PORTFOLIO

Kryštof Brůha

2022
Magna Mutatio / Yamaneko
Magna Mutatio / Pantha Rei
Magna Mutacio / Natron
Magna Mutacio / Lake MacKay
Magna Mutatio / Gelu
Magna Mutacio Flumen gen 2.0
Magna Mutatio / Narrationem
Magna Mutatio

2021
2100
Transmutatio

2020
Resonare De INTER Solaris / video story
Intra Fluidum
Resonare de Audire Fluctus
Resonare de Inter Solaris

2019
Inter Solaris
Audire Fluctus

2018
Georeplikátor
2017
Prologue Of Signum Supra
Full Moon Transmission

2016
Place Imprint
Signum Supra

2015
The Essence of Source
Backgound Structures
Fluctus
Cycle

2014
Virtual Level
Personal Image
Aesthetic of movement

2013
Mirror of Surroundings

Kryštof Brůha je intermediální umělec žijící a tvořící v Praze. Ve svých dílech zkoumá specifická prostředí - od environmentálních až po technologická a virtuální - zaměřuje se na vlivy na ně působící a na jejich celkovou transformaci v čase. Umožňuje nahlížet na jevy našemu vnímání skryté, například díky makro a mikro mapování prostředí, a pomocí takového skenování prostoru a času skrze umělecké artefakty nabízí divákovi nový pohled na realitu.
Médii jsou instalace, kinetická socha, generativní video a experimentální film. Při vývoji jsou využívány vědecké metody, specificky navržené algoritmy, generativní design a strojové učení, při realizaci postupy reverzního inženýrství, Rapid Prototypingu a CNC strojů, což se odráží i v estetice děl.

Vystavuje již od studií na pražské AVU, během kterých absolvoval stáže na VŠUP a v Indonesian Institute of the Art. Vedle výstav v pražských galeriích - Atrium na Žižkově, Studio Prám, Pragovka Gallery nebo Potencial Gallery - byla jeho díla dále k vidění v Č. Krumlově (rezidence - Egon Schiele Art Centrum) nebo v Artemis Gallery v Lisabonu. Na MFDF Ji.hlava byly uvedeny jeho experimentální filmy „Prolog k Signum Supra“ a „Resonare De INTER Solaris“ (nominace na Nejlepší český experimentální dokumentární film). Obdržel Cenu Grafika roku - „Počítačová grafika“ 2019 a 2021. V NFT výzvě Galerie Artefin získal 1. místo v kategorii Hlasování odborné poroty. V roce 2023 se stal laureátem Ceny Jindřicha Chalupeckého.

Kryštof Brůha is an intermedia artist living and working in Prague. In his works he explores specific environments - from environmental to technological and virtual - focusing on their influences and their overall transformation over time. He allows us to look at phenomena hidden from our perception, for example through macro and micro mapping of the environment, and through such scanning of space and time through artistic artefacts he offers the viewer a new view of reality.
The media are installation, kinetic sculpture, generative video and experimental film. Scientific methods, specifically designed algorithms, generative design and machine learning are used in the development process, while reverse engineering, Rapid Prototyping and CNC machines are used in the execution, which is reflected in the aesthetics of the works.

He has been exhibiting since his studies at the Academy of Fine Arts in Prague, during which he completed internships at the Academy of Fine Arts and the Indonesian Institute of the Art. In addition to exhibitions in Prague galleries - Atrium na Žižkově, Studio Prám, Pragovka Gallery and Potencial Gallery - his works have been shown in Č. Krumlov (residency - Egon Schiele Art Centre) or Artemis Gallery in Lisbon. His experimental films „Prologue to Signum Supra“ and „Resonare De INTER Solaris“ (nominated for the Best Czech Experimental Documentary Film) were shown at the IDFF Ji.hlava. He received the Graphic Artist of the Year Award - „Computer Graphics“ 2019 and 2021. In the NFT challenge of the Artefin Gallery, he won 1st place in the category of the Expert Jury Vote. In 2023 he was the winner of the Jindřich Chalupecký Award.

MAGNA MUTATIO / YAMANEKO

Dílo Magna Mutatio / Yamaneko zkoumá tropickou bouři, která se udála na podzim roku 2022 od 10.11. 13:00 do 14.11. 19:00 UTC+1 přibližně 276 NM severně od korálového atolu Wake v severní části Tichého oceánu. Jednalo se o tropickou cyklónu - atmosférický útvar v podobě rozsáhlého víru s charakteristickým okem ve středu - takzvaný hurikán.

Yamaneko se zaměřuje, na rozdíl od předchozích děl, na okamžité, aktuální dění. Tropická cyklóna je úkazem zcela jedinečným, v místě i čase. V případě bouře Yamaneko šlo o necelých pět dní. Nejedná se o změnu krajiny, vývoj vodní plochy, transformaci přírodnin. Jde o fenomén bez lidského vstupu. Zůstává ale hybnou silou kontextu pozorovaného. V jednu chvíli se vlivem nízkého tlaku vzduchu a tepla uvolňujícího se z kondenzujících vodních par začíná utvářet enormní koncentrace energie.

Byť jsou příčiny vichřice v našich pozorováních de facto předvídatelné, jejich průběh nikoliv.

Potenciál bouře, elektro-statického fenoménu, relativní meteorologické anomálie, nemá dlouhé trvání, vyčerpá se, uklidní, postupně nenávratně zanikne. Pokud jde, tak jako v případě Yamaneko, o cyklónu probíhající pouze nad oceánem, nezůstane po ní nic.

Po nějakou dobu budou její důsledky zohledněny v dalších předpovědích. I její jméno, člověkem přidělené, bude zapomenuto jelikož vznikla, proběhla a zmizela zcela mimo lidská sídla.

Magna Mutatio / Yamaneko sleduje jev, který není možné zachytit z pohledu jednoho pozorovatele, ani z jednoho meteo-satelitu. Jde o dynamický fenomén, pro který byl vytvořen sui generis algoritmus, který simultánně skládá datasety z více satelitů zároveň. Vše spolu dále interaguje v rámci nastavených pravidel algoritmu. Ve kterém se voda, země a čas stávají pigmentem. Výsledná makro perspektiva následně umožňuje vizualizaci celého jevu. Smyčku, která v krátkém okně mapuje celou genezi orkánu od zrodu k zániku.

Magna Mutatio / Yamaneko explores a tropical storm that occurred in the fall of 2022 from 13:00 on 10 November to 19:00 UTC+1 on 14 November, approximately 276 NM north of the coral atoll of Wake in the North Pacific Ocean. It was a tropical cyclone - an atmospheric formation in the form of a large-scale vortex with a characteristic eye in the centre - a so-called hurricane.

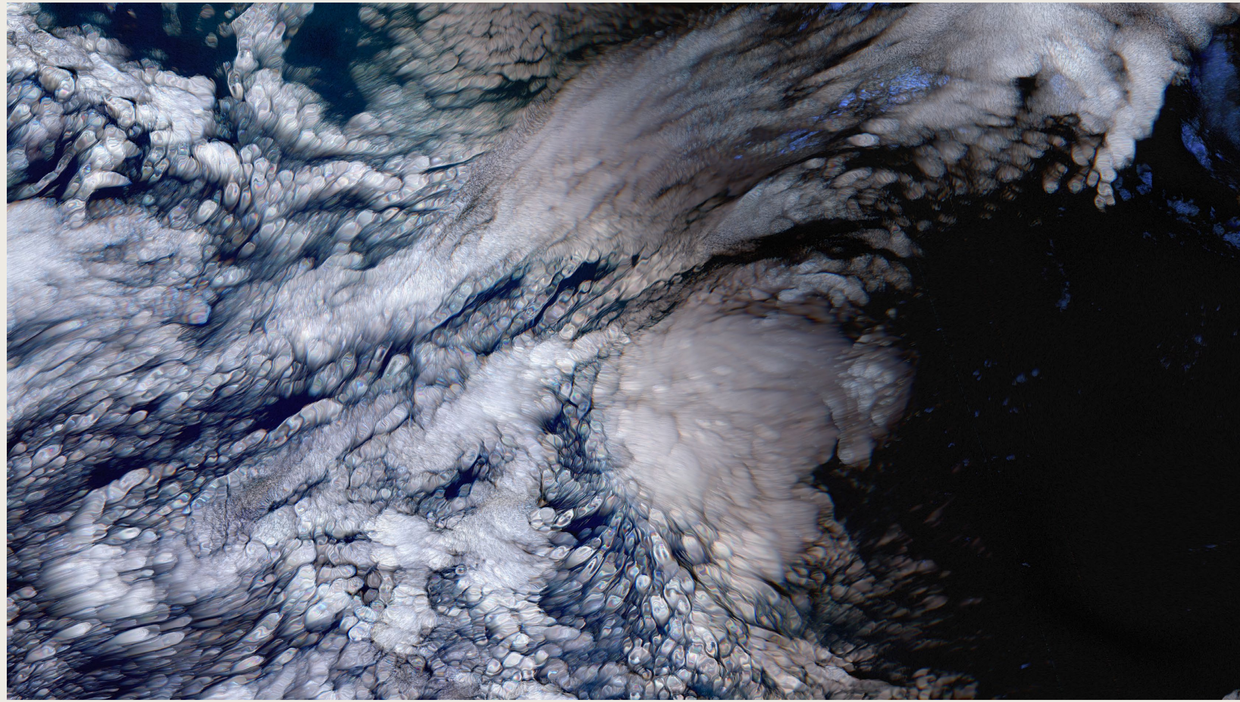
Unlike previous works, Yamaneko focuses on immediate, current events. The tropical cyclone is a phenomenon quite unique in place and time. In the case of Yamaneko, it was less than five days. It is not a change of landscape, a development of a body of water, a transformation of the natural world. It is a phenomenon without human input. But it remains a driving force in the context of what is observed. At one point, due to the low air pressure and the heat released from the condensing water vapour, an enormous concentration of energy begins to form.

Although the causes of the storm are de facto predictable in our observations, their course is not.

The potential of a storm, an electro-static phenomenon, a relative meteorological anomaly, is not long-lived, it exhausts itself, calms down, and gradually and irreversibly disappears. If, as in the case of Yamaneko, it is a cyclone passing only over the ocean, nothing will be left of it.

For some time, its effects will be reflected in other forecasts. Even its name, assigned by man, will be forgotten as it originated, passed and disappeared completely outside human settlements.

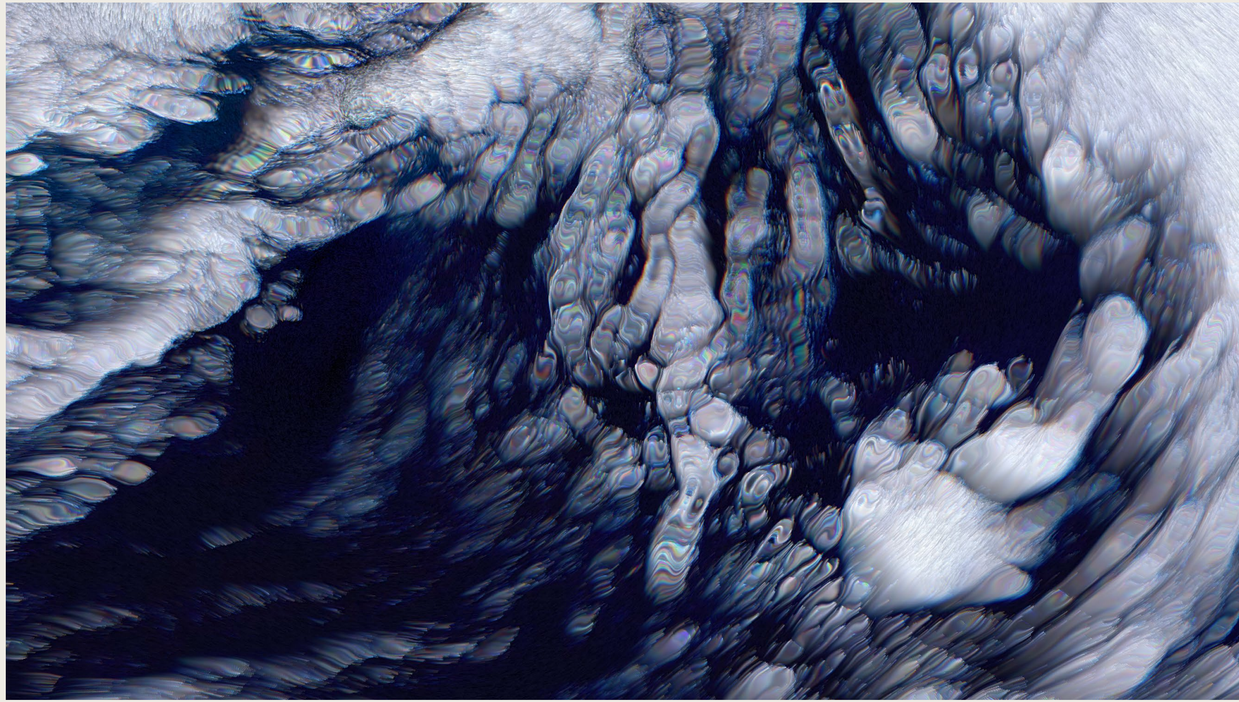
Magna Mutatio / Yamaneko is tracking a phenomenon that cannot be captured from the viewpoint of a single observer, nor from a single meteo-satellite. It is a dynamic phenomenon, for which a sui generis algorithm has been developed that simultaneously composes datasets from multiple satellites simultaneously. Everything further interacts with each other within the set rules of the algorithm. In which water, earth and time become pigment. The resulting macro perspective then allows the entire phenomenon to be visualized. A loop that maps the entire genesis of the hurricane from birth to death in a short window.



generativní video, 4K, 00:06:02

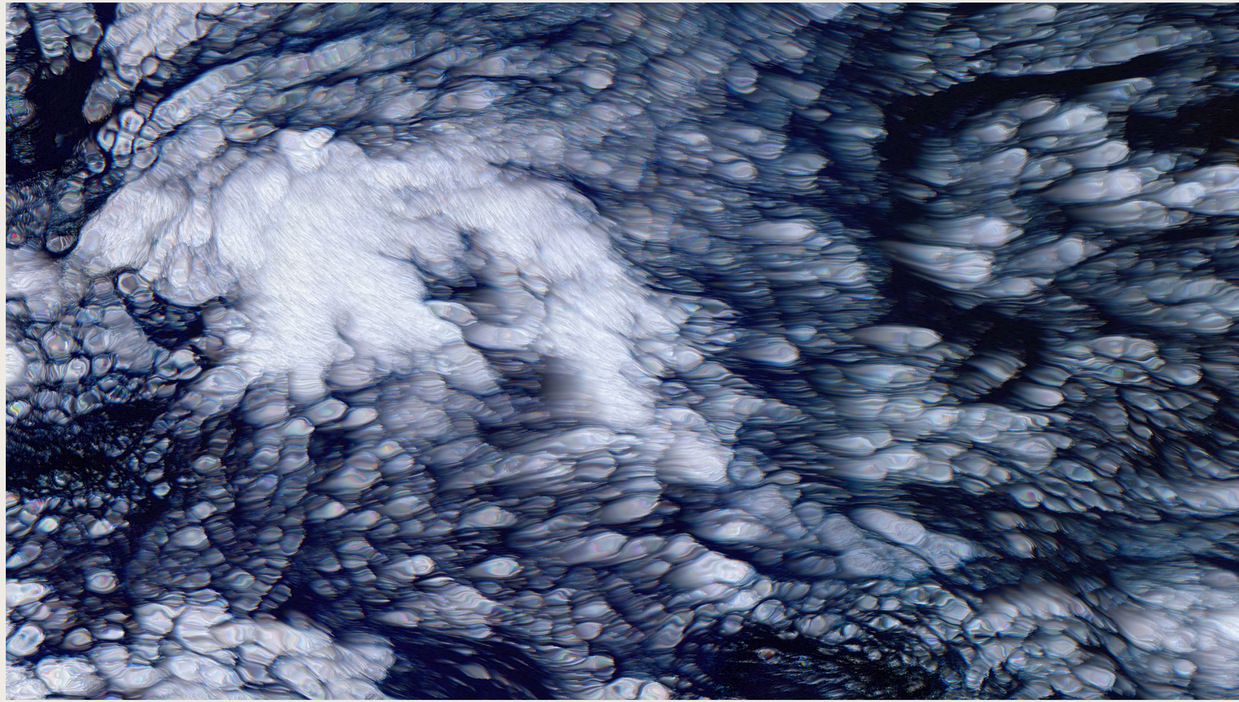
Arthouse Hejtmánek / Praha / Česko

Arthouse Hejtmánek



generative video, 4K, 00:06:02

Arthouse Hejtmánek



generativní video, 4K, 00:06:02

MAGNA MUTATIO / PANTHA REI

Magna Mutacio je název série děl, která zkoumají transformaci vybraného území v čase, konkrétně proměnu měst, krajiny, vodních ploch a ledovcových útvarů. Pro tuto analytiku jsou použita satelitní data Evropské vesmírné agentury. Mapována je proměna území, které by při jeho velikosti a dlouhém časovém úseku pozorování divák nemohl ze své perspektivy vnímat. Díla tak nabízí makro pohled na danou problematiku.

