

Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění
Ateliér Figurální socha a medaile

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Inverzní polarita světa: mezi tělem a prostorem

Inverted Polarity of the World: Between Body and Space

Vypracoval: Vavřínek Vyoral
Vedoucí diplomové práce: Vojtěch Míča
Oponent diplomové práce: Zbyněk Baladrán

Akademický rok 2025/2026

1. TÉMA

Východím bodem této práce je konkrétní zkušenost z návštěvy zámeckého parku v Hluboké nad Vltavou. Stál jsem s přítelkyní na vyhlídce, zaměřil jsem se na list stromu a zavřel oči. V mysli se mi jeho obrys začal vizualizovat a postupně invertovat do jednoho bodu. Z toho bodu se forma začala proměňovat v amorfní tvary, až se nakonec vytratila úplně. Následný rozhovor s přítelkyní otevřel otázky, které se mi od té doby opakovaně vracely. O povaze obrazu, o tom, co se děje s viděnou realitou ve chvíli, kdy ji přestaneme vidět, a o hranici mezi přítomností a mizením.

Instalace Inverzní polarita světa: mezi tělem a prostorem vychází z tohoto prožitku a z následné snahy převést jej do prostorové formy. Inverze zde není chápána jako pouhé převrácení nebo negace, ale jako proces transformace, v němž se jednotlivé prvky deformují, ztrácejí svou stabilitu a znovu se skládají do odlišných vztahů. Tělo zde není pevně definovaný objekt, ale proměnlivá struktura podléhající převodu, fragmentaci a prostorové deformaci.

Práce propojuje digitální technologie, zvuk, prostorovou konstrukci a sochařské principy do intermediální instalace, která nevytváří jednoznačný obraz reality, ale situaci pohybující se mezi přítomností a mizením, konkrétní formou a její proměnou.

2. CÍL PRÁCE

Cílem práce není interpretace teorií, ale vizualizace osobního prožitku a jeho převod do prostorové formy. Teoretické souvislosti nevystupují jako hlavní východisko, ale jako způsob, jak nad touto zkušeností dále uvažovat z různých perspektiv. Instalace nepředstavuje jednu uzavřenou interpretaci principu inverze, ale několik možných způsobů jeho uchopení.

Celá instalace je koncipována jako situace působící dojmem určitého zastavení v čase, která je současně narušována pohybem zvuku v prostoru. Výsledné prostředí nenabízí jednoznačný výklad, ale vytváří prostor pro individuální zkušenost diváka. Jednotlivé prvky neslouží k ilustraci konkrétního příběhu, ale fungují jako otevřený systém vztahů, v němž se význam utváří prostřednictvím přítomnosti a vnímání.

3. POPIS DÍLA

3.1 Prostorová konstrukce

Středobodem instalace je ocelová konstrukce složená ze dvou kvádrů, vycházející z principu tesseractu, tedy čtyřrozměrné krychle, jejíž projekce do tří rozměrů připomíná krychli uvnitř krychle. Konstrukce zde neslouží jako přesný vědecký model, ale jako prostorová metafora: způsob, jak uvažovat o vztahu mezi vnitřním a vnějším prostorem, o zrcadlení a prostupu rovin. Vnitřní a vnější prostor nejsou oddělené celky, ale vrstvy jednoho proměnlivého systému.

Prostor instalace jako celek představuje prostředí, v němž dochází k narušení běžného vztahu mezi tělem, objektem a prostorem. Inverze se neuzavírá do pevně vymezeného místa, ale překlápá se a pokračuje i za hranice samotné konstrukce.

3.2 Figurální objekty

Součástí instalace jsou 3D tištěné figurální objekty vycházející ze skenů mé postavy a postavy mé přítelkyně. Nejde o portréty v tradičním smyslu, ale o práci s tělem jako s výchozím materiálem, který je dále převáděn, deformován a zasazován do odlišných prostorových vztahů.

Vlastní figura vychází z procesu převodu těla z fyzické podoby do digitálního záznamu a zpět do materiální formy prostřednictvím 3D tisku. Figura vstupuje do prostoru konstrukce inspirované tesseractem, kde dochází k postupnému narušování její formy – tělo se rozpadá, deformuje a ztrácí jednoznačnou čitelnost.

