



Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce
AUTORSKÉ DÍLO NA TÉMA SONDA DO MEZILIDSKÝCH VZTAHŮ
Radim Pekárek

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Intermediální tvorba
specializace Intermedia

Diplomová práce
AUTORSKÉ DÍLO NA TÉMA SONDA DO MEZILIDSKÝCH VZTAHŮ
Radim Pekárek

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek, Katedra výtvarného umění, Fakulta
designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

V Plzni, duben 2017

.....

Radim Pekárek

Obsah

1	Dosavadní dílo v kontextu specializace	5
2	Téma a důvod jeho volby, cíl práce	7
	2.1 Téma a důvod jeho volby	7
	2.2 Cíl práce	8
3	Proces přípravy, proces tvorby	9
	3.1 Proces přípravy	9
	3.2 Proces tvorby	10
4	Popis díla, technologická specifika, přínos práce pro daný obor	11
	4.1 Popis díla	11
	4.2 Technologická specifika	12
	4.3 Přínos pro daný obor	12
5	Seznam použitých zdrojů	14
	5.1. Knižní a periodická literatura	14
	5.2. Internetové zdroje	15
6	Resumé	16
7	Seznam příloh	17

1 Dosavadní dílo autora v kontextu specializace

Dosavadní tvorba autora byla silně ovlivněna intermediálním přístupem. Cílem oboru je posílit kvalitativně a také kvantitativně spektrum intermediálních oborů směřujících od umění vstříc technickým oborům, pohybujícím se po totožné trajektorii z opačné strany.¹ Pojem „intermedia“ poprvé použil Dick Higgins² ve stejnojmenné eseji v roce 1966, kde vyjádřil svůj přístup k umění. Higgins tvrdí, že intermedia jsou více či méně univerzálním způsobem uměleckého vyjádření, které vyžaduje spíše hledání souvislostí než kategorizování. Intermediální tvorba odmítá jednoznačné medium, vyzývá ke kombinaci technik.

Období svého studia autor věnoval hledání vztahů mezi rozdílnými digitálními médii a uměleckými styly vyjádření v souladu se specializací. Například jedna z prvních prací, video-záznam s názvem *Symbiont* (příloha 1): toto dílo využívá principu generativního umění, které je intermediální samo ze své podstaty. Margaret Boden a Ernest Edmons popisují „generativní umění“ jako umělecký přístup založený na systému, který generuje náhodné výstupy na základě algoritmů - kontrola výsledku je silně potlačena³. Stejně jako 3D objekt ve videu, který je tvořen ze zvuku. Melodie generuje jeho tvar a velikost. Je jakousi houbou, která se živí digitálním

¹ FDU.ZCU: intermediální tvorba-intermedia. <https://fdu.zcu.cz> [online]. Plzeň: FDU.ZCU, 2015 [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <https://fdu.zcu.cz/cz/355-intermedialni-tvorba-intermedia>

²HIGGINS, D. Something Else Newsletter: Intermedia. *Something Else Newsletter*. 1966, 1966, vol. 1, no. 1, s. 1-3.

³ BODEN, Margaret – EDMONDS, Ernst. What is Generative art?. *Digital Creativity*. 20 (½):21-26.

signálem. Autor se postupem času rozvíjel také do jiných, méně uměleckých oblastí.

Kromě intermedií má na dosavadní dílo autora vliv obory produkce festivalů, projektový management a strategie. Za účelem rozvíjení rozličných komunitních modelů a business plánů vytvořil různorodé týmy, jak ukazuje jeho bakalářská práce⁴, která je manuálem experimentálnímu modelu organizace *Kyčn* (příloha 2). Jiným projektem je festival *Sešn*, který měl za téma studentský crowdfunding (příloha 3). Oba projekty vyžadovali otevřený přístup k jiným oborům, jako jsou ekonomie, strategie, management, ale zároveň se neobešli bez konceptuálního a kreativního myšlení.

Je na místě uznat, že poslední zmíněné projekty se vzdalují umění, tak jak je obecně vnímáno. Autorovi se ale líbí myšlenka rozvíjet umělecké vnímání skutečnosti do oblastí, které tradičně nejsou považovány za předmět umění. Někdy zachází až tak daleko, že se původní umělecký záměr zcela vytrácí. Autor se tomu nebrání, ale co si přeje zachovat je právě konceptuální a kreativní uvažování. Ve své závěrečné práci má ale v plánu vrátit se na začátek své cesty a otestovat znovu hranice oboru tak, aby byl na první pohled zřejmý vztah umění k technickým oborům.

⁴ PEKÁREK, R. Ziskový-neziskový. Plzeň, 2014, Bakalářská práce Fakulty umění a designu Ladislava Sutnara katedry volných umění. Vedoucí bakalářské práce Milena Dopitová.