Instalace Magna Mutatio / Pantha Rei zkoumá unikátní ekosystém Natronského jezera nacházejícího se v severní Tanzanii. Monitoring skrze datasety ESA umožňuje nahlížet na danou lokalitu v různých časových úsecích v makro měřítku. Dílo navazuje na předchozí práci Magna Mutatio / Natron, která sledovala barevné úkazy odehrávající se na jezeře díky specifickému složení tamní vody. Tentokrát se nejedná o komplexní pohled na celou vodní plochu, ale o detailnější záběry různých částí jezera, které divákovi podrobněji zprostředkovávají jedinečné procesy.

Instalace využívá technologii translucentních panelů - vrstvy tekutých krystalů získaným ze zobrazovacích zařízení díky reverse engineering postupům. Bílá barva se zde jeví jako transparentní, což umožňuje prohlédnout skrze jeden panel na druhý, dochází k prolínání obrazů, rozložení vizuálního principu, jiný pohled na sledovanou realitu.
Proti divákovi stojí na opačném konci instalace zdroj červeného světla - barvy pro jezero Natron charakteristické - které jako jednotící princip prostupuje displeji recipientovi naproti.

Soubor šesti menších panelů je završen sedmým, největším předkládajícím generativní video, které posouvá specifické natronské jevy do abstraktnějších rovin. Místní druh plameňáků taktéž získává červené zbarvení díky konzumaci červených sinic vyskytujících se pouze v extrémních podmínkách jezera. Pomocí strojového učení dílo pracuje s tímto konceptem, samostatně přemýšlí o podobě plameňáka a snaží se mu dát podobu, vychází z již stvořených forem a zas a znova je proměňuje a zdokonaluje.

Magna Mutacio is the title of a series of works that explore the transformation of a selected territory over time, specifically the transformation of cities, landscapes, bodies of water and glacial formations. European Space Agency satellite data are used for this analysis. The transformation of the territory is mapped, which, given its size and the long period of observation, could not be perceived from the viewer's perspective. The work thus offers a macro view of the subject.

The installation Magna Mutatio / Pantha Rei explores the unique ecosystem of Lake Natron located in northern Tanzania. Monitoring through ESA datasets allows a macro-scale view of the site at different time periods. The work builds on previous work by Magna Mutatio / Natron, which tracked colour phenomena occurring on the lake due to the specific composition of the water there. This time, it is not a comprehensive view of the entire body of water, but more detailed shots of different parts of the lake, conveying the unique processes to the viewer in more detail.

The installation uses translucent panel technology - a layer of liquid crystals extracted from imaging devices through reverse engineering techniques. Here, the white colour appears as transparent, allowing one panel to be viewed through another, blending images, spreading the visual principle, a different view of the reality being viewed.
Opposite the viewer, at the other end of the installation, stands a source of red light - a colour characteristic of Lake Natron - which, as a unifying principle, permeates the display opposite the recipient.

A set of six smaller panels is topped by a seventh, larger one presenting a generative video that takes specific Natron phenomena to more abstract levels. A local species of flamingo also acquires its red coloration by consuming red cyanobacteria found only in the extreme conditions of the lake. Using machine learning, the work works with this concept, thinking independently about the form of the flamingo and trying to give it a shape, starting from already created forms and transforming and improving them again and again.

kombinované hliníkové profily - 2000×1500×500mm / translucentní displej - 640×600×30mm / LED reflektory / generativní video

Potential Gallery / Praha / Česká republika

Potential Gallery

combined aluminium profiles - 2000×1500×500mm / translucent display - 640×600×30mm / LED spotlights / generative video

Potential Gallery / Prague / Czech Republic

Potential Gallery

kombinované hliníkové profily - 2000×1500×500mm / translucentní displej - 640×600×30mm / LED reflektory / generativní video

Potential Gallery / Praha / Česká republika

Potential Gallery

combined aluminium profiles - 2000×1500×500mm / translucent display - 640×600×30mm / LED spotlights / generative video

MAGNA MUTACIO / NATRON

Magna Mutacio je název série děl, která zkoumají transformaci vybraného území v čase, konkrétně proměnu měst, krajiny, vodních ploch a ledovcových útvarů. Pro tuto analytiku jsou použita satelitní data Evropské vesmírné agentury. Mapována je proměna území, které by při jeho velikosti a dlouhém časovém úseku pozorování divák nemohl ze své perspektivy vnímat. Díla tak nabízí makro pohled na danou problematiku.

Generativní digitální grafika a video Magna Mutatio / Natron se zabývá přeměnami Natronského jezera v severní Tanzanii v průběhu jednoho roku. Jezero Natron je unikátním přírodním úkazem. Netypicky vysoké pH jezerní vody a teplota až 60°C, způsobené masivním výparem, a tudíž nadměrnou koncentrací uhličitanu sodného, vytváří specifické podmínky pro jistý druh sinic, které barví jezero do červena. Tento neobvyklý jev je možné pozorovat i z vesmíru.

Extrémní prostředí poskytuje útočiště pouze nemnoha rezistentním organismům - již zmíněným cyanobakteriím (sinicím), několika druhům ryb nebo plameňákům malým, kteří vzhledem ke specifické stravě získávají narůžovělou barvu.

Červená barva a její odstíny jsou dominantním znakem jezera Natron, od mikroskopických částeček až po působivé makro záběry z vesmírných družic. Podobně prostupuje červená i dílem Magna Mutatio / Natron jako klíčový element.

Magna Mutacio is the title of a series of works that explore the transformation of a selected territory over time, specifically the transformation of cities, landscapes, bodies of water and glacial formations. European Space Agency satellite data are used for this analysis. The transformation of the territory is mapped, which, given its size and the long period of observation, could not be perceived from the viewer's perspective. The work thus offers a macro view of the subject.
The generative digital graphic and video Magna Mutatio / Natron explores the transformations of Lake Natron in northern Tanzania over the course of a year. Lake Natron is a unique natural phenomenon. The unusually high pH of the lake water and temperatures of up to 60°C, caused by massive evaporation and therefore excessive concentrations of sodium carbonate, create specific conditions for a certain species of cyanobacteria that colour the lake red. This unusual phenomenon can also be observed from space.

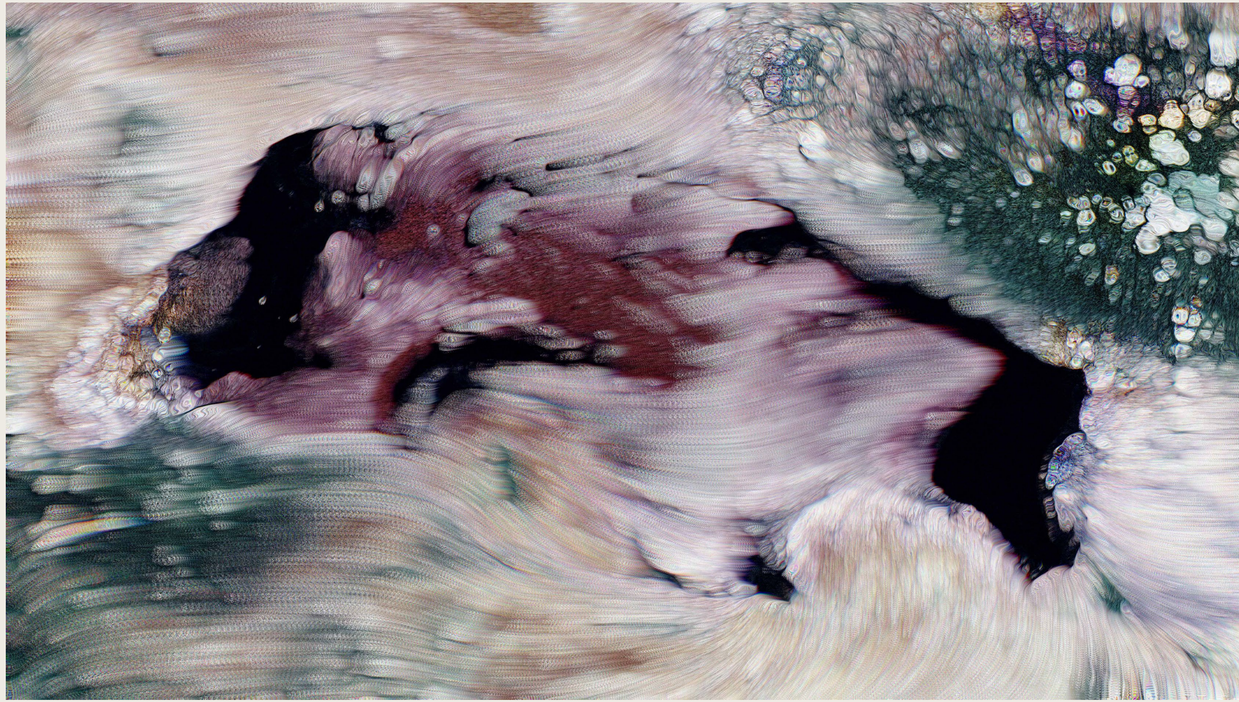
The extreme environment only provides shelter for a few resistant organisms - the aforementioned cyanobacteria (cyanobacteria), a few species of fish or small flamingos, which acquire a pinkish colour due to their specific diet.

The red colour and its shades are the dominant feature of Lake Natron, from microscopic particles to impressive macro images from space satellites. Similarly, red permeates the work of Magna Mutatio / Natron as a key element.

