptického elementu, jak je vidět v pracích Roberta Irwina (viz [2], např. Columns – instalace průhledných kvádrů, umožňujících zkreslení okolního prostředí).



Obrázek 1 – Základní schéma Teorie informace

2 Projekční kontext média

Vzhledem k výše zmíněnému způsobu šíření informací, lze nahlížet na projekci (proces a prostor) jako na jeho doslovnou reprezentaci, jež nám coby pozorovatelům umožňuje pohled na celé schéma z pozice třetí (zdánlivě nezávislé) osoby¹. Tok informací vyplňuje prostor mezi projektorem a projekčním plátnem a prázdnota opět přestává být prázdnotou (viz Obr. 1, červený text). V porovnání s pracemi Anthonyho McCalla (viz [3], např. Line Describing a Cone) se diplomová práce snaží obrátit pozornost na prostor mezi projektorem a plátnem s cílem zachovat jeho polohu a směr.

3 Návaznost na předchozí práce

Práce předchozích ročníků se zabývaly prostorem, principy kodéru a dekodéru, přenosem informací, kontextem projekce a manipulací přenosového média.

4 Technický popis

¹ Zdánlivě nezávislé z toho důvodu, že i zde probíhá přenos informací tak, jak je popsán v první kapitole, jen je uplatněn rekurzivně sám na sebe.

The diagram illustrates a projection system setup. At the top, a horizontal blue bar represents the 'projekční plátno' (projection screen). Below it, a central gray box is labeled 'P2 cíl' (P2 target). Surrounding this central box are four other gray boxes: 'P1 zdroj' (P1 source) on the left, 'P2 cíl / zdroj' (P2 target / source) on the right, 'P2 cíl / zdroj' (P2 target / source) at the bottom, and 'P1 zdroj' (P1 source) at the bottom. Solid blue arrows point from each of these four boxes towards the central 'P2 cíl' box. Dashed gray lines connect the corners of the top screen bar to the corners of the central 'P2 cíl' box, forming a diamond shape. A legend at the bottom left explains the components: 'P1 - projektor s lampou' (P1 - projector with lamp) and 'P2 - projektor bez lampy' (P2 - projector without lamp).

5 Cíl

Umístěním struktury projektorů do prostoru, který obvykle zabírá světelný kužel projekce, vzniká horizontální projekční síť (tzv. horizontální projekce). Barevnost horizontální projekce má přímou souvislost s barevností té, probíhající na projekční plátno (tzv. vertikální projekcí). Díky bočnímu vyzařování optických vláken, je pro diváka možné identifikovat souvislost mezi

vertikální a horizontální projekcí a dovítit se tak základního principu fungování horizontální projekční sítě (tj. projekce pomocí projekce). Podobně jako u Maurice LeMaitrea (viz [4], *Has the Film Started Yet?*), i zde dochází k intervenci projekčního procesu (v mnohem menším rozsahu). Cílem je donutit diváka zvednout hlavu k dříve opomíjenému prostoru a hledat jeho souvislost s obrazem na plátně. Volný průchod stativy a umístění projektorů nad hlavami diváků usnadňuje nalezení pozice pro snadnější pochopení souvislostí. Použití projekčního plátna uzavírá strukturu projektorů do izolovaného systému (tzv. Habitat). Jeho umístění v místnosti tak umožňuje divákovi z Habitatu vystoupit, ale stále pozorovat a nalézat souvislosti. Volba Richterova snímku *Rhythmus 21* pro vertikální projekci odráží zejména snahu o eliminaci narace, která je v procesu hledání souvislostí mezi projekcemi nepotřebná (viz také [5]). Kombinace černé a bílé v Richterově snímku zároveň usnadňuje porozumění principu projekce (tedy spojitost mezi horizontální a vertikální projekcí). Remake snímku redukuje obsah pouze na geometrické abstrakce a odstraňuje vizuální elementy vlastní použitému původnímu médii (svitkový film). Sekvence individuálních projekcí a přestávek je zjednodušená analogie procesu promítání v kinosále. Díky tomu vzniká dualita stavů, která umožňuje divákovi vnímat práci během přestávky jako pasivní instalaci (nepromítá se, stojany jsou osvětleny) a jako aktivní během projekce (modifikaci procesu).

6 Interpretace

Divák nemusí nutně porozumět principu projekce, který je náročný na představivost. Rozsah práce nabízí více možných interpretací, založených na audio-vizuálních kvalitách (např. od mikrosvěta parazitů ovlivňujících chování svého hostitele (habitat) až po organismus propojených mimozemšťanů ne nepodobných těm z *Války světů* od H. G. Wellse). Možnost volného pohybu a dualita práce umožňuje bližší zkoumání těchto metafor.

Snažím se poskytnout divákovi možnost porozumění procesu, jenž se v rámci projekce odehrává, pomocí jednoduchých pozorování (např. barva vertikální a horizontální projekce, či synchronní zvuk s obrazem). Tyto pozorování mohou vést diváka prostřednictvím asociativního myšlení k porozumění principu projekce, intervenci projekčního procesu či vlastní interpretaci.

Habitat – přirozené prostředí, ve kterém žijí specifické druhy organismu, parazitický organismus má jako habitat tělo svého hostitele [6]

1. <https://cs.wikipedia.org/> [online], Vakuum
<https://cs.wikipedia.org/wiki/Vakuum>
2. BERNARDINI Anna a Michael GOVAN, Villa Panza Robert Irwin James Turrell, 2014,
ISBN: 978-3-7913-5398-2
3. <http://www.tate.org.uk> [online], Anthony McCall
<https://pioneerworks.org/exhibitions/anthony-mccall-solid-light-works/>
4. UROSKIE Andrew V., Between the Black Box and the White Cube, Expanded Cinema
and Postwar Art, 2014, ISBN-13: 978-0-226-84299-8
5. YOUNGBLOOD Gene, Expanded Cinema, 1970, SBN: 0-525-10152-7 (Cloth)
6. https://en.wikipedia.org [online], Habitat
<https://en.wikipedia.org/wiki/Habitat#Types>