2 Téma a důvod jeho volby, cíl práce

2.1 Téma a důvod jeho volby

Tématem uměleckého díla, jehož nedílnou součástí je i teoretická část, je interaktivní instalace. Autor rozvedl zvolené téma a umělecky ztvárnil vztah dvou lidí v digitálním prostředí. Jejich slovní interakci zobrazil pomocí datového signálu (téma se mění na instalaci interaktivity). Jinými slovy, téma práce je rytmus digitálních dat generovaných interakcí oněch zúčastněných osob.

Autor si zvolil téma práce z důvodu, protože má osobní zkušenost s tím, že digitální komunikace postrádá podstatné prvky osobní komunikace. Moderní technologie umožňuje žít v digitálním systému a běžně komunikovat s ostatními uživateli, aniž by se navzájem skutečně znali. Tento druh komunikace má ale své hranice. S tímto tématem pracuje mnoho umělců, například Maďarka Agnes Hegedus ve své práci *Between the Words*⁵ vychází také ze stejného předpokladu. Dva lidé komunikují skrze obrazovku, vidí se skrze průhledný otvor ve stěně, ale nemohou spolu mluvit. V rukou mají joysticky, kterými ovládají své náhradní virtuální ruce, které se mění ve specifická gesta. Záznam jejich komunikace je filtrován skrze virtuální realitu.

Během digitální komunikace jsou skutečné emoce doručeny na druhou stranu jen v omezeném rozsahu. Takto filtrované informace se generalizují, zobecňují. Při zapojení představivosti lze tuto deformaci identifikovat. Pro umělce je to výzva, téma jakoby si samo říkalo o zpracování.

⁵ HEGEDUS, Agnes. *Between the Words*. Germany, 1995.

2.2 Cíl práce

Cílem této diplomové práce je vytvořit umělecké dílo ve formě instalace a doplněním o teoretickou část obhájit její význam ve vztahu ke specializaci oboru. Dále kvantitativně obohatit obor o nová netradiční média a kvalitativně o nové techniky tradičně nepovažované za umělecké. Umělecké dílo si dále klade za cíl umělecky ztvárnit 'omezenost v digitální komunikace'. Jako podklad pro dílo autor pracuje se skutečnými daty dvou zúčastněných osob. Smyslem díla není hodnotit, nebo jinak popisovat vztah těchto dvou lidí, ale naopak s určitou nadsázkou pracovat s generalizací komunikace filtrované skrze virtuální realitu.

3 Proces přípravy, proces tvorby

3.1 Proces přípravy

Před samotným procesem navrhování autorského díla bylo důležité pochopit kým je autor sám, aby tak nejlepším možným způsobem přistoupil ke zvolenému tématu. K tomu slouží například analýza osobních vlastností. Za tímto účelem lze využít různých akademických a profesních nástrojů sebepoznání, jako například indikátor stylů učení⁶, nebo osobnostní test Myers Briggs Type Indicator⁷ (MBI).

Indikátor stylů učení naznačil (příloha 4), že autor umí využívat obrázky, fotografie, barvy, mapy a grafy pro organizaci informací a při komunikaci s ostatními. Tito osobnosti jednoduše vizualizují formy, plány nebo jiné výstupy „vnitřním zrakem“. Vynikají proto jako vizuální umělci nebo designéři. V MBI vyšli autorovi této práce hodnoty INTX. Tato hodnota symbolizuje „pragmatika individualistu“. Lidé s touto hodnotou přemýšlejí logických konceptech. Nejdůležitější pro tuto práci je, že se hodí k projektům, ve kterých je možné proměňovat teoretické modely ve skutečnost.

Provedená analýza nasměrovala autora směrem, jakým se vydat při navrhování uměleckého díla. Tedy pragmatickým způsobem zpracovat zvolené téma, a komunikovat ho skrze vizuální formu - přetvořit teorii ve skutečnost.

⁶ LEARNING STYLE INVENTORY: Learning style inventory, 2017[online]. [cit. 2017-04-07] dostupné z: <http://www.learning-styles-online.com/>

⁷MYERS, Isabel Briggs – MCCAULLEY, H. Mary – MOST, Robert. *Manual, a guide to the development and use of the Myers-Briggs type indicator*. Consulting Psychologists Press, 1985.

3.2 Proces tvorby

Nyní lze přistoupit k metodologii samotné práce. Autor si přivlastnil ontologický směr pohledu na tvorbu uměleckého díla. Blaike⁸ popisuje ontologii jako studium bytí které pracuje s přirozeností reality. Ontologie se zabývá například objektivním přístupem k zobrazení skutečnosti. Objektivní přístup znamená, že se nad objektem zobrazení vytvoří dostatečný odstup, aby umělec neměl vliv na to, co je zobrazováno. Autor určil dvě osoby, které si přáli zůstat anonymní, ale poskytli svou soukromou písemnou komunikaci pro účel této práce. Data jejich vzájemné komunikace v období šesti měsíců v aplikaci Messenger autor přeložil do číselného kódu.

