

Když zavřu oči, vidím tvary. Videá na hranici abstrakce. Podesta Nové scény Národního divadla v Praze, 2/5—31/5 2012

Autoři: Filip Cenek a Magdalena Hrubá, Lukáš Hájek, Vilém Novák, Kryštof Pešek, Jiří Rouš, Jan Šrámek a Vojtěch Vaněk, Jiří Thýn

Kurátor: Mediabase.cz (Martin Blažíček, Alexandr Jančík a Martin Mazanec),

Kurátorský tým *Mediabase.cz* sestavil pro projekci v Podestě Nové scény ND v Praze výběr převážně abstraktních videí, pro které je spojujícím prvkem hledání tvarové identity. Směřování k čisté artikulaci tvaru a jeho vztahu k prostoru a vnímání se v nich objevuje buď z pozice čistě algoritmické u softwarově generovaných obrazů, nebo naopak nacházejí zjednodušenou tvarovost prostřednictvím abstrakce reality. Místo, ve kterém se setkávají, je zároveň rozhraním mezi vnímáním reálného prostoru a vnímáním tvarů a textur. Jsou hrou na pomezí *vidění skrz a vidění na povrchu*, studií o povaze médií, ale zároveň nás nenápadně vedou k uvědomění našich vlastních procesů vidění. Na jednom pólu výběru stojí nejstarší uvedená práce **Devět vteřin ticha** ([Filip Cenek](#), Magdalena Hrubá, 2000), která zachycuje dramatický okamžik zastavení volného pádu skrze vibrující textury a jednoduché principy 2D animace s pro autory příznačným zdůrazňováním povrchu – v tomto případě reprograficky stylizované kresby. Jiří Thýn ve videu **Philips** (2011), které bylo součástí instalace *Předobrazy, prostor, abstrakce*, naopak vychází z obrazu čistě fotografického. S jemným odkazem k avantgardní fotografii 30. let snímá kruhové světelné odrazy na povrchu vodní hladiny. Jeho práce tematizuje především světlo jako takové, jeho kresbu, odraznost a schopnost vytvářet prostor. Jan Šrámek a Vojta Vaňek se v práci **Bez názvu** (2010) opět pohybují v dlouhodobě prozkoumávaném světě na hranici dvou a tří rozměrů. Animované objekty se spojují a znovu rozkládají jako imaginární hlavolamy a prolamují se do prostoru v místech, kde bychom to nečekali. V tomto videu jako v jednom z prvních využívají jemné stínové pozadí post-apokalyptické krajiny. V tomto videu jako v jednom z prvních využívá jemné stínové pozadí post-apokalyptické krajiny. Lukáš Hájek v práci **Gulliver v říši liliputánů** (2008) čerpá z estetiky 8-bitové grafiky a konstruuje nový vizuální vjem z efemérních vibrací. Základní pixelové hodnoty jedničky a nuly tak ožívají v mnohovrstevné koláži, kde objekty a tvary jakoby vyvstávají z filtrovaného šumu televizní obrazovky. Práce Jiřího Rouše a Kryštofa Peška je v mnohém spřízněná. Oba využívají pro generování grafiky softwarové algoritmy jazyka Processing, který umožňuje interakce mezi jednotlivými pixely nebo objekty v ploše obrazu. V Peškově animaci **Jev 2/3** (2011) se projevuje autorovo sledování geometrických paradoxů. Promítaný kruh není ve skutečnosti kruhem, ale rotujícím elipsoidem. Sledujeme tedy nikoliv samotnou tvarovou povahu kruhu, ale vizualizace matematických procesů, které vedou ve finále k oklamání našich smyslů. Vyvstává tak fundamentální otázka, co je skutečnou povahou jevů a jaké představy naše vnímání naplňuje. Práce Jiřího Rouše **Boží oko** (2012) je oproti tomu založena na pozorování smyslově přitažlivých přírodních procesů. Z nich autor vyvozuje matematické principy, které posléze využívá pro jednoduché animované obrazce obsahující právě onu esenci pozorovaného pohybu. Na bázi algoritmů je založena i čerstvá práce Viléma Nováka **Oni** (2012). Animované postavy zjednodušené na seskupení krychlí jsou generovány a ovládány na základě genetických algoritmů umělé evoluce. V procesu digitální interakce nachází okamžiky nechtěné komiky, mikroetudy tragických kolizí a koincidencí. Práce, která je zároveň poctou pionýrským experimentům Karla Simse s generativní animací z poloviny 90. let, se výrazově posouvá do polohy digitální grotesky. — Martin Blažíček