generativní video, 4K, 00:02:22 min

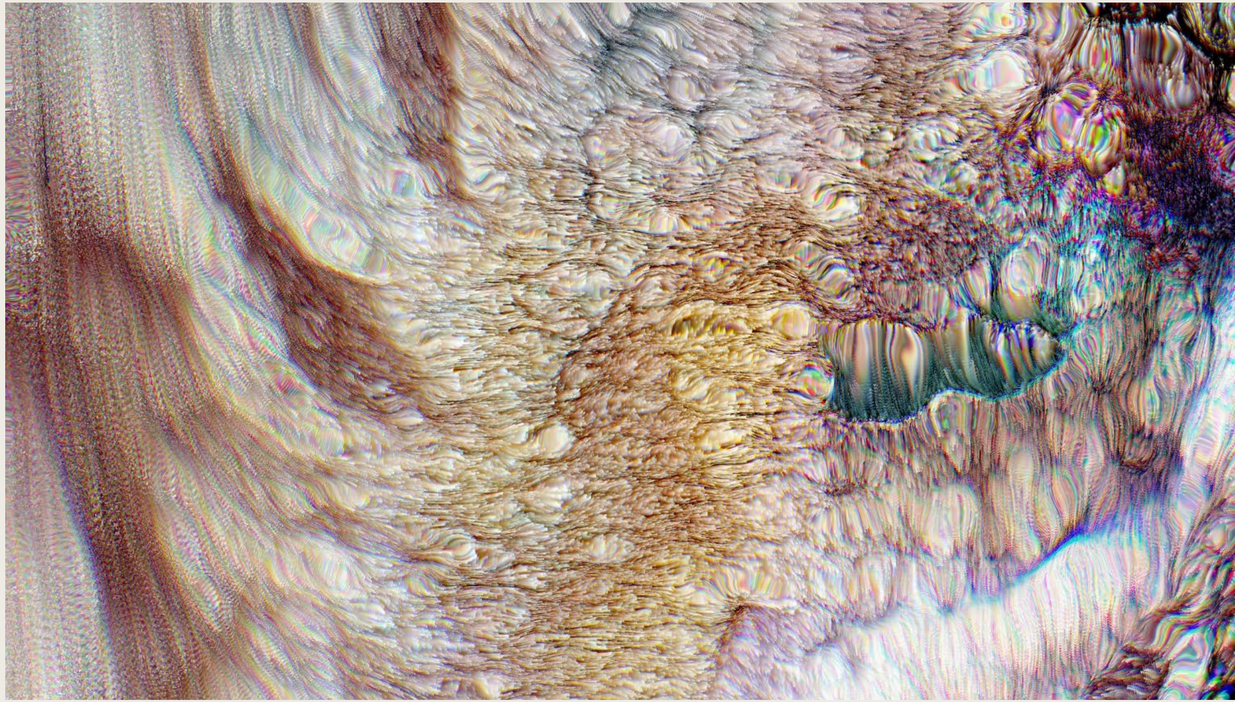
Artefin / Praha / Česká republika

Artefin



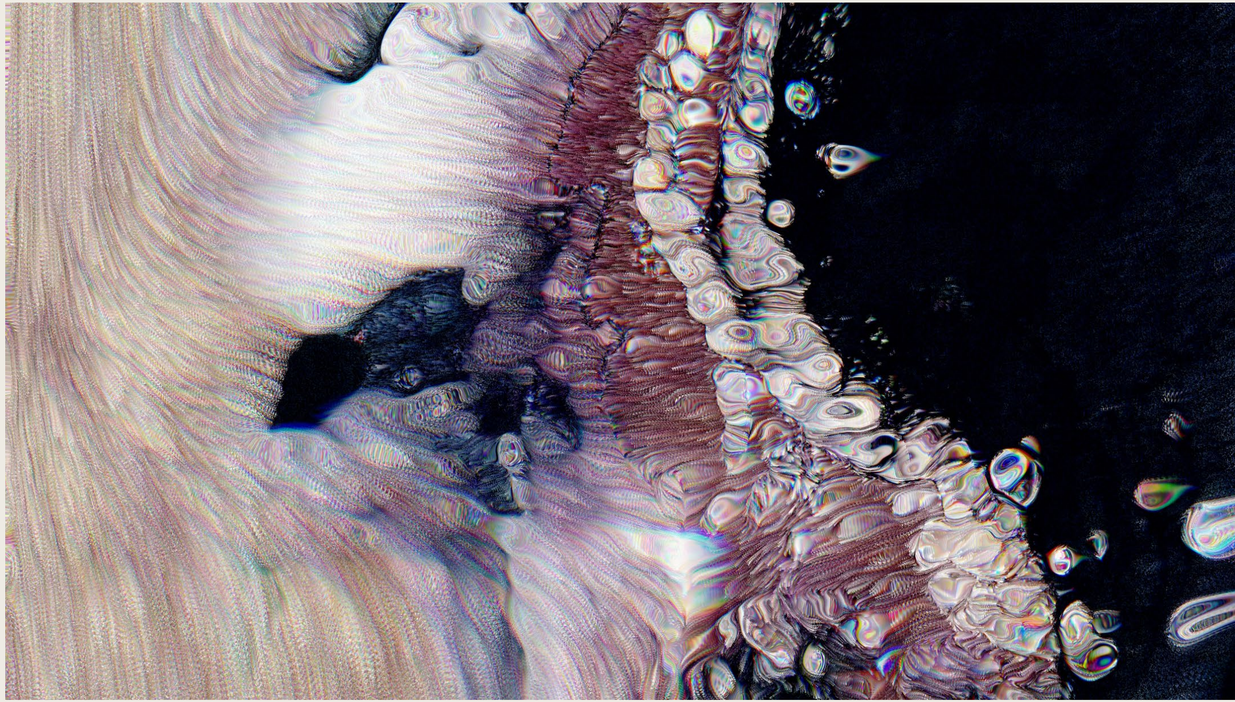
generative video, 4K, 00:02:22 min

Artefin



generativní video, 4K, 00:02:22 min

Artefin



generative video, 4K, 00:02:22 min

MAGNA MUTACIO / LAKE MACKAY

Magna Mutacio je název série děl, která zkoumají transformaci vybraného území v čase, konkrétně proměnu měst, krajiny, vodních ploch a ledovcových útvarů. Pro tuto analytiku jsou použita satelitní data Evropské vesmírné agentury. Mapována je proměna území, které by při jeho velikosti a dlouhém časovém úseku pozorování divák nemohl ze své perspektivy vnímat. Díla tak nabízí makro pohled na danou problematiku.

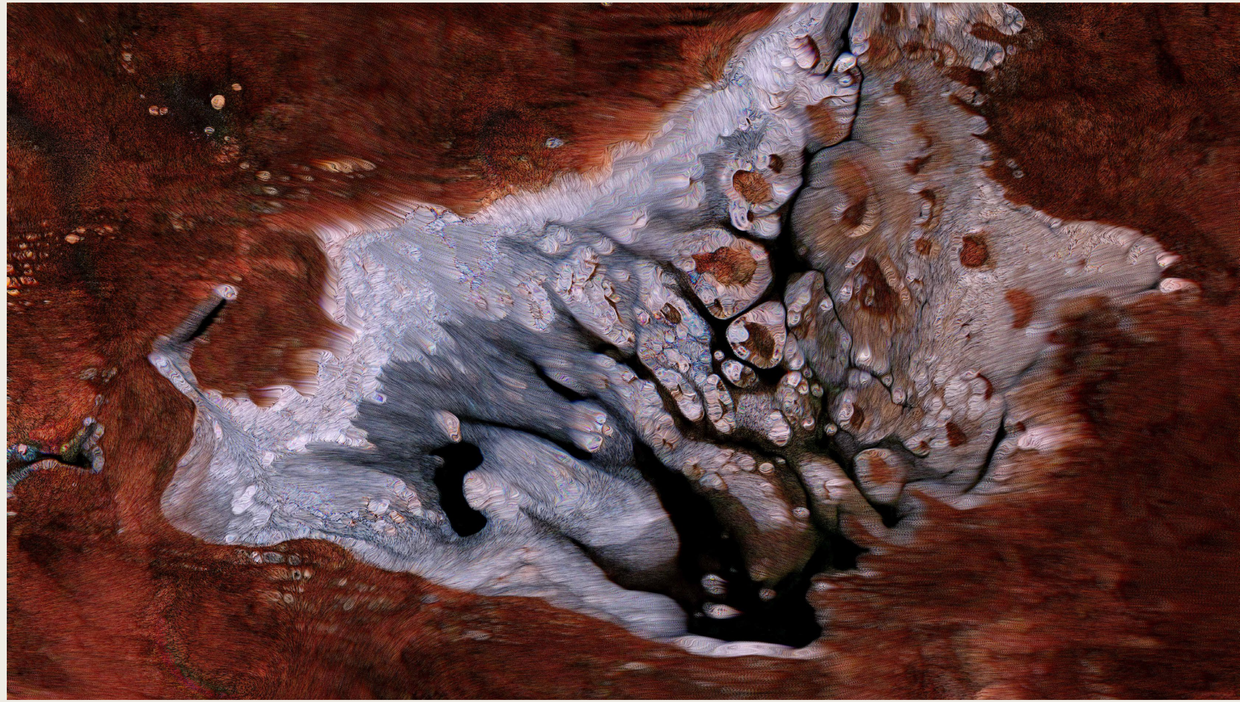
Dílo Magna Mutatio / Lake MacKay mapuje tříletý cyklus tohoto slaného jezera. MacKay se nachází uprostřed pouště na hranici států Západní Austrálie a Severní teritorium. Jezero je klasifikováno jako efemérní vodní plocha, což znamená, že existuje pouze v období srážek a bezprostředně po nich, po zbytek roku vysychá. Srážky a následné vypařování udává jezeru jeho proměnlivý koloběh.

V rámci ekosystému tohoto reverzního ostrova můžeme pozorovat několik dominantních jevů. Na ploše jezera se objevují sezónní ostrůvky porostlé pouštním rostlinstvem a řasami, jež berou vlhkost z nejnižších míst jezera, kde se ještě drží voda. Vzlínáním a vypařováním se na povrch dostávají soli a minerály, které zapříčiňují bílou barvu jezerní pánve.

Magna Mutacio is the title of a series of works that explore the transformation of a selected territory over time, specifically the transformation of cities, landscapes, bodies of water and glacial formations. European Space Agency satellite data are used for this analysis. The transformation of the territory is mapped, which, given its size and the long period of observation, could not be perceived from the viewer's perspective. The work thus offers a macro view of the subject.

The work Magna Mutatio / Lake MacKay maps the three--year cycle of this salt lake. MacKay is located in the middle of the desert on the border of the states of Western Australia and Northern Territory. The lake is classified as an ephemeral body of water, meaning it only exists during and immediately after rainfall, drying up the rest of the year. Precipitation and subsequent evaporation gives the lake its changing cycle.

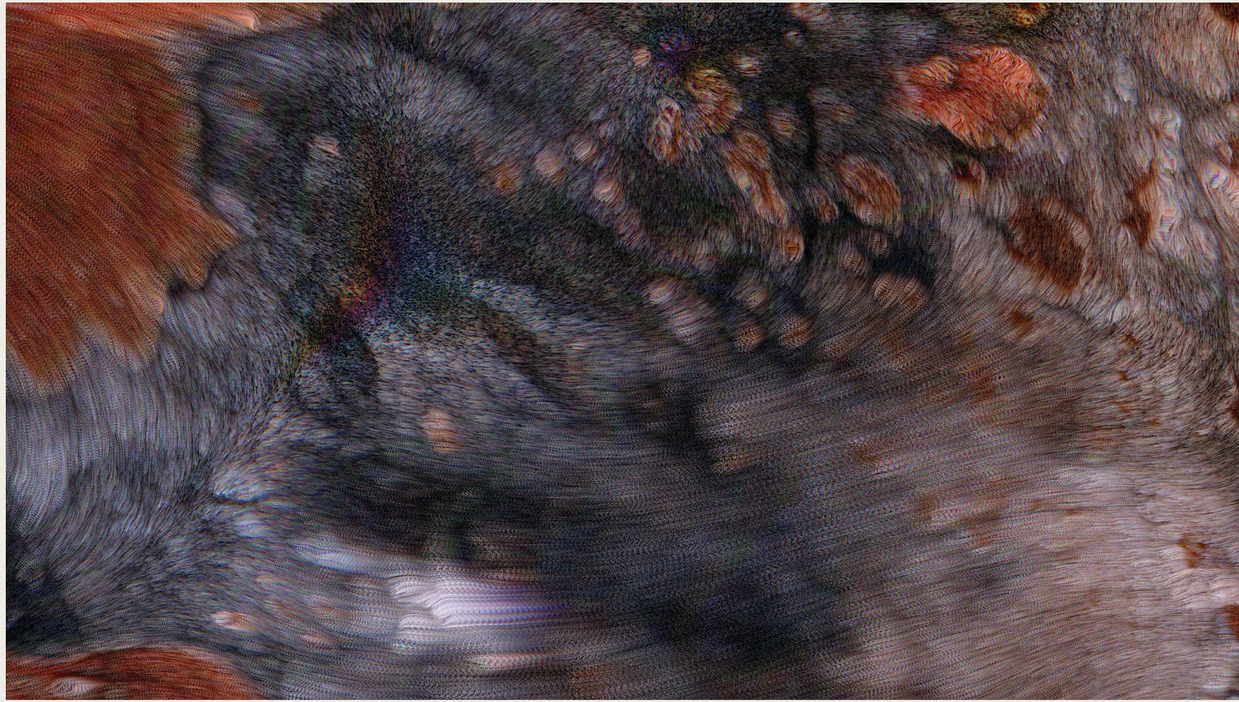
Several dominant phenomena can be observed within the ecosystem of this reverse island. Seasonal islands covered with desert vegetation and algae appear on the surface of the lake, taking moisture from the lowest points of the lake where the water is still held. As the water rises and evaporates, salts and minerals rise to the surface, causing the white colour of the lake basin.



generativní video, 4K, 00:07:21 min

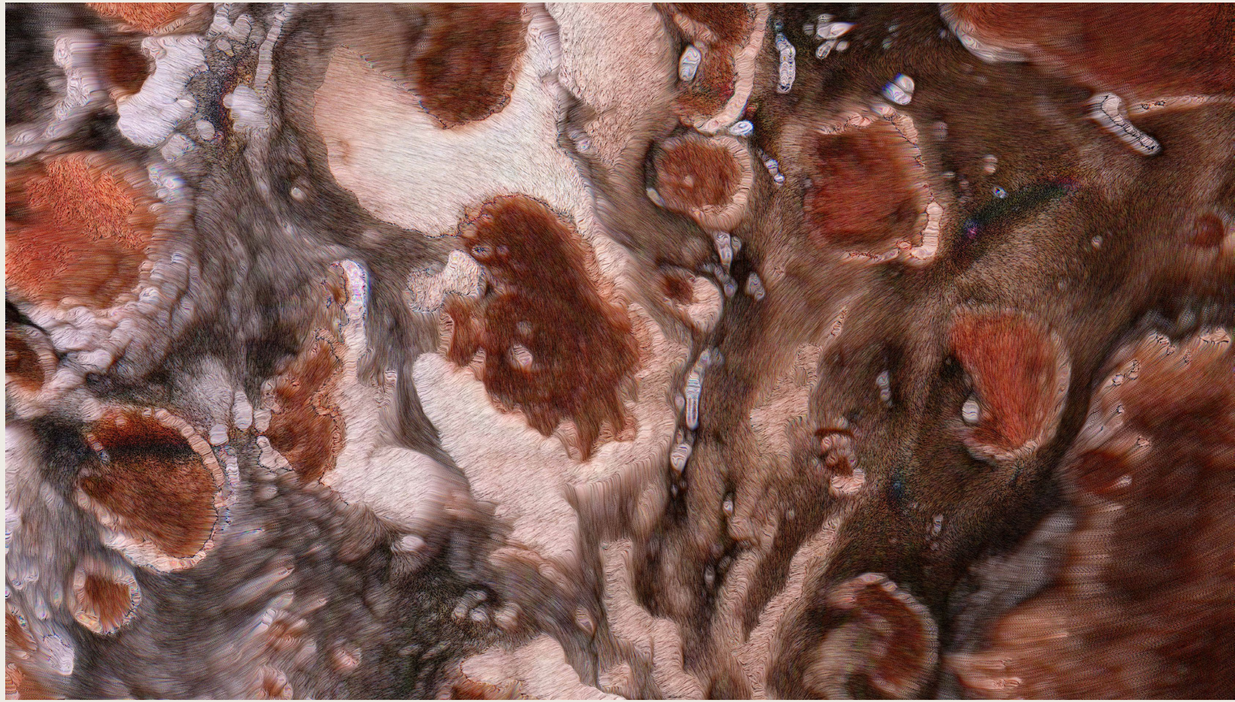
Arthouse Hejtmánek / Praha / Česko

Arthouse Hejtmánek



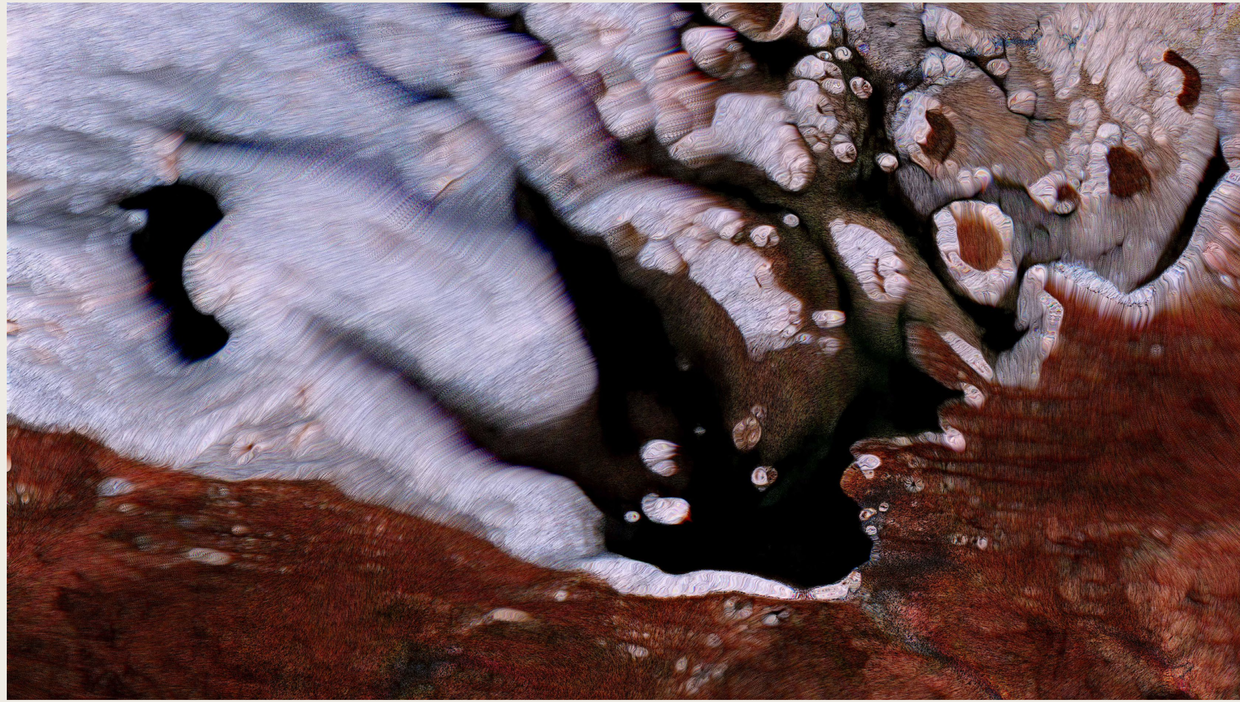
generative video, 4K, 00:07:21 min

Arthouse Hejtmánek



generativní video, 4K, 00:07:21 min

Arthouse Hejtmánek



generative video, 4K, 00:02:22 min

MAGNA MUTATIO / GELU

Magna Mutacio je název série děl, která zkoumají transformaci vybraného území v čase, konkrétně proměnu měst, krajiny, vodních ploch a ledovcových útvarů. Pro tuto analytiku jsou použita satelitní data Evropské vesmírné agentury. Mapována je proměna území, které by při jeho velikosti a dlouhém časovém úseku pozorování divák nemohl ze své perspektivy vnímat. Díla tak nabízí makro pohled na danou problematiku.