Sčítáním interakcí vznikla hodnota. Spočítány byly počty odeslaných zpráv (enter), jedná se tedy o kvantitativní analýzu (nehodnotí se aktivita jednotlivých osob, nebo témata jejich zpráv.) Součet odeslaných zpráv obou osob v jednom dni určil jednu hodnotu. Hodnoty za celé období vytvořili algoritmus (příloha 5). Takto vygenerovaný kód posloužil jako podklad trojrozměrnou podobu, zvuk a video-obraz.

⁸ BLAIKIE, Norman. *Designing Social Research*. Polity Press, 2010.

4 Popis díla, technologická specifika, přínos pro daný obor

4.1 Popis díla

Dílo je uměleckou instalací, kterou tvoří objekt, audio záznam a video doprovod. Název díla je *Signál*. Jak název napovídá, objekt znázorňuje signál aktivity dvou zúčastněných aktérů vytvořený na základě kódu vygenerovaných z osobní komunikace. Jinými slovy, autorské dílo zobrazuje uměleckou formou vztah dvou lidí ve virtuální realitě. Jednotlivá média mají společnou souvislost. Trojrozměrný objekt, zvuk a video doprovod se svým způsobem setkávají v jednom intermediálním celku, aniž jedna část vylučuje druhou.

Objekt je složený ze 182 koleček řazených za sebou. Průměr každého kusu je určen jednou hodnotou v algoritmu. Příklad výpočtu nulové hodnoty a hodnoty 161 lze vidět v příloze (6). Hodnota 0 začíná na \varnothing 20mm a každá další se rovná +1mm. To znamená, že kolečko s hodnotou 141= \varnothing 161mm (příloha 7).

Zvukový záznam společně s video doprovodem odpovídá stejné rovnici. Rozdíl je v tom že hodnota 0 je znázorněna pauzou. Melodie je zkomponovaná z jednotlivých tónů, které svoji hloubkou, nebo výškou odpovídají rytmu vygenerovaného kódu. Melodie může připomínat zvuk, který se ozve v telefonu, když se nedá dovolat na jiné telefonní číslo. Staré telefony vydávali podobný zvuk při vytáčení čísla. To ve skutečnosti hraje do not této instalaci — jakoby se účastníci nemohli vzájemně dovolat, nebo čistě dorozumět.

4.2 Technologická specifiká

Prostorový objekt je vyroben z 5mm transparentních PVC koleček, které jsou skládány za sebou. Každé kolečko zobrazuje jeden den komunikace mezi účastníky. Celkem je objekt složený ze 182 koleček (6měsíců). Průměr každého kusu je určen součtem odeslaných zpráv v jednom dni.

Jednotlivé zvukové signály jsou vytvořeny ve volně dostupném programu ToneGenerator (příloha 8), a následně sestříhány v programu MixPad (příloha 9). Každý sekvence odpovídá svoji tóninou jednotlivým dnům. Video doprovod, který je ve formátu jako MPG4 a v kvalitě HD, doplňuje smysl celé instalace, jeho účelem je přehrát objekt na časové ose.

4.3 Přínos pro daný obor

K hlubšímu pochopení přínosu této práce pro obor poslouží Higginsova „Intermediální tabulka“⁹ (příloha 10). Ta znázorňuje historické a současné¹⁰ vztahy různých uměleckých přístupů ve vztahu k Fluxus a intermediím. Pokud aplikujeme podobný přístup na autorovo umělecké dílo, vznikne zcela jiný diagram (příloha 11). Zde lze vidět, že autor ve své práci využil techniku, která není tradičně vnímána jako umělecká, a tím je analýza. Ta je vlastní spíše ekonomii a obory sociologie. V díle je tedy patrná malí vliv interdisciplinárního přístupu. Co ovšem popřít nelze, je kombinace různých

⁹ HIGGINS, D. Something Else Newsletter: Intermedia. Something Else Newsletter. 1966, 1966, vol. 1, no. 1, s. 1-3.

¹⁰ pozn. Autora: současné v roce 1995

médií - intermediální přístup je zde silně patrný. Porovnáme-li původní sociogram s tím současným, můžeme vidět jistou změnu pohledu a obohacení intermediálního přístupu o nové, moderní techniky a také o malé překročení hranice do designu a analýzy. Přínosem pro obor je právě překračování jeho hranic do jiných oblastí, které nejsou tradičně vnímány jako umělecké.

