

Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění
Ateliér Socha II.

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Mýtus o hyperrealitě
The Myth of Hyperreality

Vypracoval: BcA. Jan Poš

**Vedoucí diplomové práce: akad. mal. Tomáš Hlavina, MgA. Jimena
Mendoza**

Oponent diplomové práce: doc. Mgr. A. Daniel Hanzlík

Akademický rok 2024/2025

obsah

Úvod: Mýtus o hyperrealitě

Geneze konceptu

Východiska

Lokace: meziprostor

Mýtus jako most

Důsledek: za hranicí smyslů

Materializace myšlenky: topografie tvůrčího procesu

Postup: materiál a kód

Realita: archeologie porcelánového objektu

Virtualita: obraz

Zvuk

Architektura: situace

Závěr

Úvod: Mýtus o hyperrealitě

Tématem diplomové práce se stalo mé dlouhodobé zkoumání pojmu sochařství a obecně prostorové tvorby v kontextu hyperreality a to v původním významu tohoto fenoménu podle Jeana Baudrillarda – tedy ve významu splnutí reálného a virtuálního prostředí a naší rostoucí neschopnosti je od sebe odlišit. Snažím se tak o rozbor a zpochybnění zavedených představ o soše. Tradiční pojetí sochařství vnímám jako konkrétní, fyzický artefakt – reálný, hmotný objekt, jehož podstata spočívá v materiálu, tvaru a prostoru. Tento pohled chápe sochu jako hmotný objekt, který vnímáme smysly a který je fyzicky přítomný v prostoru. Dnes nám technologie umožňují rozšířit tradiční pojetí a zobrazit i jevy, které běžně smysly nevnímáme – jako je energie, tok informací nebo magnetická pole. Tato neviditelná dynamika, která byla kdysi nedostupná lidským vjemům ale přístupná jen představám, se dnes může stát součástí sochařských děl a umožňuje nám vnímat souvislosti v rozšířeném prostoru.

K vlastnímu popsání této komplexní problematiky jsem se rozhodl využít mýtus. Slouží mi jako nástroj, s nímž lze lépe uchopit racionálně těžko popsatelné jevy a procesy. Člověk je jako fyzická bytost situován do reálného časoprostoru, kde je obklopen předměty, které vůči němu jasně zaujímají prostor a vztah. Virtuální prostředí však nabízí **rozšíření reality** a umožňuje zobrazit, co v reálném prostředí nelze. Odkazem na řeckou mytologii se snažím této problematice lépe porozumět a přiblížit ji. Dílo Mýtus o hyperrealitě je tak mou představou o fiktivním a utopickém výzkumu tohoto tématu, a reflektuje tak můj tvůrčí proces uvažování o této problematice.

Geneze konceptu

Východiska

Ve své dřívější tvorbě jsem často pracoval především s geometrií a s jednotným tvarem, který jsem multiplikoval do řad, sérií či systémů, abych tak vystihl význam racionálního, matematického a logického uvažování jako principu tvorby. Tyto postupy jsem si vypůjčil z konstruktivních tendencí českých umělců z druhé poloviny 20. století. Zaujal mne především důraz na objektivnost a nezaujatost tohoto směru v souvislosti s rozvojem výpočetní techniky. S rostoucím poznáváním tohoto uměleckého přístupu jsem však sám ve své tvorbě začal pociťovat značné omezení, plynoucí ze snahy o dodržování přísné logiky. Chtěl jsem do tvorby vnést jak po stránce formální, tak konceptuální více organičnosti, uvolněnosti a na první pohled nahodilosti, které bych ale měl stále pod kontrolou a takzvaně odůvodněné. Začal jsem uvažovat v širších souvislostech. Rozšířil jsem své uvažování o další pole – filosofii a začal jsem se sám sebe ptát: je opravdu nutné znát na vše odpověď, která je ověřitelná, pravdivá a jediná, jako v podobě striktně determinovaných jedniček a nul v programu? A musí mít vždy všechno logickou a racionální odpověď?

Lokace: meziprostor

Vztah mezi člověkem, reálným světem a virtuálním prostředím je dnes vlivem technologií mnohem složitější a nejednoznačný. Realita a virtualita se navzájem prolínají. V tomto hyperreálném meziprostoru, kde fyzické a digitální zážitky splývají, jsem začal vnímat nový, hybridní prostor, kde už nelze jednoduše rozlišovat mezi tím, co je reálné a co je virtuální. Dynamika mezi těmito dvěma světy není statická. Virtuální prostředí může nejen reflektovat a obohacovat realitu, ale i ji zpochybňovat, čímž přetváří naše vnímání světa. To platí i naopak. Jak se ale v tomto novém prostředí orientovat? Jak rozpoznat, co je skutečné a co je umělé a digitální? Můžeme racionálně popisovat procesy, které nelze vidět, ani měřit? V tomto kontextu

hledám nový přístup, který by mi umožnil propojit tuto komplexní problematiku. Tímto novým přístupem se pro mě stalo využití mýtu.