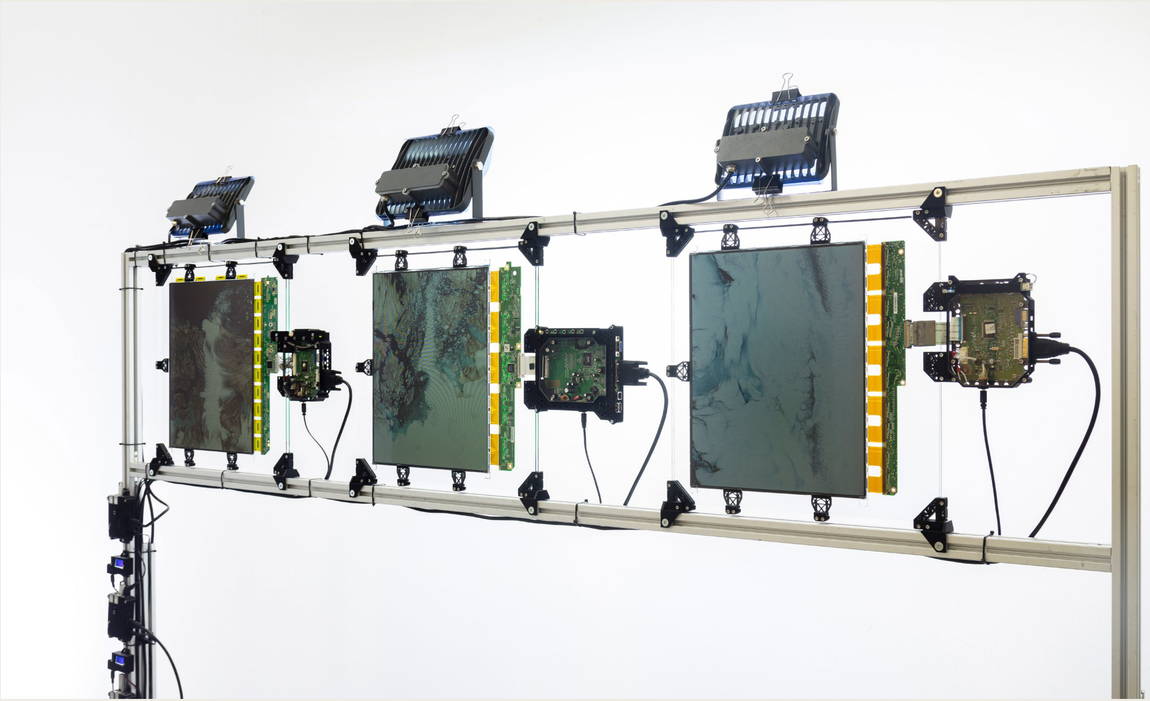
Světelná video instalace Magna Mutatio / Gelu se zaměřuje na transformaci šesti ledovců v průběhu šesti let - Bear Glacier (Aljaška), Glacier Grey (Chile), Byrd (Antarktida) a Sermeq Kujalleq, Nordenskiold a Helheim v Grónsku. Celý projekt je inspirovaný výzkumem Livie Jakob a její studie „Spatially and temporally resolved ice loss in High Mountain Asia and the Gulf of Alaska observed by CryoSat-2 swath altimetry between 2010 and 2019", ve které se věnuje novému způsobu mapování ledovců pomocí radarového výškoměru. Díky tomuto postupu je možné monitorovat nepřístupné ledovcové oblasti. Magna Mutatio / Gelu ve svém procesu, stejně jako Jacob, využívá datasety ESA, jejíž program Copernicus se zabývá dálkovým průzkumem Země a zprostředkovává záznamy z vesmírných družic Sentinel 1-5, které zkoumají povrch Země pomocí radarového a elektromagnetického snímání.

Proměnu ledovců lze pozorovat na šesti translucentním displejích, které propojují zkoumanou virtuální vrstvu reality s hmatatelnou realitou galerie. V generativním videích jsou získaná data reprezentována pigmentem rozpíjejícím se v čase a zobracujícím proměnu sledovaných území.

Magna Mutacio is the title of a series of works that explore the transformation of a selected territory over time, specifically the transformation of cities, landscapes, bodies of water and glacial formations. European Space Agency satellite data are used for this analysis. The transformation of the territory is mapped, which, given its size and the long period of observation, could not be perceived from the viewer's perspective. The work thus offers a macro view of the subject.

The light video installation Magna Mutatio / Gelu focuses on the transformation of six glaciers over six years - Bear Glacier (Alaska), Glacier Grey (Chile), Byrd (Antarctica) and Sermeq Kujalleq, Nordenskiold and Helheim in Greenland. The whole project is inspired by the research of Livia Jakob and her study „Spatially and temporally resolved ice loss in High Mountain Asia and the Gulf of Alaska observed by CryoSat-2 swath altimetry between 2010 and 2019", in which she explores a new way of mapping glaciers using radar altimetry. This technique makes it possible to monitor inaccessible glacier areas. Magna Mutatio / Gelu's process, like Jacob's, uses datasets from ESA, whose Copernicus remote sensing programme provides records from the Sentinel 1-5 space satellites, which probe the Earth's surface using radar and electromagnetic sensing.

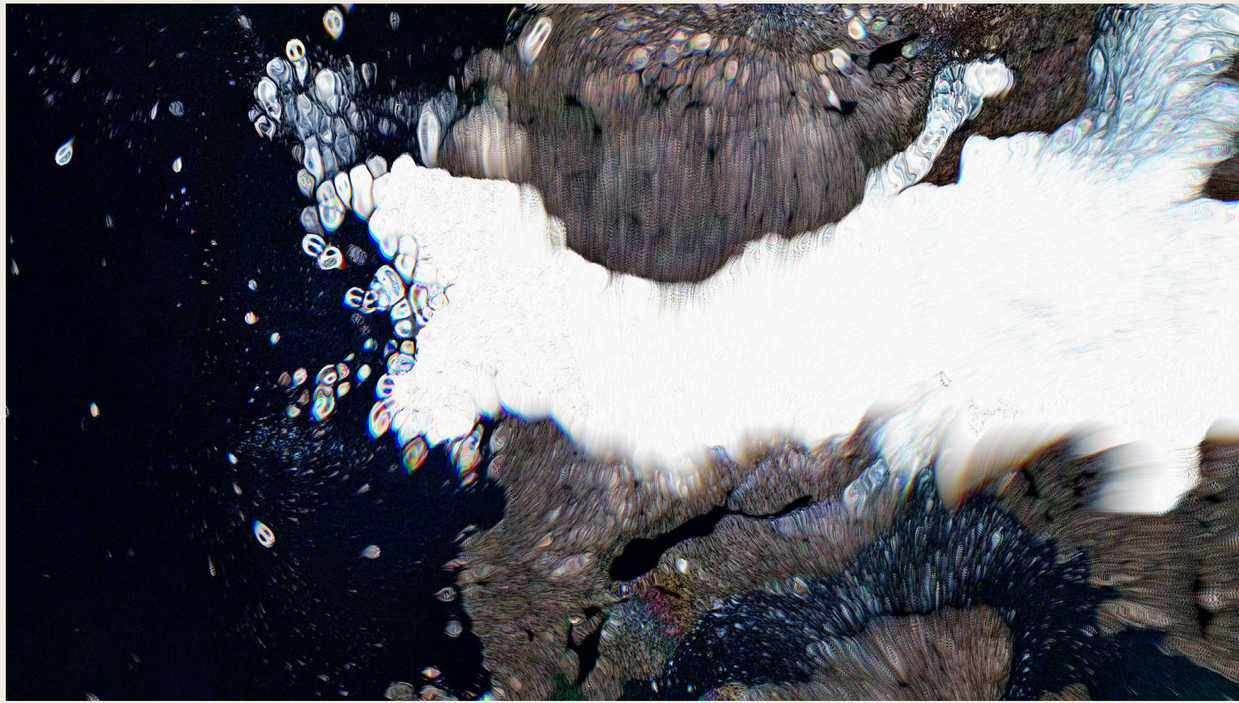
The transformation of glaciers can be observed on six translucent displays that link the virtual layer of reality being explored to the tangible reality of the gallery. In the generative videos, the acquired data is represented by a pigment that dissolves in time and shows the transformation of the observed areas.



kombinované hliníkové profily 2000×1500×500mm / transparentní displej - 640×600×30mm/ generativní video

Pragovka Gallery / Praha / Česká republika

Pragovka Gallery



combined aluminium profiles 2000×1500×500mm / transparent display - 640×600×30mm/ generative video

Pragovka Gallery

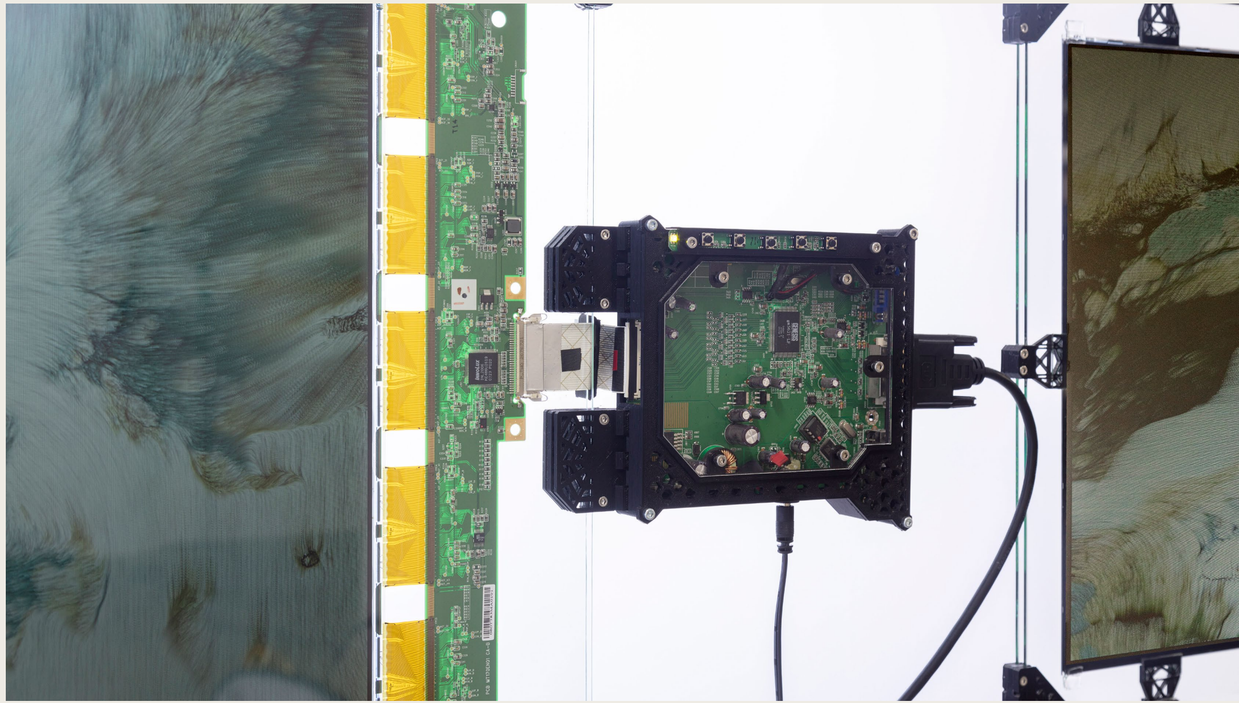
kombinované hliníkové profily 2000×1500×500mm / transparentní displej - 640×600×30mm/ generativní video

Pragovka Gallery / Praha / Česká republika

Pragovka Gallery

combined aluminium profiles 2000×1500×500mm / transparent display - 640×600×30mm/ generative video

Pragovka Gallery



kombinované hliníkové profily 2000×1500×500mm / transparentní displej - 640×600×30mm/ generativní video

Pragovka Gallery / Praha / Česká republika

MAGNA MUTACIO FLUMEN GEN 2.0

Magna Mutacio je název série děl, která zkoumají transformaci vybraného území v čase, konkrétně proměnu měst, krajiny, vodních ploch a ledovcových útvarů. Pro tuto analytiku jsou použita a satelitní data Evropské vesmírné agentury. Mapována je proměna území, které by při jeho velikosti a dlouhém časovém úseku pozorování divák nemohl ze své perspektivy vnímat. Díla tak nabízí makro pohled na danou problematiku.

Dílo navazuje na předchozí kolekci Magna Mutacio prezentované v lisabonské Artemis Gallery. Grafika opět pracuje se satelitním monitorováním kvality vody v řece Tajo v čase a její vizuální transformací pomocí speficky vytvořeného algoritmu.