Americký mediální badatel Gene Youngblood se přimlouvá za spojenectví umění a techniky. Technika znovu oživí umění a umění bude humanizovat techniku. Navrhuje tvořit novou kreativní disciplínu. Jeho vize zní: „, Prává renesance v umění, vědě a sociálním životě, která je neodlučitelně srostlá do jednoho celku¹¹.“ Možná právě tato práce odpovídá jeho vizi o stylu, který se vzdaluje krásným umění.

¹¹ RUHRBERG, Karl – SCHNECKENBURGER, Manfred – FRICKEOVÁ, Christiane – HONNEF, Klaus: Umění 20. století, I. a II. (Malířství, Skulptury a objekty, Nová média, Fotografie). Taschen GmbH. První vydání: nakl. Slovart, Praha 2004. 840 s. ISBN 80-7209-521-8

5 Seznam použitých zdrojů

a) Knižní a periodická literatura

BLAIKIE, Norman. *Designing Social Research*. Polity Press, 2010.

BODEN, Margaret – EDMONDS, Ernst. What is Generative art?. *Digital Creativity*. 20 (½):21-26.

HEGEDUS, Agnes. *Between the Words*. Germany, 1995.

HIGGINS, D. Something Else Newsletter: Intermedia. *Something Else Newsletter*. 1966, 1966, vol. 1, no. 1, s. 1-3.

MYERS, Isabel Briggs – MCCAULLEY, H. Mary – MOST, Robert. *Manual, a guide to the development and use of the Myers-Briggs type indicator*. Consulting Psychologists Press, 1985.

PEKÁREK, R. Ziskový-neziskový. Plzeň, 2014, Bakalářská práce
Fakulty umění a designu Ladislava Sutnara katedry volných umění.
Vedoucí bakalářské práce Milena Dopitová.

RUHRBERG, Karl – SCHNECKENBURGER, Manfred – FRICKEOVÁ,
Christiane – HONNEF, Klaus: *Umění 20. století, I. a II. (Malířství,
Skulptury a objekty, Nová média, Fotografie)*. Taschen GmbH. První
vydání: nakl. Slovart, Praha 2004. 840 s. ISBN 80-7209-521-8

b) Internetové zdroje

FDU.ZCU: intermediální tvorba-intermedia. fdu.zcu.cz [online]. Plzeň: FDU.ZCU, 2015 [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <https://fdu.zcu.cz/cz/355-intermedialni-tvorbaintermedia>

LEARNING STYLE INVENTORY: Learning style inventory, 2017[online]. [cit. 2017-04-07] dostupné z: <http://www.learning-styles-online.com/>

MIXPAD [Software]. NCH Software. Ver. 3.22. Freeware pro domácí použití.

TOGENERATOR: online tone generator. onlinetonegenerator.com [online generátor].[online]<http://onlinetonegenerator.com/>

6 Resumé

The author of this master's thesis deals with an intermediate approach in art. For example, his video *Symbiont* (appendix 1) shows how a generative art may work. In the video one can see a mushroom which is fed by sound. The object of the mushroom is generated by a tone. Furthermore, the author is highly skilled in other fields, which do not correspond to art, such as project management and strategy. The author is afraid that his latest work is too far from a pure art. This is the reason why his master's thesis goes deeper to the theory in order to create an obvious fine art installation.

The purpose of this master's thesis is to create an art installation which represents an illusion which is present in every digital communication. In detail, modern internet-based technologies includes some principles which works such as a filter. Every information which goes through is immediately deformed. The message is delivered in a very limited form on the other side. The author is interested in these principles, which stress this signal of communication. His art installation is based on a code (appendix 5) which were generated from a personal correspondences in the Messenger app. The code is transformed to an object, sound an video.

The purpose of this master's thesis is to find a balance on the verge of different art media. Intermediate approach is the core principle for this thesis. After an application of the Higgins' Intermedia Chart (appendix 10) on the art installation, there is an obvious contribution in use of modern media.

7 Seznam příloh

Příloha 1

Symbiont

Příloha 2

Experimentální model organizace Kyčn.