Mýtus jako most

Mytologie, jako soubor příběhů a symbolů, slouží k pochopení komplexních a abstraktních procesů, které doprovázejí jevy, jež se obtížně vysvětlují logikou nebo vědeckými metodami. Mýty spojují svět fyzický se světem idejí, reálný s virtuálním, a poskytují nástroje pro vnímání souvislostí mezi těmito dimenzemi. Takovým způsobem mýty pomáhají vytvářet most mezi tím, co je známo, a tím, co je neuchopitelné a nepopsatelné, čímž otevírají prostor pro nové interpretace světa a skutečnosti. Mou snahou je propojit realitu a virtualitu v takovém prostoru, kde obě roviny koexistují a vzájemně se doplňují, a tím ukázat nový způsob vnímání a interakce se světem.

Důsledek: za hranicí smyslů

Ve své představě tedy spojuji dva světy – racionální, deterministický a v některých aspektech neomylný svět výpočetní techniky a svět intuitivní, archetypální, svět mytologického poznání, kde jakákoliv odpověď na otázku vyvolává sérii otázek dalších. Uvažuji v kontextu platných fyzikálních zákonitostí, které jsou neměnné a naším působením neovlivnitelné. Nesnažím se reflektovat pouze současnost. Představuji si dílo, které je čitelné v jakékoliv době a je nezávislé na době svého vzniku. Mytologie mi v tomto případě slouží jako nástroj ke čtení toho, co nás z časového hlediska přesahuje a co může působit jako nedosažitelné.

Jsem touto teorií schopen posouvat vnímání prostřednictvím smyslů? Možná ano, neboť například to, co se mému zraku jeví jako plocha materiálu, mohu technologií rozložit a nechat tak nahlédnout do dění pod povrchem vnímatelného.

Materializace myšlenky: topografie tvůrčího procesu

Postup: materiál a kód

Rozhodl jsem se pracovat s nejzřetelnějšími příklady technik, které zastupují světy reality a virtuality, abych vytvořil jasný výchozí bod pro tento výzkum. Stavím vedle sebe čistě hmotný materiál na straně jedné a informace v datech a kódech na straně druhé. Na stejnou úroveň dávám **artefakt z porcelánu** (jako materiál, který v sobě nese odkaz k nejstarším důkazům o existenci lidských civilizací v podobě různých artefaktů) **s digitálním obrazem**, který je generován v reálném čase a je zobrazován na modulárních LED panelech. Zde si uvědomuji, že se jedná o pokročilou technologii, ale pouze v tomto okamžiku, a že může být nahrazena novější, aktuálnější technologií. Narážím tak na limity podobně, jako třeba ve své tvorbě Zdeněk Pešánek, který v kontextu soudobého stavu technického pokroku, musel do svých kinetických objektů použít například zdroje světla, které časem poškodily samotný objekt teplem, jež vyzařovaly. Nic jiného zkrátka neexistovalo.

Při realizaci jsem se rozhodl držet pro mne již ověřeného postupu, který také dobře koresponduje s konceptuálním záměrem.