Figura mé přítelkyně pracuje s odlišným principem. Druhá figura není použita jako portrét, ale jako tělo druhého, skrze které se vlastní zkušenost dostává mimo sebe. Práce tak nevychází pouze ze sebeobrazu, ale i ze vztahu, z odstupu a z nemožnosti plně vlastnit obraz druhého těla. Tělo je zachyceno ve schoulené poloze a postupným multiplikováním a zmenšováním se koncentruje směrem do jednoho bodu, v němž se celý proces obrací a znovu rozvíjí. Tato figura je mi ze všech částí instalace nejbližší původnímu vizuálnímu zážitku z Hluboké.

3.3 Reliéf

Další součástí instalace je reliéf vznikající intuitivním skládáním různorodých materiálů jako je vosk, kovové desky, kulatiny, dřevo a 3D tištěné fragmenty. Proces jeho vzniku není založen na předem přesně definovaném návrhu, ale na postupném vrstvení materiálu a bezprostřední reakci na vznikající formu.

Důležitou součástí procesu je odlévání reliéfu, při němž se původní forma stává podkladem pro vznik jejího negativu. Odlitek je dále využíván jako nová forma pro další zásahy. Pozitiv a negativ se vzájemně proměňují a ztrácejí své jednoznačné postavení. Vzniká sled otisků, převodů a materiálových proměn. Součástí reliéfu jsou také struktury vycházející z kvěťáku

romanesco, jehož přirozený princip fraktálního opakování se stává dalším motivem práce s proměnou a variací tvaru.

3.4 Zvuk

Zvuková složka instalace je tvořena vrstvenou koláží kombinující upravené nahrávky srdečního tepu s ambientními zvuky prostoru, v němž práce vznikala. Zvuk není ilustrativním doprovodem jednotlivých objektů, ale samostatnou atmosférickou vrstvou prostupující celým prostorem. Jednotlivé zvuky se postupně objevují, mizí a přelévají mezi reproduktory, čímž vytvářejí proměnlivé prostředí pohybující se mezi klidem, napětím a částečnou dezorientací.

Zvuková kompozice pracuje s nahrávkami vzniklými přímo v místě instalace a stává se tak ozvěnou procesu, který se zde odehrával. Prostor tím získává vlastní paměť. Zvuková složka oslabuje hranici mezi subjektem a objektem a propojuje statickou formu objektů s aktuální zkušeností přítomného diváka.

4. PROCES

Proces práce vznikal postupně v průběhu několika měsíců a byl spojen s dlouhodobým hledáním výsledné podoby instalace. Původní představa se během realizace opakovaně proměňovala a jednotlivé části vznikaly paralelně vedle sebe.

Převod fyzického těla do digitální podoby a jeho zpřítomnění prostřednictvím 3D tisku jsem nevnímal pouze jako technologický postup, ale jako proces proměny, při němž se původní forma postupně vzdaluje svému výchozímu stavu. Ukázalo se, že přílišná digitální postprodukce potlačuje charakter samotného skenu. Z tohoto důvodu jsem některé zásahy redukoval a ponechal části objektů v téměř surové podobě, včetně drobných deformací vzniklých během skenování a tisku.

Realizace byla neustálým hledáním rovnováhy mezi kontrolou a intuitivním přístupem. Výrazně se to projevilo při tvorbě reliéfů, kde jednotlivé formy vznikaly bez pevně daného návrhu, skrze vrstvení materiálu a reakci na vznikající struktury. Práce s 3D modelem výstavního prostoru mi průběžně umožňovala hledat vztahy mezi jednotlivými prvky ještě před jejich fyzickou realizací.

5. PROSTŘEDKY

Figurální objekty vznikají prostřednictvím 3D skenování pomocí ručního skeneru Revopoint RANGE 2. Skenování probíhá ve spolupráci dvou lidí. Vlastní tělo není zachyceno přímo, ale skrze druhého, což vytváří první vrstvu zprostředkování. Postprodukce zahrnuje zpracování dat, přípravu pro tisk, lepení částí, vyplňování spojů 3D perem a lokální broušení.

Prostorová konstrukce je realizována z oceli, svařováním do výsledné formy dvou kvádrů. Povrch je upravován broušením a leštěním. Reliéf vzniká kombinací vosku, kovu, dřeva a 3D tištěných fragmentů, s následným odléváním do akrylátové pryskyřice. Specifickým prvkem je struktura kvěťáku romanesco odlévaného do různých materiálů.