Příloha 3

Projekt Sešn: projektový plán

Příloha 4

Indikátor stylů učení, výsledky testu

Příloha 5

Algoritmus

Příloha 6

Příklad výpočtu průměru koleček 1

Příloha 7

Příklad výpočtu průměru koleček 2

Příloha 8

ToneGenerator

Příloha 9

MixPad

Příloha 10

Higginsova intermediální tabulka

Příloha 11

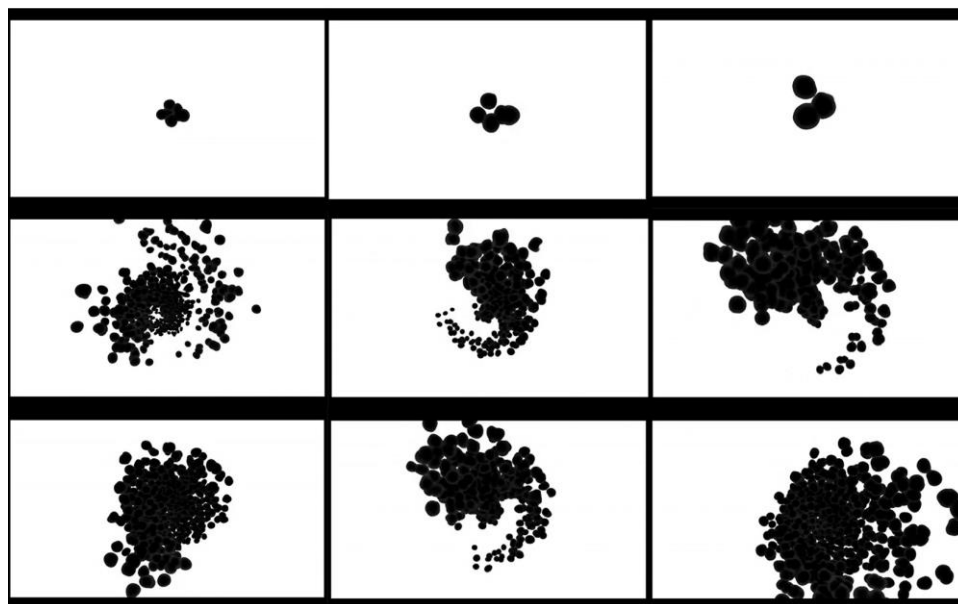
Intermediální tabulka aplikovaná na autorovu uměleckou instalaci

Příloha 12

CD-ROM s podklady a daty diplomové práce

Příloha 1

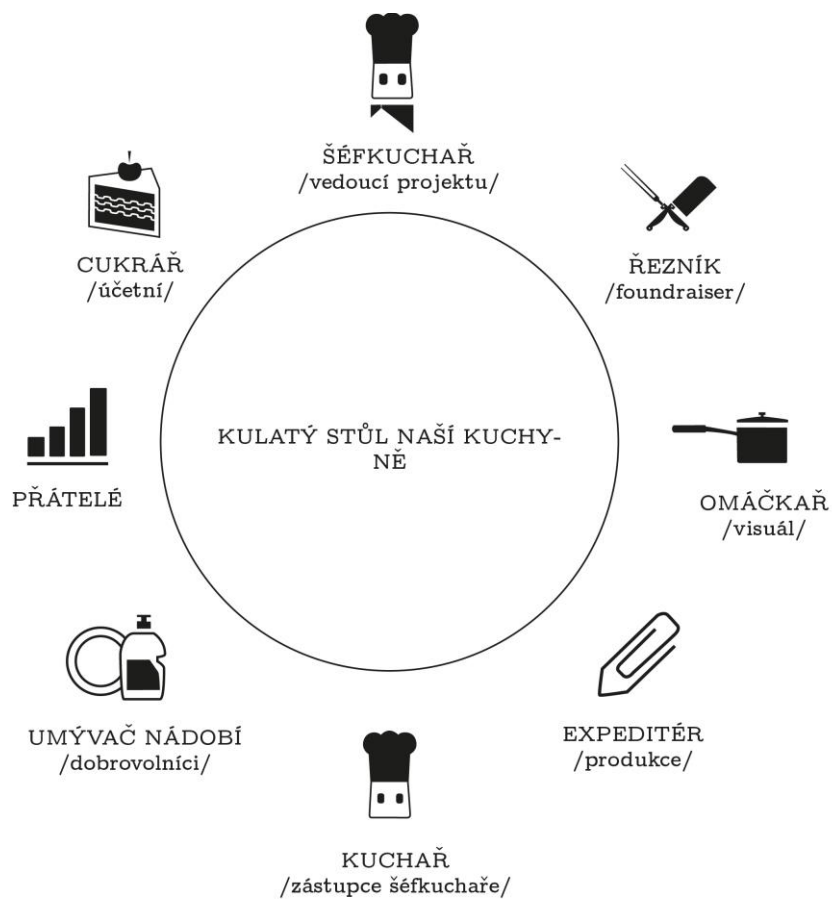
Symbiont¹²



¹² Vlastní zdroj

Příloha 2

Experimentální model organizace Kyčn.¹³



¹³ PEKÁREK, R. Ziskový-neziskový. Plzeň, 2014, Bakalářská práce Fakulty umění a designu Ladislava Sutnara katedry volných umění. Vedoucí bakalářské práce Milena Dopitová.

Příloha 3

Projekt Sešn¹⁴

SEŠN: HARMONOGRAM WORKSHOPU

Cílem je během společných setkání vytvořit a následovně realizovat výstup, kterým je večerní festival. Během jednotlivých setkání je vytvořen kompletní program.