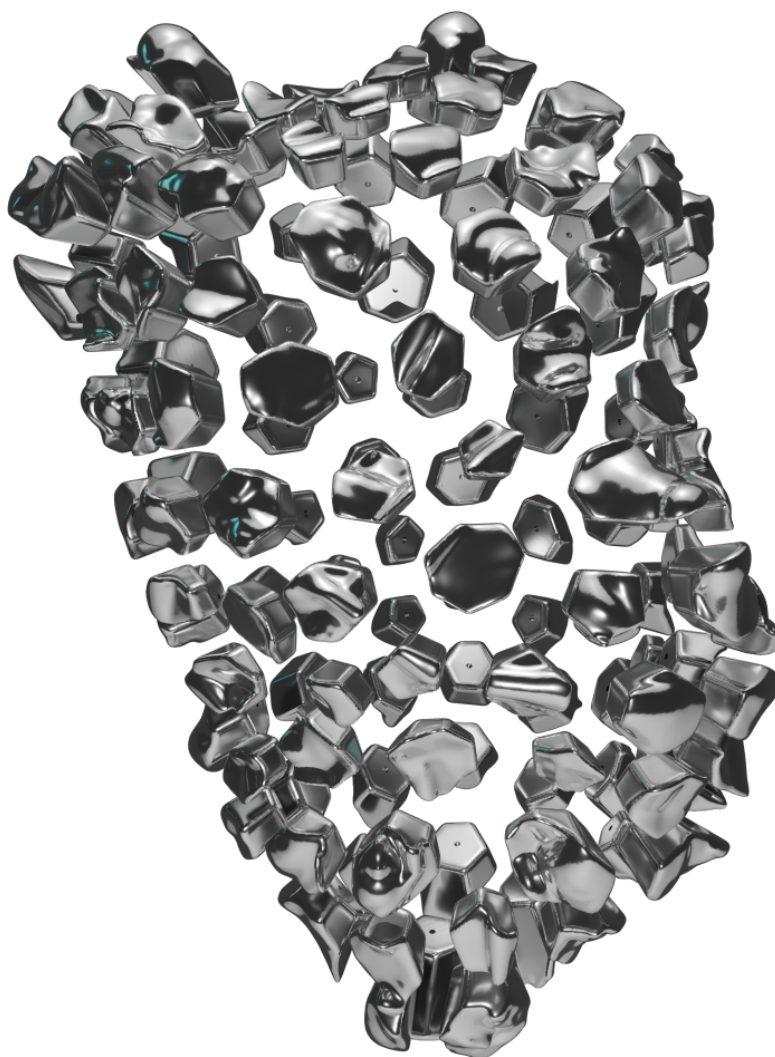
V první fázi pracuji v prostředí počítačového programu Blender, který pro mne nahrazuje skici na papíře, či modely z materiálu. Na základě simulací a matematických možností vznikají primární zdrojové kompozice, ze kterých dále vycházím. Instalace zahrnuje několik rovin a částí, které rozvedu v následujících podkapitolách.



celek (3D vizualizace)

Realita: archeologie porcelánového objektu

První část instalace, zastupuje předmět z prostředí reality. Je jí stříbrný porcelánový objekt ve tvaru rozpuklého meteoritu. Tento objekt vznikl na základě virtuálně vymodelované předlohy, který dále prostupuje do reality pomocí 3D tisku jednotlivých dílů. Ty slouží jako pozitiv pro výrobu sádrových forem, do kterých se následně odlévá porcelán. Předlohou se stala volná kompozice semknutých postav, které svou podobou připomínají lidské bytosti – humanoidy. Nejedná se o konkrétní postavy, ale o symbolický odkaz na možnosti alternativních forem života ve vesmíru, který v sobě mohou nést úlomky meteoritů v podobě organických materiálů, jež vstupují do naší atmosféry. Tím chci zdůraznit možná utopickou, ale nevyvratitelnou možnost, že v prostoru vesmíru nejsme sami. Tato myšlenka zrcadlí teoretickou existenci paralelních vesmírů, ve které spatřuji souvislost mezi realitou a virtuálním prostředím. Objekt je tvořen seskupením menších dílů, které dohromady tvoří celek. Jednotlivé fragmenty jsou seskupeny tak, aby evokovaly jakousi archeologii – ohledávání a skládání roztříštěného objektu. Některé díly meteoritu dokonce chybí a je patrné, že se teprve čeká na jejich nalezení a následné umístění na správné místo. Pracuji tak s archeologií, ohledáváním a nalézáním něčeho, co ale připomíná spíše jakýsi zářný objekt budoucnosti. Meteorit, který je schopen při kolizi s povrchem zahubit veškerý život, ale zároveň zažehnout nový. Nevíme tedy, jestli pozorujeme minulost, nebo utopickou budoucnost.



rozklad (3D vizualizace)

Po formální stránce také vycházím z faktu, že keramika je využívána jako svrchní plášť raketoplánů, a to pro svou skvělou vlastnost snášet vysoké teploty. Je to ukázkový příklad toho, kdy se snoubí nejpokročilejší technologie s materiálem, který se nachází na Zemi takřka všude.

Motiv podivné technologičnosti a systémovosti do jinak velmi organického objektu vnáší také členitost a tvar jednotlivých dílů. Na první pohled je patrné, že díly, ze kterých se objekt skládá, mají půdorys hexagonu. Formálně je to výsledek matematického zjednodušení objektu, které umožňuje poskládat díly tak, aby na sebe správně navazovaly a vytvořily vnitřní tvar objektu. Zároveň to však zrcadlí mou snahu o vystižení podstaty věci, kdy hexagon představuje takzvaně ekonomicky

správný tvar, jak je vidět v hexagonálním uspořádání chemických prvků. Tvar, který například z chemického hlediska znázorňuje základní stavební molekulu – uhlík. Ve viditelnější formě je tento tvar využíván například včelami při tvorbě pláství. Zde se opět setkáváme s prolínáním organického a technologického prostředí.