6. SOUVISLOSTI

Vztah k tělu jako proměnlivé a nestabilní formě lze vztáhnout k tvorbě Antonyho Gormleyho, který pracuje s lidskou figurou jako s univerzálním nositelem zkušenosti. Jeho práce často redukuje tělo na základní tvar nebo jej fragmentují. Na rozdíl od této redukce moje práce směřuje k deformaci a transformaci prostřednictvím digitálního převodu a prostorové inverze.

Další paralelu lze nalézt v tvorbě Davida Altmejda, jehož práce se zabývají fragmentací, rozpadem a znovuskládáním forem. Přestože jeho přístup vychází z odlišné estetiky, sdílí s touto prací zájem o procesualitu, transformaci a nestabilitu formy.

V rovině práce s prostorem a konstrukcí lze uvažovat o souvislosti s tvorbou Sola LeWitta, zejména v jeho práci s liniemi a geometrickými systémy v prostoru. V této práci se podobný princip objevuje v konstrukci inspirované tesseractem, která zde funguje především jako prostorová metafora převodu, zrcadlení a proměny forem.

Z teoretického hlediska je relevantní Baudrillardův koncept simulaker, který popisuje situaci, kdy reprezentace přestává odkazovat k původní realitě a stává se autonomní strukturou. Proces převodu těla ze skenu, přes digitální data zpět do fyzické formy, lze chápat jako přechod, v němž se výsledný objekt stává transformovanou entitou, nikoliv návratem k originálu. Na rozdíl od Baudrillardova důrazu na zánik originálu tato práce pracuje spíše s jeho vrstvením a proměnou. Heideggerovo pojetí bytí jako situovaného ve světě pak rezonuje se způsobem, jakým instalace pojímá přítomnost diváka ne jako vnějšího pozorovatele, ale jako součást prostoru, v němž se vztahy mezi prvky teprve ustavují.

7. REFLEXE

Pojem inverze se v průběhu práce ukázal jako otevřený systém zahrnující více rovin od témat existence a proměny těla až po hledání rovnováhy mezi jednotlivými prvky. Proces byl charakteristický neustálými proměnami a přehodnocováním původních představ.

Průběh práce byl střídáním dvou protichůdných stavů: momentů, kdy realizace působila obtížně a směřovala k rozpadu celku, a situací, kdy se složky synchronizovaly a proces probíhal přirozeně. Tyto přechody mezi kontrolou a jejím uvolněním se ukázaly jako zásadní pro výslednou podobu práce.

Digitální technologie otevřely nové možnosti, ale přinesly i specifická omezení. 3D skenování umožnilo pracovat s vlastním tělem jako výchozím materiálem, zároveň však vedlo ke ztrátě přímé manuální práce. Tento posun se částečně vyvažuje v práci s reliéfem, kde zůstává zachována přímá fyzická zkušenost s materiálem.

Pohyb diváka hraje zásadní roli ve vztahu ke zvukové složce. Zvuk se přelévá prostorem a vytváří dynamické prostředí, které narušuje orientaci a nutí diváka měnit pozici. Instalace není určena ke statickému pozorování, ale k postupnému procházení a vnímání v čase.

Proces práce vedl také k uvědomění si hodnoty spolupráce. Diskuse s ostatními potvrdily, že téma transformace a inverze přesahuje osobní zkušenost a má širší rezonanci.

8. ZÁVĚR

Tato práce nevede k jednoznačnému vymezení reality ani k jejímu stabilnímu uchopení, ale spíše ukazuje její podmíněnost a proměnlivost. Inverze zde nefunguje jako uzavřený princip, nýbrž jako nástroj narušující samozřejmost vnímání a umožňující nahlížet vztahy mezi tělem, prostorem a reprezentací v jejich nestabilní podobě.

Výsledkem není definitivní forma ani jednoznačný význam, ale otevřená situace, která zůstává v pohybu. Instalace nevytváří nový řád, ale odhaluje, že samotná zkušenost reality je vždy procesem ustavujícím se v konkrétní situaci. Téma inverze se neuzavírá realizací, ale zůstává otevřené jako další pole možného zkoumání.

9. SEZNAM LITERATURY

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Přeložila Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994. ISBN 978-0-472-06521-9.

HEIDEGGER, Martin. *Bytí a čas*. Přeložili Ivan Chvatík, Pavel Kouba, Miroslav Petříček a Jiří Němec. Praha: OIKOYMENH, 2002. ISBN 978-80-7298-048-4.

PETŘÍČEK, Miroslav. *Úvod do (současné) filosofie*. Praha: Herrmann & synové, 1992. ISBN 80-8003-305-7.