A - MEETING ONE

- I. Popis: co jsou SEŠN, vize, cíle a hodnoty
- II. Diskuze: jak by měl vypadat projekt
- III. Závazek: pro koho je projekt určený

B - MEETING TWO

- I. Brainstorming: vize, cíle a hodnoty které SEŠN přináší
- II. Sdílení logistických informací
- III. Závazek: kdo sežene informace o místě festivalu (kontakt, cena, možnost stolů, židlí,...)

C - MEETING THREE

- I. Posouzení a odsouhlasení: vize, cíle a hodnoty, diskuse nad posledním setkání
- II. Lokace: zpětný report a hlasování
- III. Rozdělení pozic: pokud není
- IV. Rozdělení aktivní pomoci: člověk ke dveřím, pomocníci, dobrovolníci

D - MEETING FOUR – POSLEDNÍ PŘED AKCÍ

- I. Kontrola stolů a židlí, přidělení nových zodpovědností
- II. Finální strategie
- III. Finální rozpočet

E - SAMOTNÝ FESTIVAL

F - MEETING FIVE – POŘÁDÁ SE PO SAMOTNÉM FESTIVALU

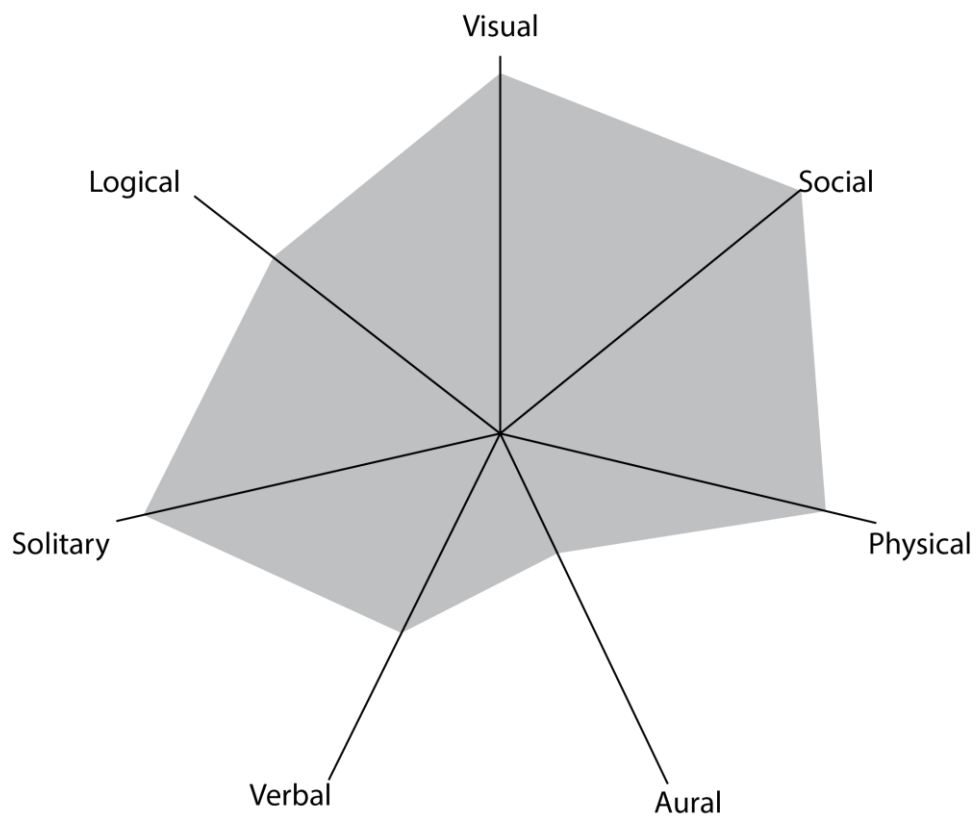
- I. Zpětná vazba

G - PŘÍPRAVA NA MEETING ONE

¹⁴ Vlastní zdroj

Příloha 4

Indikátor stylů učení, výsledky testu¹⁵



¹⁵ LEARNING STYLE INVENTORY: Learning style inventory, 2017[online]. [cit. 2017-04-07] dostupné z: <http://www.learning-styles-online.com/>