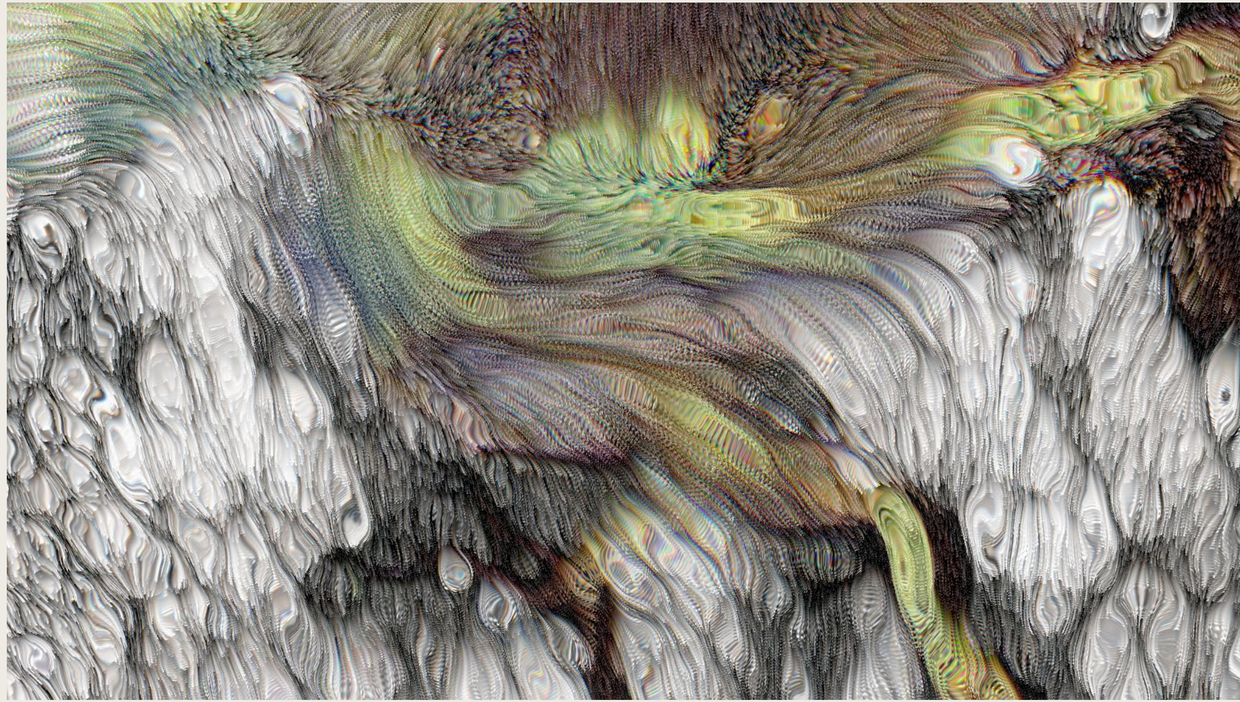
Magna Mutacio is the title of a series of works that explore the transformation of a selected territory over time, specifically the transformation of cities, landscapes, bodies of water and glacial formations. European Space Agency satellite data are used for this analysis. The transformation of the territory is mapped, which, given its size and the long period of observation, could not be perceived from the viewer's perspective. The work thus offers a macro view of the subject.

The work is a continuation of the previous collection Magna Mutacio presented at the Artemis Gallery in Lisbon. The graphic again works with satellite monitoring of the water quality of the Tajo River over time and its visual transformation through a spefic algorithm

generativní digitální grafika, giclée tisk na bavlně - 707×1000mm

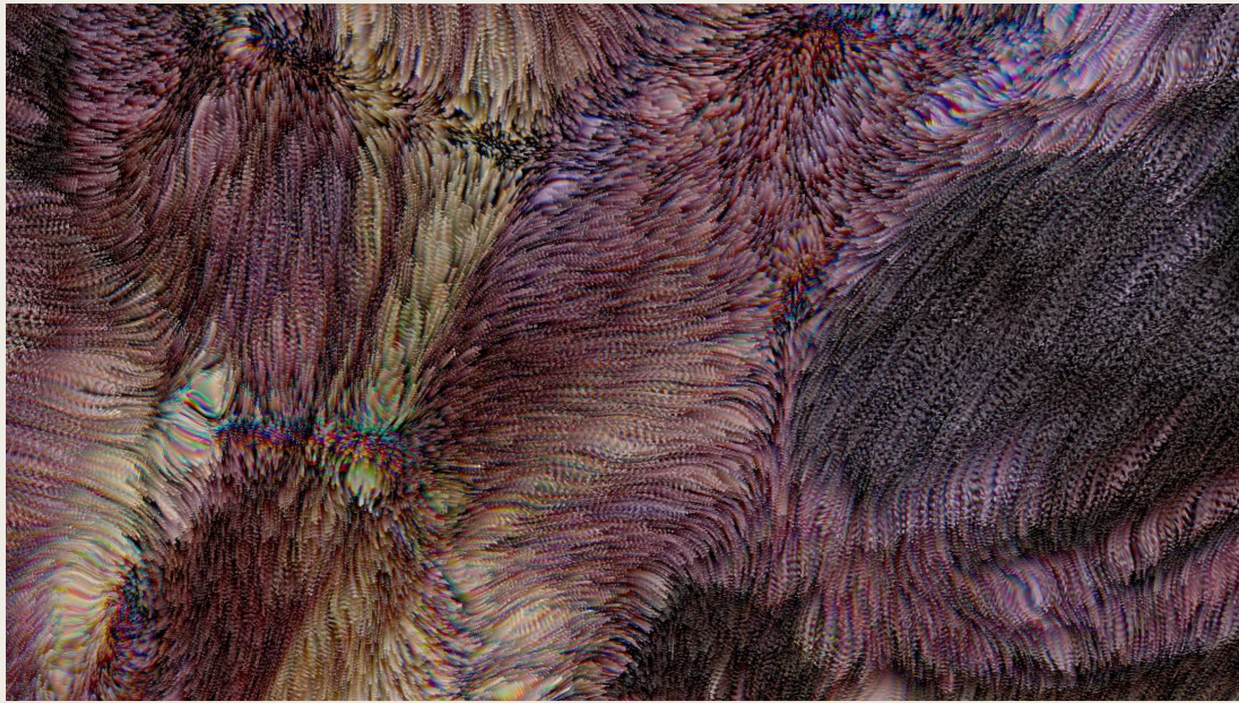
Karolinum / Praha / Česká republika

Grafika roku 2021



generative digital graphics, giclée print on cotton - 707×1000mm

Grafika roku 2021



generativní digitální grafika, giclée tisk na bavlně - 707×1000mm

MAGNA MUTATIO / NARRATIONEM

Magna Mutacio je název série děl, která zkoumají transformaci vybraného území v čase, konkrétně proměnu měst, krajiny, vodních ploch a ledovcových útvarů. Pro tuto analytiku jsou použita satelitní data Evropské vesmírné agentury. Mapována je proměna území, které by při jeho velikosti a dlouhém časovém úseku pozorování divák nemohl ze své perspektivy vnímat. Díla tak nabízí makro pohled na danou problematiku.

Krátký snímek Magna Mutatio / Narrationem funguje jako příběhová extenze fyzického díla Magna Mutatio - generativní grafiky, která skrze svůj kód znázorňuje změny kvality vody v řece Tajo za dobu šesti let. Koryto Teja prochází Lisabonem a následně ústí do Atlantského oceánu, kde se severně od Cabo da Roca nalézá i pláž Ursa, pomyslná scéna pro vyprávění příběhu Magna Mutatio. Pláž zastupující fyzický svět je opětovně stvořena v digitální podobě a umožňuje generativní grafice návrat do jejího původního prostředí - virtuálního světa. Dílo je rozvíjeno a v čase proměňováno pomocí specificky navrženého algoritmu a putuje zdigitalizovanou krajinou. Také voice over pochází ze světa virtuálního, syntetický hlas se zamýšlí nad přesahem díla a jeho možném dalším směřování, přičemž tyto úvahy jsou na základně lidského inputu dále generované pomocí umělé inteligence, nástroje taktéž přirozeného pro digitální environment:

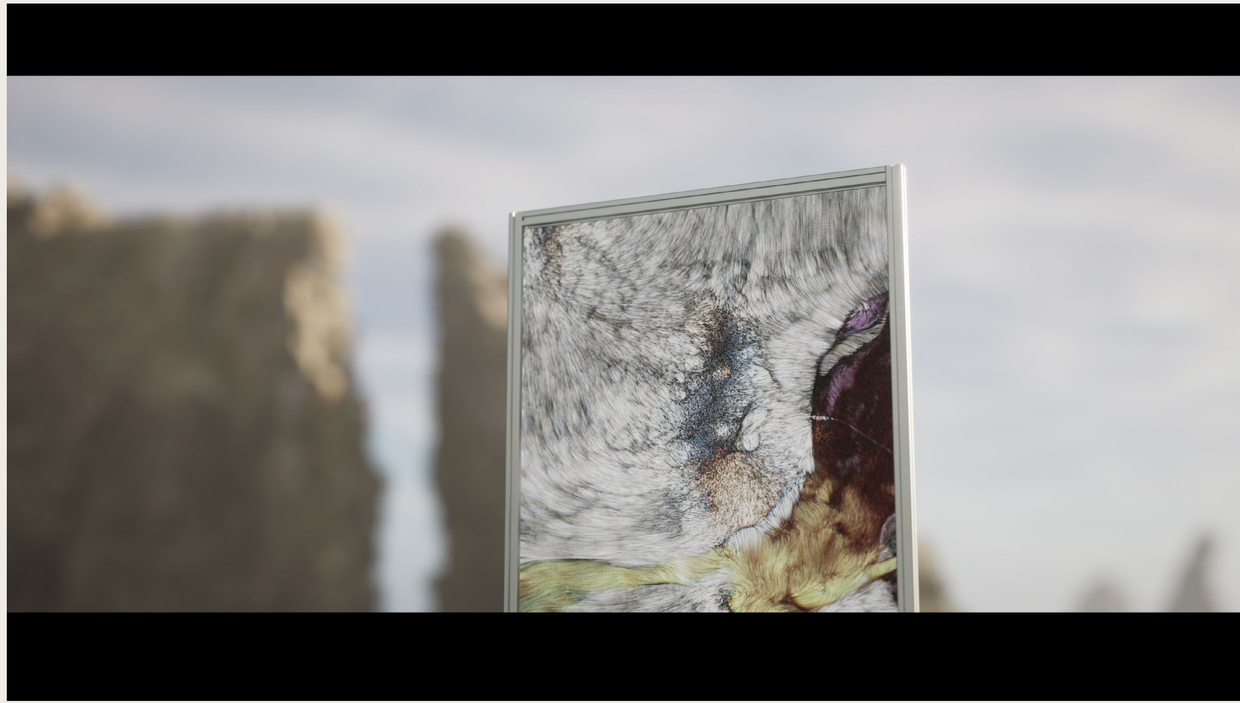
„Název koncepce Magna Mutatio se odráží v sérii uměleckých děl, jejichž hlavním tématem je pozorování transformace místa v dlouhodobého horizontu. Za tímto účelem využívá Magna Mutatio generativní algoritmus znázorňující proměny vodních toků, krajiny a měst v čase. Pro tuto analýzu využívá Magna Mutatio satelitních dat mapující příslušná území. Datasety poskytované vesmírnou agenturou ESA odhalují krajinu jak v radarovém tak infračerveném spektru. Díky tomu Magna Mutatio detailně mapuje transformace příslušného místa v čase a následně jej předkládá v podobě generativních obrazů, 3D tištěných objektů a světelných instalací. Ty vizuálně provádí diváka a ukazují mu příběh místa, které Magna Mutatio zkoumá. Z hmoty země se stává médium, které Magna Mutatio mixuje s datovým tokem. Skrze tuto novou perspektivu dílo komunikuje svým jazykem generativní predikce a algoritmické vizualizace reality, která se neustále proměňuje - stejně jako svět okolo nás.
V této sérii prací Magna Mutatio může divák sledovat proměnu vody řeky Tajo protékající Lisabonem v průběhu šesti let. Pozorováním různých způsobů chování vody v čase Magna Mutatio odhaluje její podobu, ukazuje momenty proměn jak vody, tak i země a míst, různé tvary vodních ploch, pohyb vody a vzhled krajiny, které jsou součástí příběhu a které autor pomocí tohoto video příběhu vypráví.
Magna Mutatio vytváří generativní díla, která fungují na více úrovních. Vyprávějí příběh území, které prezentují, historii místa, jejich proměny a vývoj v čase. Magna Mutatio v těchto dílech také navazuje na dialog mezi uměním a vědou. Věda je jazykem přírody, jazykem, který Magna Mutatio dokáže interpretovat a komunikovat prostřednictvím jazyka generativních algoritmů. Umění je jazykem kultury, jazykem, který Magna Mutatio dokáže interpretovat a komunikovat prostřednictvím uměleckého díla.
Generativní dílo Magna Mutatio vytváří dialog mezi vědou a uměním, vypráví příběhy míst, která navštěvuje, přírody i lidí žijící na daném místě. Data z míst, která prezentuje, jsou informacemi o světě. Jejím úkolem je zprostředkovat příběhy prostřednictvím uměleckého jazyka. Prostor, místo a čas jsou tři roviny těchto příběhů.
Svět se mění. Tempo se zrychluje. Vše je stále komplexnější. V tomto stále složitějším světě Magna Mutatio odhaluje tajemství přírody, historie, proměny a vývoje v čase. Umělecká díla Magna Mutatio je způsob komunikace, způsob vyprávění příběhů o místech, kde žijeme.“

video, 4K, 8:30 min

Artemis Gallery / Lisabon / Portugalsko

Magna Mutacio is the title of a series of works that explore the transformation of a selected territory over time, specifically the transformation of cities, landscapes, bodies of water and glacial formations. European Space Agency satellite data are used for this analysis. The transformation of the territory is mapped, which, given its size and the long period of observation, could not be perceived from the viewer's perspective. The work thus offers a macro view of the subject.