Samotné provedení objektu do leskle stříbrného povrchu pak reflektuje můj záměr o pomyslné vizuální odhmotnění a tím potlačení materiálu. V tomto kontextu pro mne není důležitý materiál, či co se nachází pod povrchem, ale spíše samotná hranice tvaru. Tento princip jsem si vypůjčil a do reality přenesl z prostředí 3D programů, kde jsou tvary definovány za pomoci sítě bodů, které se spojují a vytváří tak hranice objektu (mesh). Stříbrný odrazivý povrch pak přejímá světelnou a barevnou atmosféru okolí, a tak se de facto stává jedním a tímtéž co jeho okolí.



díl číslo 121

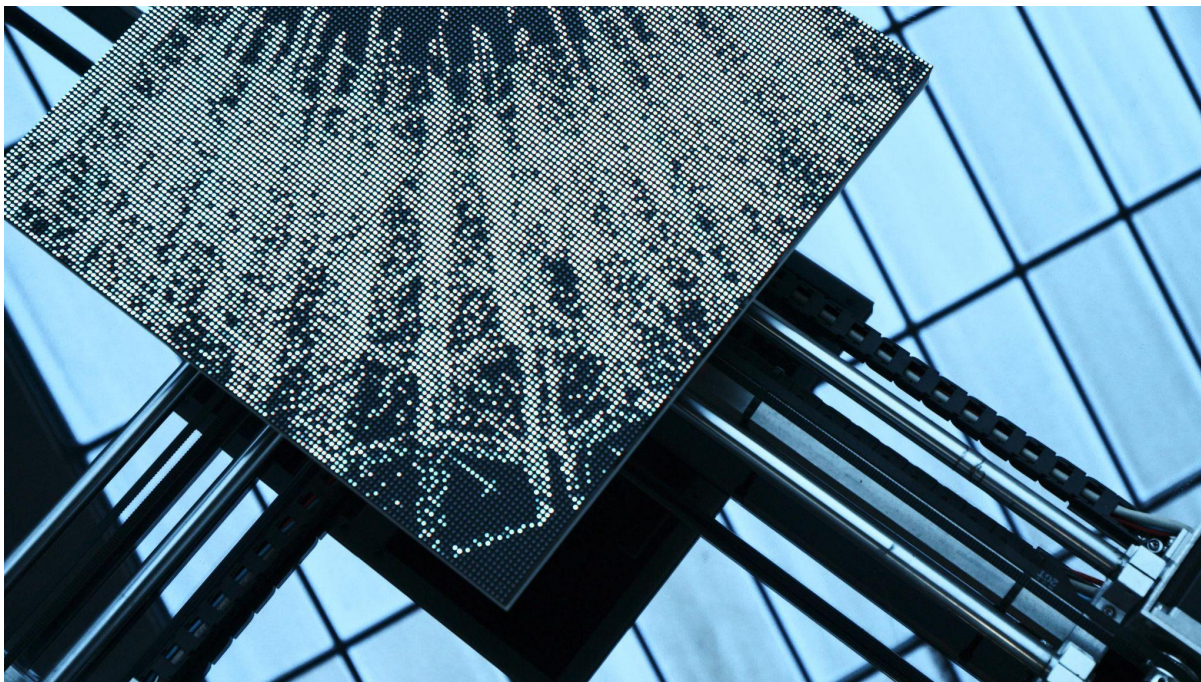
Důležitým prvkem objektu je samotná nosná konstrukce. Hlavním zdrojem inspirace se staly laboratorní držáky na nádoby a muzeální závěsné systémy, které plní nenápadnou, avšak funkční roli při uchopení a prezentaci exponátu. V tomto případě je důležitá i jejich sofistikovaná modularita, aby se daly během krátké doby upravit a

nést úplně jiné předměty ve variabilních polohách, což odpovídá potřebám probíhajícího „výzkumu“ objektu.

Zde je důležité zmínit, že v 3D programech defaultně neexistují fyzikální zákonitosti, jako je gravitace. Předměty se zkrátka vznášejí v prostoru tam, kam je umístíte, bez jakékoliv reflexe vnějších vlivů. To samozřejmě v realitě není možné, takže konstrukce reflektuje tento fakt a je důsledně navržena tak, aby byla co nejvíce účelná a nestranná.