Příloha 5

Algoritmus¹⁶

```
36, 48, 43, 2, 74, 65, 6, 12, 14, 17, 4, 41, 9, 37,  
23, 15, 15, 24, 2, 17, 22, 19, 20, 2, 28, 0, 22, 10,  
3, 14, 0, 0, 5, 11, 4, 0, 0, 3, 0, 25, 3, 4, 5, 7, 28,  
4, 0, 17, 0, 26, 0, 0, 16, 0, 7, 4, 5, 4, 3, 3, 17,  
10, 2, 41, 37, 36, 27, 115, 23, 16, 24, 74, 114, 26,  
7, 59, 4, 54, 12, 22, 31, 36, 66, 8, 36, 112, 73, 35,  
28, 20, 63, 4, 29, 54, 31, 9, 23, 39, 11, 55, 38, 74,  
40, 75, 11, 141, 24, 72, 18, 13, 6, 33, 114, 107, 34,  
23, 54, 40, 17, 20, 35, 5, 67, 18, 80, 1, 34, 21, 14,  
13, 14, 7, 18, 34, 23, 36, 18, 0, 42, 8, 2, 5, 8, 0,  
16, 19, 9, 18, 0, 0, 0, 24, 3, 25, 0, 0, 13, 22, 13,  
0, 9, 25, 0, 12, 17, 11, 19, 5, 15, 4, 89, 6, 7, 52,
```

¹⁶ Vlastní zdroj

Příloha 6

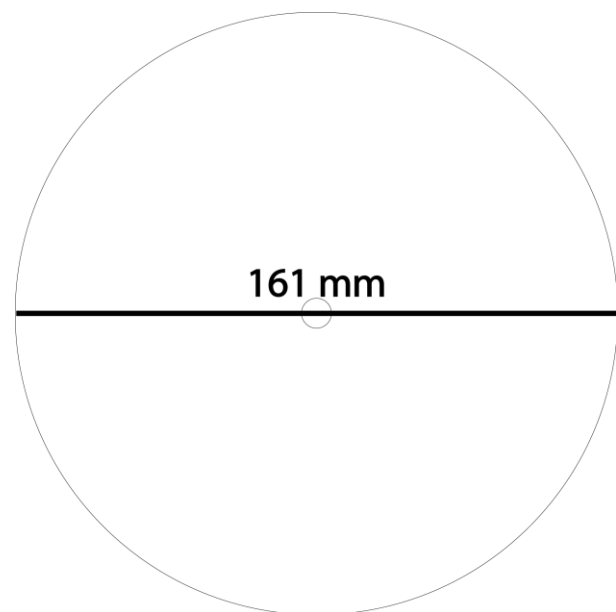
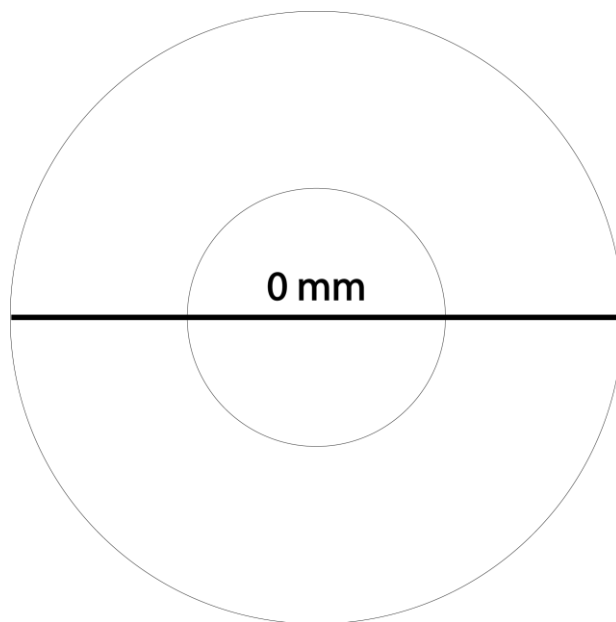
Příklad výpočtu průměru koleček 1¹⁷

$$\begin{aligned}x &= 20 \\y &= 141 + x \\y &= 141 + 20 \\y &= 161\end{aligned}$$

¹⁷ Vlastní zdroj

Příloha 7

Příklad výpočtu průměru koleček 2^{18}



¹⁸ Vlastní zdroj

Příloha 8

ToneGenerator¹⁹



¹⁹ TONEGENERATOR: online tone generator. onlinetonegenerator.com [online generátor].[online]<http://onlinetonegenerator.com/>

Příloha 9

MixPad²⁰



²⁰ MIXPAD [Software]. NCH Software. Ver. 3.22. Freeware pro domácí použití.