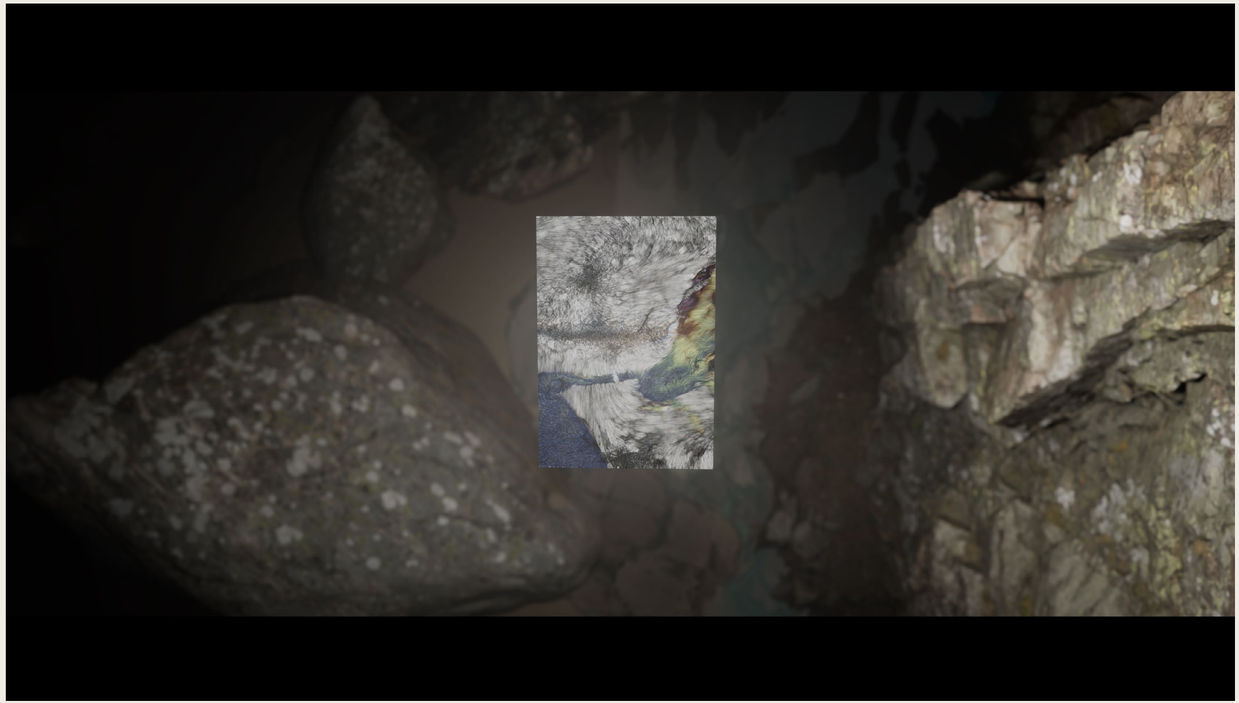
The short film Magna Mutatio / Narrationem functions as a narrative extension of the physical work Magna Mutatio, a generative graphic that depicts, through its code, the changes in water quality in the Tajo River over a period of six years. The Teja riverbed passes through Lisbon and then empties into the Atlantic Ocean, where Ursa Beach, the imaginary setting for the narrative of Magna Mutatio, is located north of Cabo da Roca. The beach, representing the physical world, is re-created in digital form, allowing the generative graphic to return to its original environment - the virtual world. The work is developed and transformed over time through a specifically designed algorithm and travels through the digitized landscape. The voice over also comes from the virtual world, a synthetic voice reflects on the overlap of the work and its possible future direction, and these reflections are further generated on the basis of human input by artificial intelligence, a tool also natural to the digital environment:
„The title of the concept Magna Mutatio reflects a series of artworks whose main theme is the observation of the transformation of place in the long term. To this end, Magna Mutatio uses a generative algorithm to represent the transformation of waterways, landscapes and cities over time. For this analysis, Magna Mutatio uses satellite data mapping the relevant areas. Datasets provided by the ESA space agency reveal the landscape in both the radar and infrared spectrum. This allows Magna Mutatio to map in detail the transformations of a given place over time and then present it in the form of generative images, 3D printed objects and light installations. These visually guide the viewer and show them the story of the place Magna Mutatio is exploring. The mass of the earth becomes the medium that Magna Mutatio mixes with the data stream. Through this new perspective, the work communicates its language of generative prediction and algorithmic visualization of a reality that is constantly changing - just like the world around us.
In this series of works by Magna Mutatio, the viewer can follow the transformation of the water of the Tajo River flowing through Lisbon over a period of six years. By observing the different ways in which the water behaves over time, Magna Mutatio reveals its form, showing moments of transformation of both water and land and places, the different shapes of the bodies of water, the movement of the water and the appearance of the landscape, which are all part of the story that the artist uses this video to tell.
Magna Mutatio creates generative works that work on multiple levels. They tell the story of the territory they present, the history of the place, its changes and evolution over time. In these works, Magna Mutatio also engages in a dialogue between art and science. Science is the language of nature, a language that Magna Mutatio is able to interpret and communicate through the language of generative algorithms. Art is the language of culture, a language that Magna Mutatio can interpret and communicate through the artwork.
The generative work of Magna Mutatio creates a dialogue between science and art, telling the stories of the places it visits, of nature and of the people living in a given place. The data from the places it presents is information about the world. Its task is to convey stories through artistic language. Space, place and time are the three levels of these stories.
The world is changing. The pace is accelerating. Everything is becoming more complex. In this increasingly complex world, Magna Mutatio reveals the secrets of nature, history, change and evolution over time. Magna Mutatio artwork is a way of communicating, a way of telling stories about the places we live."



video, 4K, 8:30 min

Artemis Gallery / Lisbon / Portuguese

Artemis Gallery



video, 4K, 8:30 min

Artemis Gallery / Lisabon / Portugalsko

MAGNA MUTATIO / MECHANICS OF REALITY

Magna Mutacio je název série děl, která zkoumají transformaci vybraného území v čase, konkrétně proměnu měst, krajiny, vodních ploch a ledovcových útvarů. Pro tuto analytiku jsou použita satelitní data Evropské vesmírné agentury. Mapována je proměna území, které by při jeho velikosti a dlouhém časovém úseku pozorování divák nemohl ze své perspektivy vnímat. Díla tak nabízí makro pohled na danou problematiku.

V Artemis Gallery byla prezentována kolekce děl ve formě translucentního panelu, generativních grafik a 3D tištěného objektu. Koncept se zaměřuje na portugalské hlavní město Lisabon, na proměnu tamní zeleně, rozšíření zástavby a změny kvality vody v protékající řece Tajo za dobu šesti let.

Magna Mutatio pro své pozorování využívá datasety ESA, jejíž program Copernicus se zabývá dálkovým průzkumem Země. ESA zprostředkovává záznamy z vesmírných družic Sentinel 1-5, které zkoumají povrch Země pomocí radarového a elektromagnetického snímání. Detailní údaje ze satelitů slouží jako médium pro specificky vytvořený algoritmus, který generuje obraz na základně vložených dat z daného místa. Algoritmus, který Magna Mutatio používá, je jakousi laboratoří pracující podle předem nastavených kritérií. Jednotlivé procesy na sebe vzájemně reagují a vytváří nové situace. Tento generativní postup je hlavním mechanismem v konceptu Magna Mutatio. Skrze novou perspektivu dílo komunikuje svým jazykem generativní predikce a algoritmické vizualizace reality, která se neustále proměňuje stejně jako svět okolo nás.

Dílo Dilucidus skrze translucentní panel umožňuje pozorování kompletní transformace v čase. Tři generativní grafiky - Viridis (zeleň), Urbs (zástavba) a Flumen (vodní tok) - vytištěné na plátně zaznamenávají v jednom okamžiku průměr celkového dění v dané oblasti za zmíněných šest let. 3D tištěný objekt Tellus završuje kolekci hmatatelným souborem reliéfů odrážejících dynamiku vizualizací.

Magna Mutacio is the title of a series of works that explore the transformation of a selected territory over time, specifically the transformation of cities, landscapes, bodies of water and glacial formations. European Space Agency satellite data are used for this analysis. The transformation of the territory is mapped, which, given its size and the long period of observation, could not be perceived from the viewer's perspective. The work thus offers a macro view of the subject.

The Artemis Gallery presented a collection of works in the form of a translucent panel, generative prints and a 3D printed object. The concept focuses on the Portuguese capital Lisbon, the transformation of its greenery, the expansion of housing developments and the changes in the water quality of the flowing Tajo River over a period of six years.

Magna Mutatio uses datasets from ESA, whose Copernicus programme deals with remote sensing of the Earth, for its observations. ESA provides records from the Sentinel 1-5 space satellites, which probe the Earth's surface using radar and electromagnetic sensing. The detailed data from the satellites serve as a medium for a specifically designed algorithm that generates an image based on the embedded data from a given location. The algorithm used by Magna Mutatio is a kind of laboratory working according to pre-set criteria. The different processes interact with each other and create new situations. This generative process is the main mechanism in the Magna Mutatio concept. Through a new perspective, the work communicates its language of generative prediction and algorithmic visualization of a reality that is constantly changing, just like the world around us.

Through a translucent panel, Dilucidus allows the observation of a complete transformation in time. The three generative graphics - Viridis (greenery), Urbs (buildings) and Flumen (water flow) - printed on the canvas record at a single moment the average of the overall events in the area over the six years in question. The 3D printed object Tellus completes the collection with a tangible set of reliefs reflecting the dynamics of the visualizations.

giclée tisk na bavlně - 707×1000mm / 3D tisk hliníkový rám / transparentní displej - 2090×790×60mm / video, 4K, 8:30 min

Artemis Gallery / Lisabon / Portugalsko

Artemis Gallery

giclée tisk na bavlně - 707×1000mm / 3D tisk hliníkový rám / transparentní displej - 2090×790×60mm / video, 4K, 8:30 min

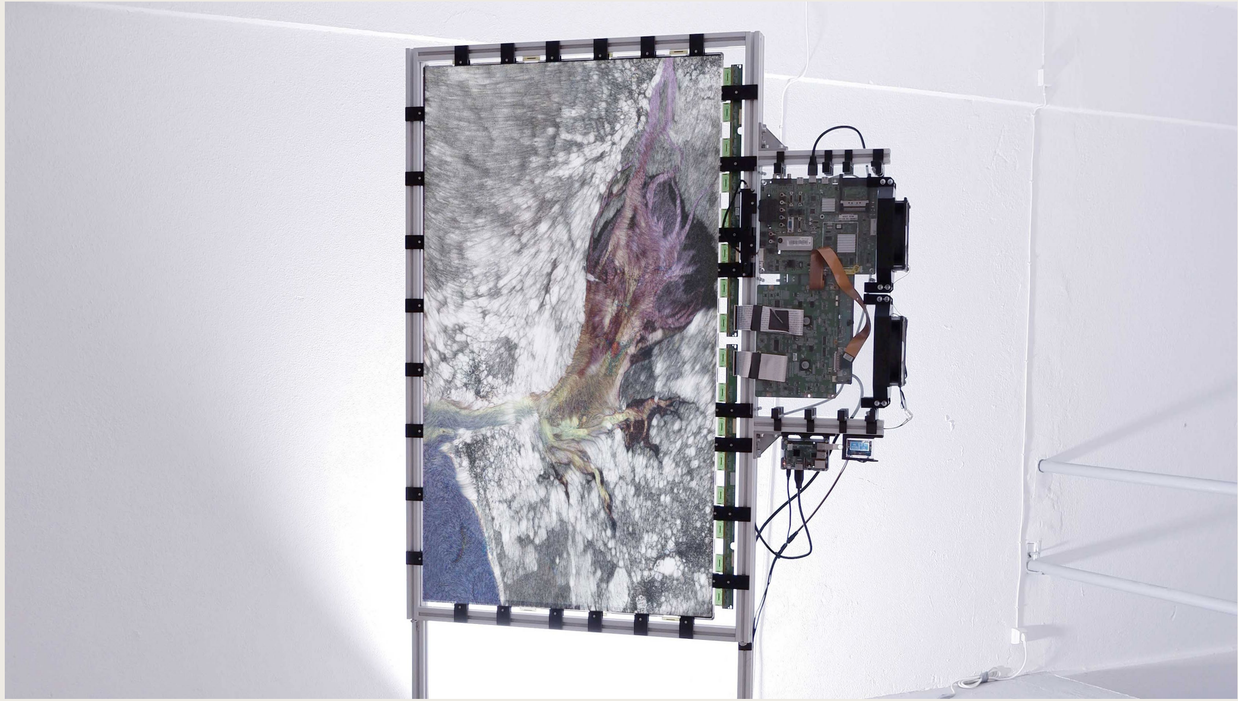
Artemis Gallery / Lisabon / Portugalsko

Artemis Gallery

giclée print on cotton - 707×1000mm / 3D printing aluminum frame / transparent display - 2090×790×60mm / video, 4K, 8:30 min

Artemis Gallery / Lisbon / Portuguese

Artemis Gallery



giclée tisk na bavlně - 707×1000mm / 3D tisk hliníkový rám / transparentní displej - 2090×790×60mm / video, 4K, 8:30 min

Artemis Gallery / Lisabon / Portugalsko

Artemis Gallery

giclée print on cotton - 707×1000mm / 3D printing aluminum frame / transparent display - 2090×790×60mm / video, 4K, 8:30 min

Artemis Gallery / Lisbon / Portuguese

2100

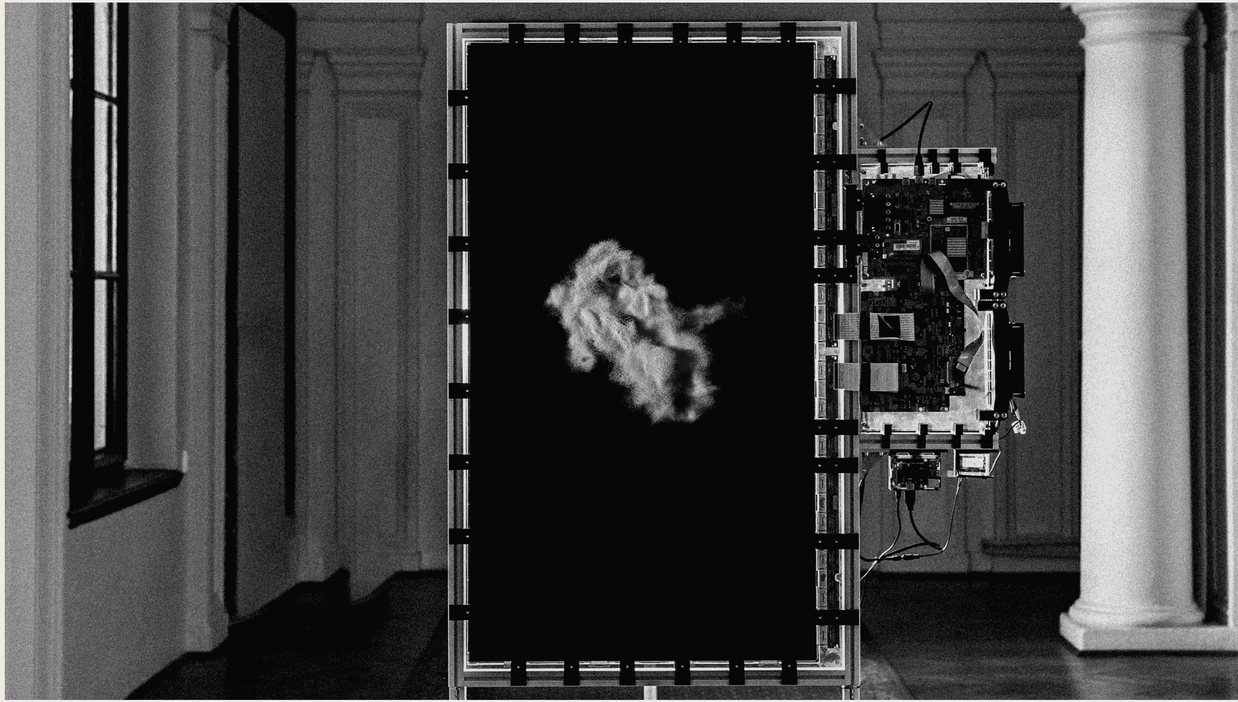
Světelná video instalace s názvem 2100 reflektuje výzkum Ústavu Fyziky a Atmosféry Akademie Věd České Republiky. Hlavním tématem je změna klimatu v Čechách za následujících sto let. Tento abstraktní fenomén může divák pozorovat skrze generativní obrazec měnící svou podobu na základě dat ze zmíněného výzkumu. Video objekt 2100 se tak stává pomyslný zrcadlem budoucnosti.