Virtualita: obraz

Další část instalace rozvíjí virtuální podstatu díla. Jedná se o pohyblivý obraz, který je zobrazován na LED panelu. Tato technologie pro mne představuje ideální možnost, jak si samostatně definovat rozlišení obrazu a nespoléhat se na zavedené formáty zobrazovací technologie v podobě monitorů s pevně daným formátem. LED obrazovka (Light-Emitting Diode), sestavená z menších panelů, svým rozměrem neobsáhne celý obrys porcelánového objektu. Panel se pohybuje po ose a de facto objekt skenuje a v detailu jej zkoumá. Na obrazovce tedy není nikdy možné vidět obraz celý, ale vždy jen výsek. Tím dochází k překrývání zobrazovaného virtuálního obsahu a objektu za ním. Pohyblivá LED obrazovka tak slouží jako jakýsi fiktivní vědecký nástroj, který zobrazuje vnitřní pohyby a proměny na první pohled statického objektu, které nejsme schopni bez tohoto nástroje vnímat našimi smysly.



LED panel (Jan Poš, Kyklopské zdívo, dekonstrukce, 2025)

Zvuk

Dalším smyslově vnímatelným médiem, které zahrnuji do instalace, je zvuk. Abych umocnil pocit, že objekt není jen statickým a neměnným předmětem, rozhodl jsem využít zvuky a ruchy, které se v objektu přirozeně kumulují na základě jeho aktivity a odpovědi prostředí. Ve vnitřním prostoru porcelánového objektu jsou rozmístěny kontaktní mikrofony a reproduktory, mezi kterými vzniká zvuková vazba. Objekt tak vnímá své okolí a ze kterého sbírá přirozené ruchy, které v něm dále rezonují.

Architektura: situace

Architektura výstavního prostoru vychází z mé snahy vytvořit situaci, která narušuje divákovu jistotu a zpochybňuje jeho představu o realitě. Usiluji o to, aby měl po vstupu do místnosti pocit, že opouští známý svět a stává se přímým pozorovatelem probíhajícího archeologického experimentu.

V tlumeně osvětlené místnosti vytvářím scénografickou situaci tak, abych v divákovi umocnil zážitek z jistého odpojení od reality a jeho vstupu do nového a

neprobádaného prostředí. Projektory, které nahrazují osvětlení, směřují své paprsky na objekt, jenž se tak na první pohled vznáší nad povrchem a okolní prostředí rozechvívá odraženým světlem. Celá instalace je umístěna nad vodní hladinu, která zde neplní pouze estetickou roli, ale funguje jako zásadní symbolická hranice mezi realitou a virtualitou. Přímo také využívám předností samotného prostoru. Návštěvník se při vstupu do výstavního prostoru nejdříve ocitá na platformě, která slouží jako ideální pozorovací stanoviště celé instalace a teprve poté, co se návštěvník zorientuje v prostoru, je vyzván přistoupení blíže k objektu a zkoumání.



pohled do instalace (3D vizualizace)

Závěr

Diplomová práce pro mě nebyla jen formálním zakončením studia, ale především osobní cestou – procesem hledání, zpochybňování a objevování. Vstoupil jsem do tématu sochařství s určitou představou o jeho hranicích, abych postupně zjistil, že v mé tvorbě pevné hranice vlastně neexistují. Čím více jsem se nořil do vztahu mezi realitou a virtualitou, mezi hmotou a informací, tím více se přede mnou rozprostírala komplexní a vrstevnatá krajina, ve které se místo jasných odpovědí neustále objevují další a další otázky.

Způsob, jakým jsem k tématu přistupoval – skrze mýtus, technologii, archeologii i estetický experiment – mi umožnil vytvářet mosty mezi světy, které se na první pohled mohou zdát protikladné. Práce s fyzickým objektem i digitálním obrazem, se zvukem, světlem a prostorem, pro mě nebyla jen estetickou hrou, ale především prostředkem, jak se pokusit pochopit něco, co racionálně uchopit nelze. Tato práce není odpovědí – je spíš otevřenou otázkou, fragmentem širšího rozhovoru, který neustále probíhá mezi člověkem a světem, i člověkem a sebou samým.

Zjišťuji, že místo toho, abych došel k nějakému definitivnímu závěru, se ve mně otevřela celá řada nových směrů uvažování. Místo jednoho uzavřeného příběhu vznikl živý a neustále se proměňující celek, který si žádá další pokračování. V tomto smyslu pro mě práce nekončí – spíš teprve začíná. A i když možná nikdy nenajdu definitivní odpovědi, právě v hledání – v onom tážení se – nacházím hluboký smysl své tvorby.