Příloha 10

Higginsova intermediální tabulka²¹

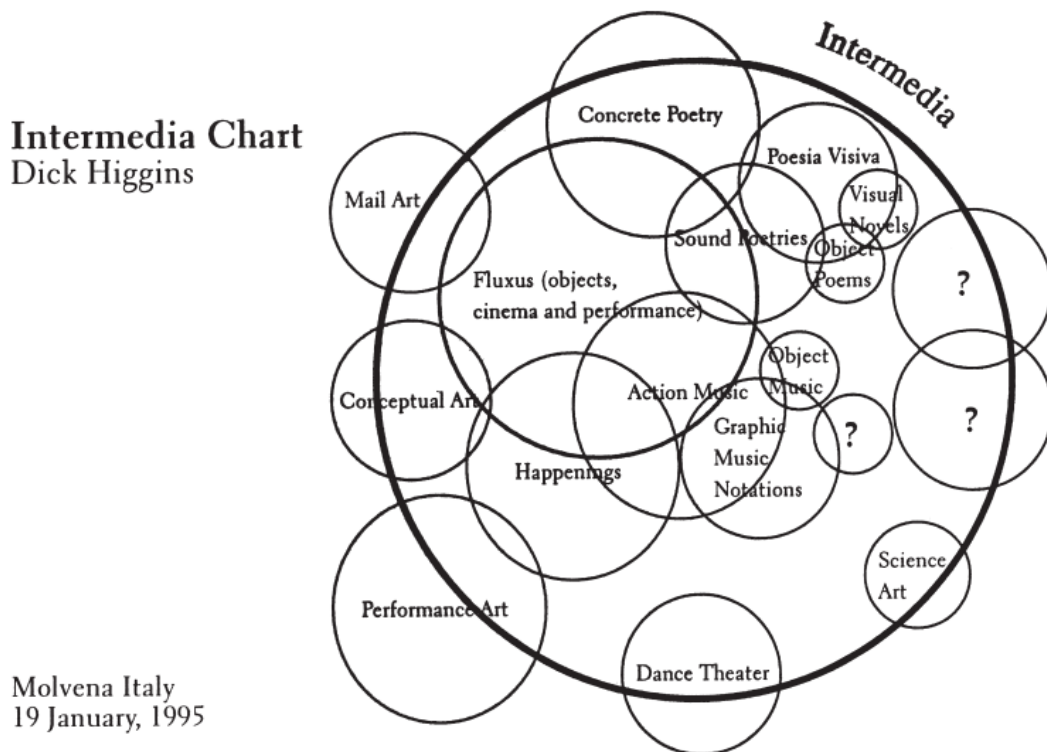


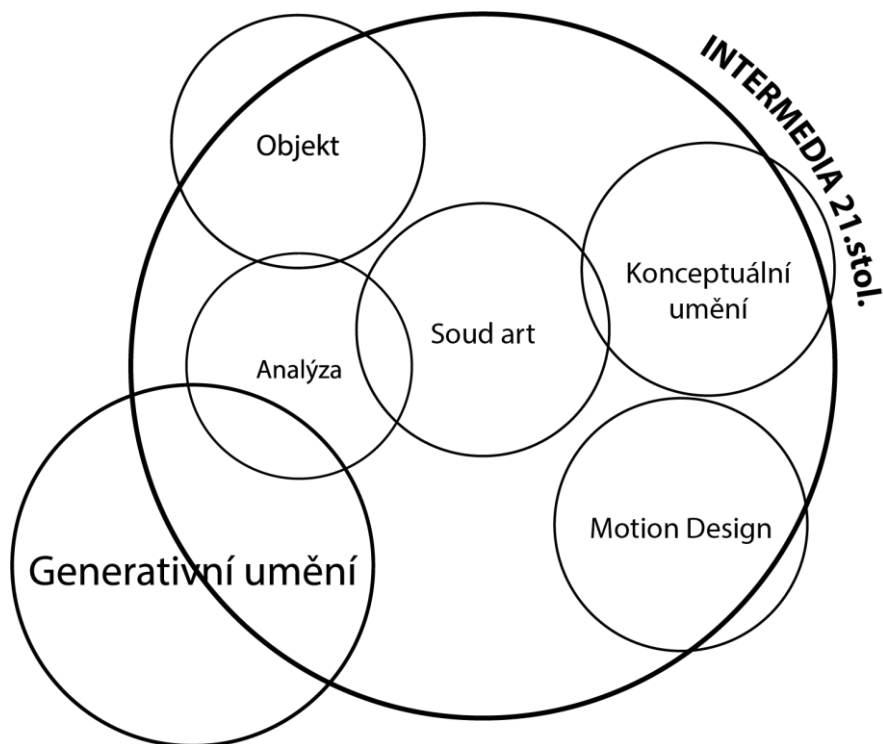
Fig. 1. Intermedia Chart, 1995. (© Estate of Dick Higgins) The chart shows concentric and overlapping circles that appear to expand and contract in relationship to the “Intermedia” framework that encompasses them.

Obrázek č.1 Intermedia Chart 1:

²¹ HIGGINS, D. Something Else Newsletter: Intermedia. Something Else Newsletter. 1966, 1966, vol. 1, no. 1, s. 1-3.

Příloha 11

Intermediální tabulka aplikovaná na autorovu uměleckou instalaci²²



Obrázek č.2 Intermedia Chart 2

²² Vlastní zdroj

Příloha 12

CD-ROM s podklady a daty diplomové práce