Pro video je vytvořeno speciální zobrazovací zařízení, které podle změny barvy ve videu propouští světlo různou intenzitou. Tato světelná hra přináší divákovi další vizuální vjem, další klíč pro vnímání reprezentovaného výzkumu.

The light video installation called 2100 reflects the research of the Institute of Physics and Atmosphere of the Czech Academy of Sciences. The main theme is climate change in the Czech Republic over the next hundred years. The viewer can observe this abstract phenomenon through a generative pattern changing its form based on the data from this research. The video object 2100 thus becomes an imaginary mirror of the future.

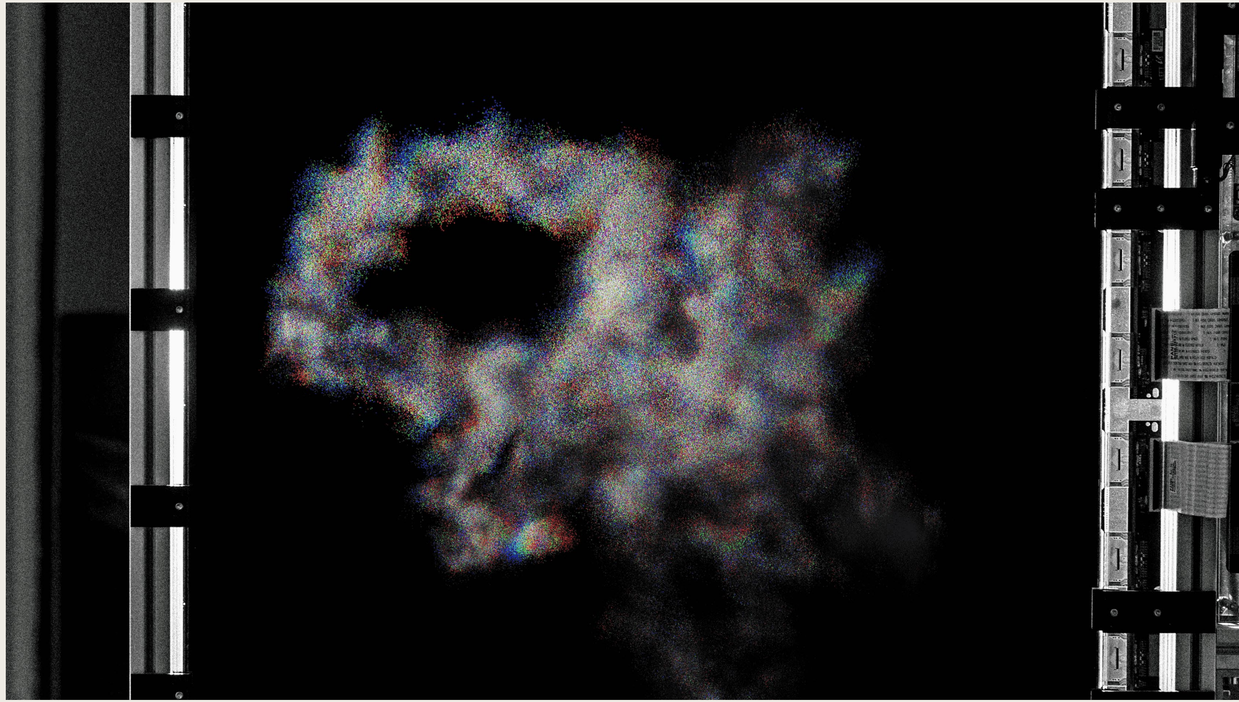
A special display device is created for the video, which transmits light at different intensities according to the change of colour in the video. This play of light brings the viewer another visual perception, another key for the perception of the represented research.

Akademie věd České republiky / Praha / Česká republika



Transparentní Displej - 2090×790×60mm

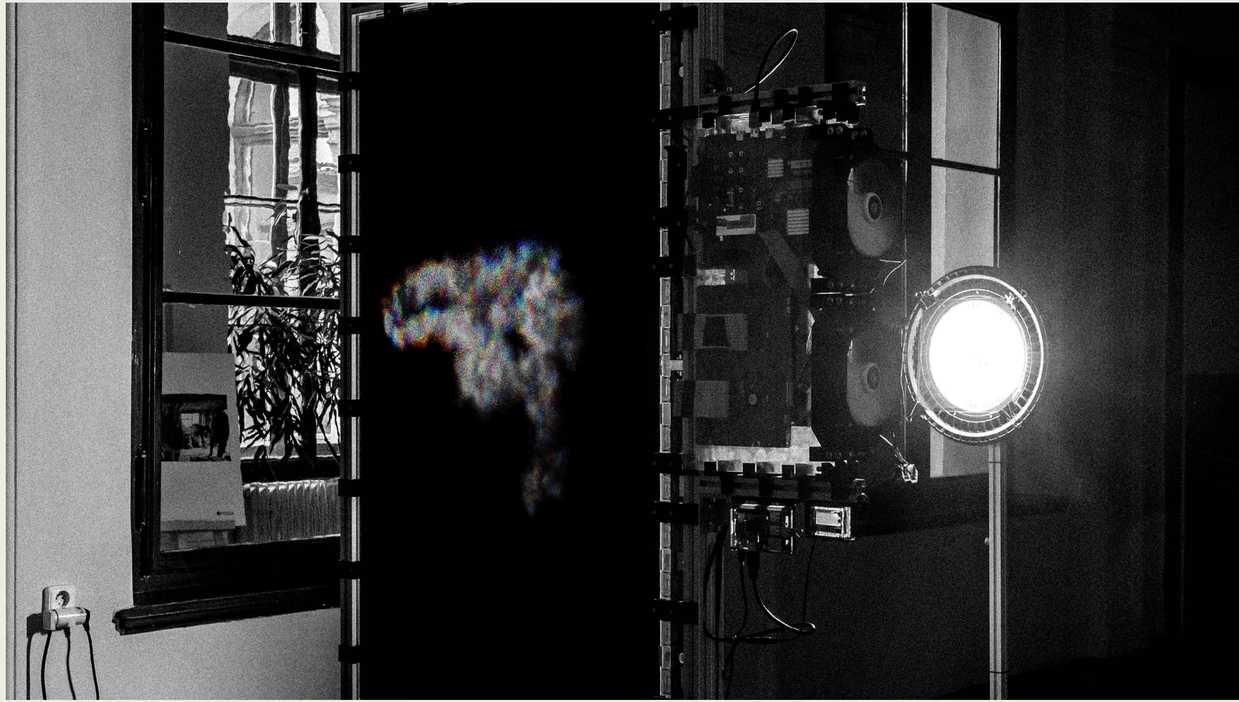
Akademie věd České republiky



Transparent Display - 2090×790×60mm

Academy of Sciences of the Czech Republic / Prague / Czech Republic

Akademie věd České republiky



Transparentní Displej - 2090×790×60mm

Akademie věd České republiky / Praha / Česká republika

TRANSMUTATIO

Instalace s názvem Transmutatio zkoumá proměnu vodních zdrojů v krajině v průběhu let, nesoustředí se pouze na negativní vlivy, ale snaží se o komplexnější pozorování změny prostředí a zamýšlí se, zda je toto pozorování uměleckými prostředky vůbec možné zdokumentovat. Změnu, která odhaluje negativní i pozitivní aspekty proměny vody v krajině, zachycuje prostřednictvím instalace vzájemně propojených světelných, sonických a grafických objektů.

Voda, uchopená prostřednictvím jejího výskytu v krajině, se stává pomyslným hybatelem i důsledkem celé koncepce. Fyzicky jádro instalace tvoří vzájemně propojené objekty Transmutatio a Fluctus. Transmutatio na průsvitném displeji ukazuje inkoustově se rozpíjející video kresby založené na datech z webu Evropské komise. Informace dále putují do sousedního objektu Fluctus, který podle vygenerované dynamiky video kresby v Transmutatiu moduluje zvukové frekvence, čímž zároveň ovlivňuje podobu hladiny vody, která se mění v závislosti na vibracích.

Dvojici objektů doplňuje série šesti kreseb vytvořených speciálním robotickým ramenem na základě dat o vysychání planety z webu Evropské komise. Tyto zobrazují různě problematické, vizuálně více či méně signifikantní oblasti, přičemž černá je znakem nejmenšího množství změn.

Celá instalace je zalitá teplým žlutým světlem v jakoby varovném kontrastu ke zkoumané environmentální problematice.

The installation, Transmutatio, explores the transformation of water resources in the landscape over the years, not focusing only on negative influences, but trying to make a more complex observation of environmental change and wondering whether this observation can be documented by artistic means at all. He captures the change, which reveals both the negative and positive aspects of water transformation in the landscape, through an installation of interconnected light, sonic and graphic objects.

Water, grasped through its occurrence in the landscape, becomes an imaginary driver and consequence of the whole concept. Physically, the core of the installation consists of the interconnected objects Transmutatio and Fluctus. Transmutatio shows ink-splattering video drawings based on data from the European Commission's website on a translucent display. The information then travels to the neighbouring Fluctus object, which modulates the sound frequencies according to the dynamics generated by the video drawing in Transmutatio, thereby also influencing the shape of the water surface, which changes in response to the vibrations.

The pair of objects is complemented by a series of six drawings created by a special robotic arm based on data on the drying of the planet from the European Commission's website. These depict various problematic areas that are visually more or less significant, with black being the sign of the least amount of change.

The whole installation is bathed in a warm yellow light, as if in warning contrast to the environmental issue under investigation.

Pragovka Gallery Pop- Up / Praha / Česká republika

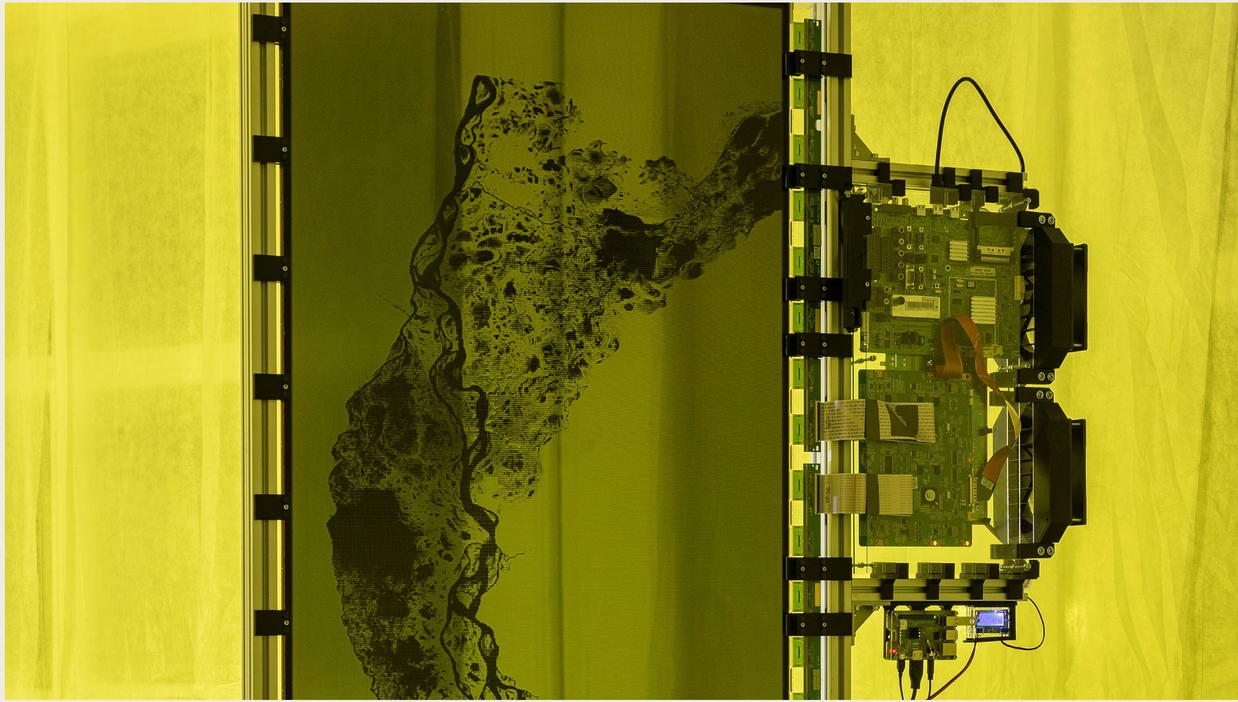
Transparentní Displej - 2090×790×60mm / Fluctus - 1230×550 / Série kreseb robotickým ramenem - 1000×70mm

Visual artist Kryštof Brůha confidently moves between the media of installation, object and digital technologies, which are often decisive for the further development of his works of art. In his new installation called Transmutatio, he examines the transformation of water resources in the landscape over the years, focusing not only on negative influences, but also on more comprehensive observations of environmental change, and whether these observations can be documented by artistic means. This change, which attempts to capture the negative and positive aspects of water transformation in the landscape, is captured through the installation of interconnected light, sonic and graphic objects. Kryštof Brůha's work is characterized by straightforward, even Zen-free thinking, where on the basis of simple physical phenomena and principles it approximates the basic principles, whether it was a straightforward demonstration as in previous installations of Intrafluidum, when working with a water drop as a primitive lens, Intersolaris, which recorded time using an optical device melting iron ore. For installation in Pragovka Gallery Pop-Up called Transmutatio chose a somewhat more complex starting point, ie changes in water resources in the landscape, which he explores with his typically sober and straightforward view of the world within digital tools and inventive devices, where water captured through its occurrence in the landscape, it becomes an imaginary driver and a consequence of the whole installation. Physically, the core of the installation consists of interconnected objects Fluctus and Transmutatio, where Fluctus displays the data flow from drawings created on the basis of research and data on the drying of the planet of the European Commission1 through the ripples of the water surface. This is an integral part of the Flucus object, which generates - based on the already mentioned data flow - sound that affects the shape of the layer. Following an object called 2100, the artist continues to explore the media in this new object, "Transmutatio", which shows ink-drawing video drawings in a transparent display, based on data from the European Commission's website. The data stream of the ink-borne video artwork is sent to the neighboring Fluctus object, which modulates the sound frequencies according to the author's dynamics of the video artwork in Transmutation, which also affects the shape of the water level, which changes depending on vibrations. The pair of objects is complemented by a series of six drawings, created by a special robotic arm based on data from the European Commission's website. These show quite different - in terms of the drying up of the planet or changes in watercourses - problematic, visually more or less significant areas, while black is a sign of the smallest number of changes. The whole installation is flooded with yellow, warm, and at the same time aggressive light, which seems to carry us somewhere in the Sahara and refers to the danger that we are preparing for ourselves with our long-term hostile behavior towards the planet. Personally, I understand the whole installation as a depiction of the supreme inner moment, and the Fluct object placed here does not give me the opportunity not to recall the metaphor of „standing level of (human) consciousness, stirred up by not always welcome perceptions 2" psychoanalysis and literary science. Although the artist, in his sobriety and exactness, opposes any metaphors that his work might evoke in connection with the ripple of the surface and the metaphor of consciousness, or with literary-sounding parallels of yellow light, films, the viewer (and I as a curator) will not avoid the need to inadvertently install them in God's work. I understand this situation as an absolutely crucial moment, which, in addition to the basic theme of the exhibition, draws attention to the fundamental issues of the perception of a work of art and I believe that this moment is and should be a very important part of most works of art. Fortunately, we don't have to look for it in Kryštof Brůha's installation, it works on its own, and the accompanying text only has the task of explaining technical issues, and that's right. We find ourselves in the workshop of an inventor who constructs models of the world or its basic principles. Personally, I am very grateful that Kryštof Brůha opened his workshop, even though in this strange time the future of the audience's presence is more than questionable.

Pragovka Gallery Pop- Up / Prague / Czech Republic

Transparentní Displej - 2090×790×60mm / Fluctus - 1230×550 / Série kreseb robotickým ramenem - 1000×70mm

Pragovka Gallery Pop-Up



Transparentní Displej - 2090×790×60mm / Fluctus - 1230×550 / Série kreseb robotickým ramenem - 1000×70mm

Pragovka Gallery Pop- Up / Praha / Česká republika

Pragovka Gallery Pop-Up

Transparent Display - 2090×790×60mm / Fluctus - 1230×550 / Series of drawings with a robotic arm - 1000×70mm

Pragovka Gallery Pop- Up / Prague / Czech Republic

Pragovka Gallery Pop-Up

Transparentní Displej - 2090×790×60mm / Fluctus - 1230×550 / Série kreseb robotickým ramenem - 1000×70mm

Pragovka Gallery Pop- Up / Praha / Česká republika

RESONARE DE INTER SOLARIS / VIDEO STORY

Krátký film Resonare de INTER Solaris navazuje na předchozí dílo Inter Solaris. Jednalo se o kinetickou sochu schopnou v různých prostředích pod širým nebem pomocí slunečního paprsku tavit a tak přetvářet úlomky tamních hornin. Akce Inter Solaris měly za cíl zaznamenat jedinečný okamžik, který se díky přetavení do horniny zapsal. Hornina zde kromě média sloužila i jako důkaz místa, kde se akce odehrála, a výsledný artefakt celého procesu.

Myšlenkový experiment v podobě počítačem generovaného videa provádí diváka uměle stvořenou krajinou komponovanou ze skenů faktických hornin a rostlin. Společníkem na této cestě je poutníkům voice over odhalující širší kontext díla, pozadí příběhu. Celá pouť směřuje k virtuální verzi sochy Inter Solaris. Promyšlená konstrukce objektu, před svým hmotným vznikem detailně propracovaná po stránce funkční i vizuální v 3D modelovacím softwaru, se z reálného světa přesouvá zpět do svého původního virtuálního prostředí. Příběh manipuluje sochu ještě dál nazpět a systém složitě vytvořený opět rozkládá na jednotlivé drobné části způsobem lehkým a ladně přirozeným, následujícím geometrii podle které vznikl, jakoby v kontrastu s jeho komplikovaným zrodem. Jedná se o jisté vyústění dynamiky video příběhu, potažmo celého projektu.

The short film Resonare de INTER Solaris is a continuation of the previous work Inter Solaris. This was a kinetic sculpture capable of melting and thus reshaping fragments of local rocks in various open-air environments using the sun's rays. The actions of Inter Solaris were intended to record a unique moment, which was recorded thanks to the melting into the rock. Here, the rock, in addition to being a medium, served as evidence of the place where the action took place and the resulting artifact of the process.

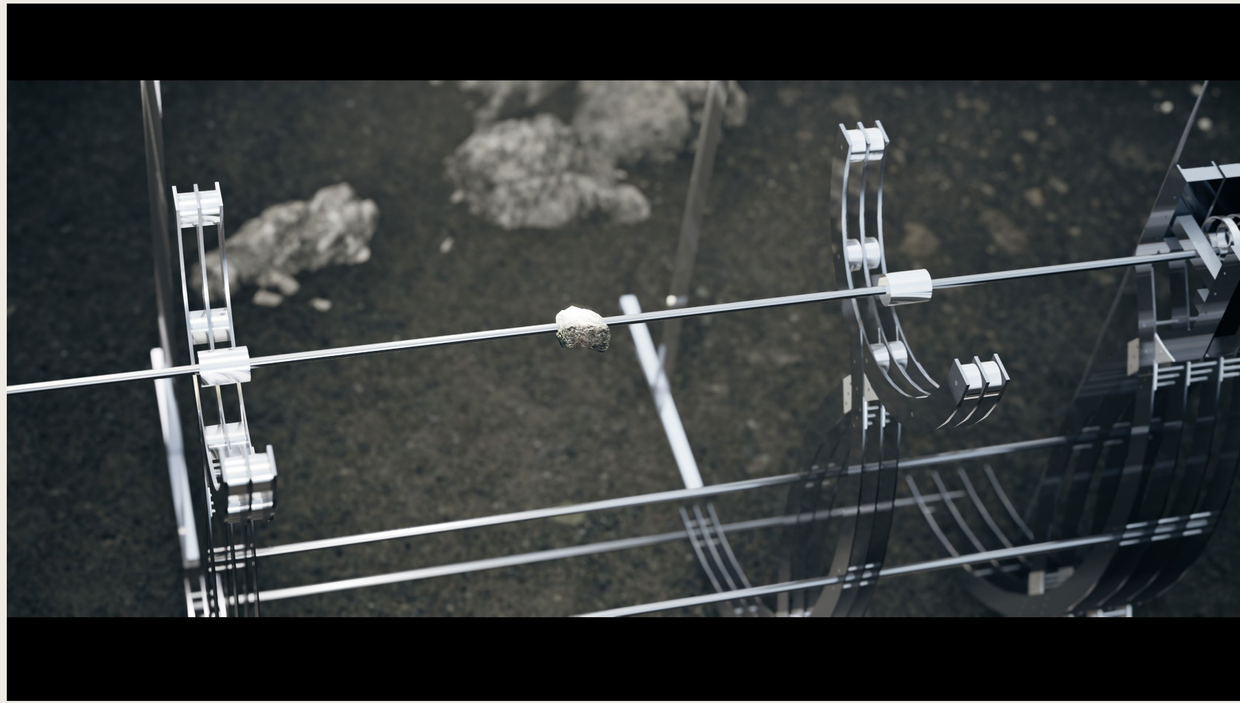
A thought experiment in the form of a computer-generated video guides the viewer through an artificially created landscape composed from scans of actual rocks and plants. Accompanying the pilgrims on this journey is a voiceover revealing the larger context of the work, the background story. The whole pilgrimage is directed towards a virtual version of the Inter Solaris sculpture. The elaborate construction of the object, detailed functionally and visually in 3D modelling software before its material creation, moves from the real world back to its original virtual environment. The narrative manipulates the sculpture even further back, and the system breaks the intricately created back down into its individual small parts in a light and gracefully natural way, following the geometry according to which it was created, as if in contrast to its complicated birth. It is a certain culmination of the dynamics of the video story, and thus of the whole project.

video, 4K, 14:00 min

MFDF Ji.hlava

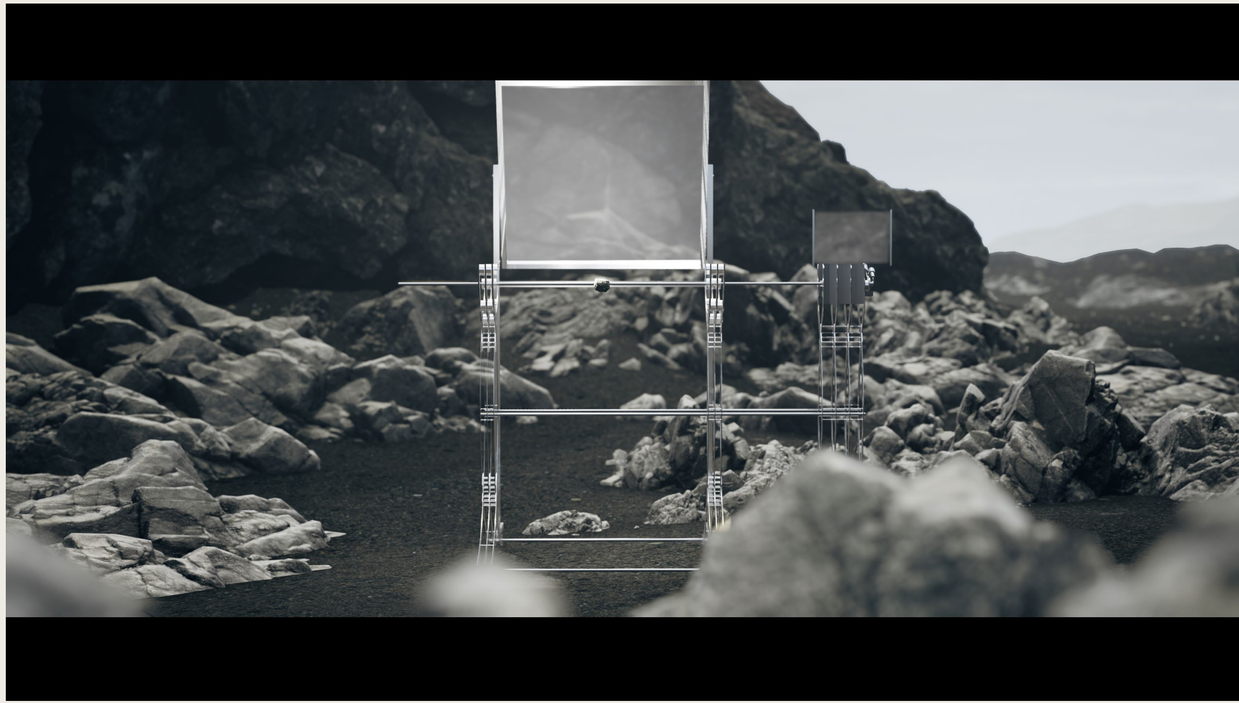
video, 4K, 14:00 min

MFDF Ji.hlava



video, 4K, 14:00 min

MFDF Ji.hlava



video, 4K, 14:00 min

INTRA FLUIDUM

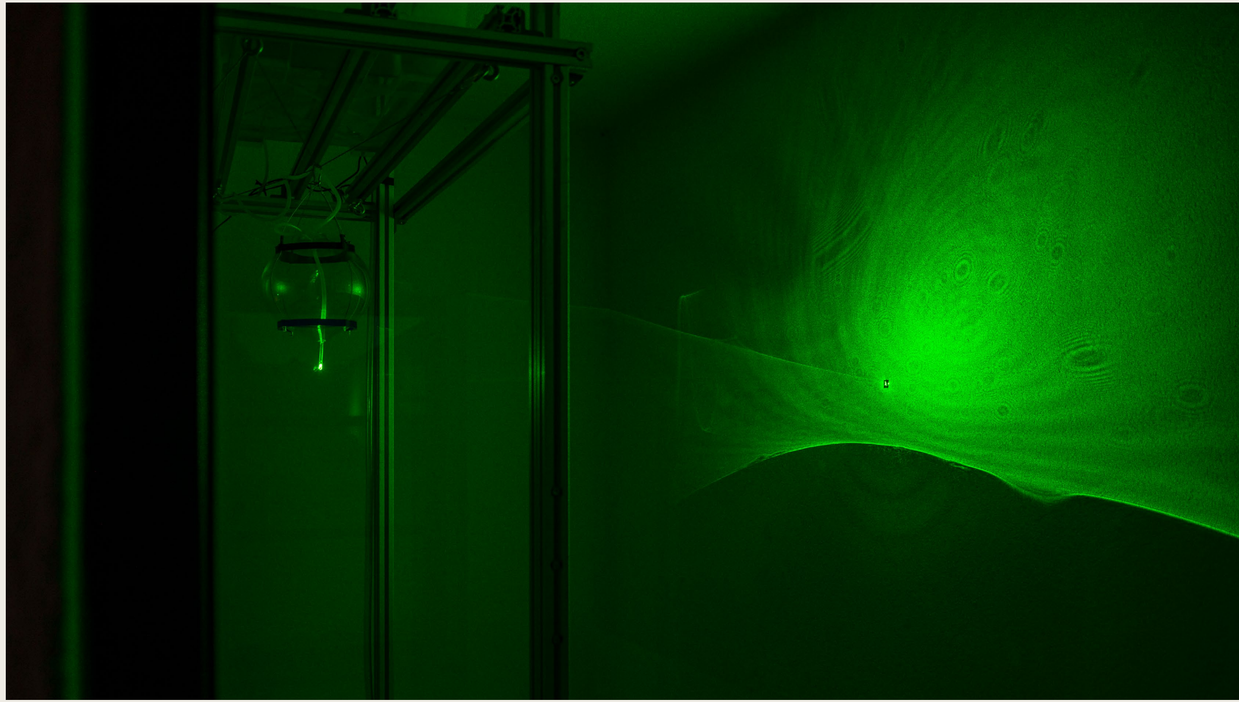
Instalace Intra Fluidum byla specificky navržena pro galerii Chov, ve které po dobu dvou měsíců propojovala vodní mikrosvět s naší realitou. Podstatou této vizuální laboratoře je kontinuální skenování vodních kapek za pomoci laserového paprsku. Díky tomuto principu vzniká unikátní projekce, ve které může divák spatřit dříve skryté systémy mikroorganismů. Další rovinou instalace Intra Fluidum je propojení imaginace diváka s projekcí vycházející z jedinečných podmínek místa. Pro tento účel využívá instalace Intra Fluidum lokální zdroj vody - v tomto případě požární nádrž za galerií. Protože se jedná o zdroj vody přímo z místa instalace, může se divák snáze synchronizovat s akcí Intra Fluidum a nalézat tak souvislosti mezi místem a projekcí.

The Intra Fluidum installation was specifically designed for the Breeding Gallery, where for two months it connected the water microworld with our reality. The essence of this visual laboratory is the continuous scanning of water droplets using a laser beam. This principle creates a unique projection in which the viewer can see previously hidden systems of microorganisms. Another level of Intra Fluidum's installation is to combine the viewer's imagination with a projection based on the unique conditions of the site. To this end, the Intra Fluidum installation uses a local water source - in this case, a fire tank behind the gallery. Because it is a water source directly from the installation site, the viewer can more easily synchronize with the Intra Fluidum action and thus find connections between the site and the projection.

Chov / Barchov / Česká republika

2000 × 2000 cm / kombinované hliníkové profily, laser, skleněná baňka, voda z požární nádrže / combined aluminum profiles, laser, glass flask, water from a fire tank

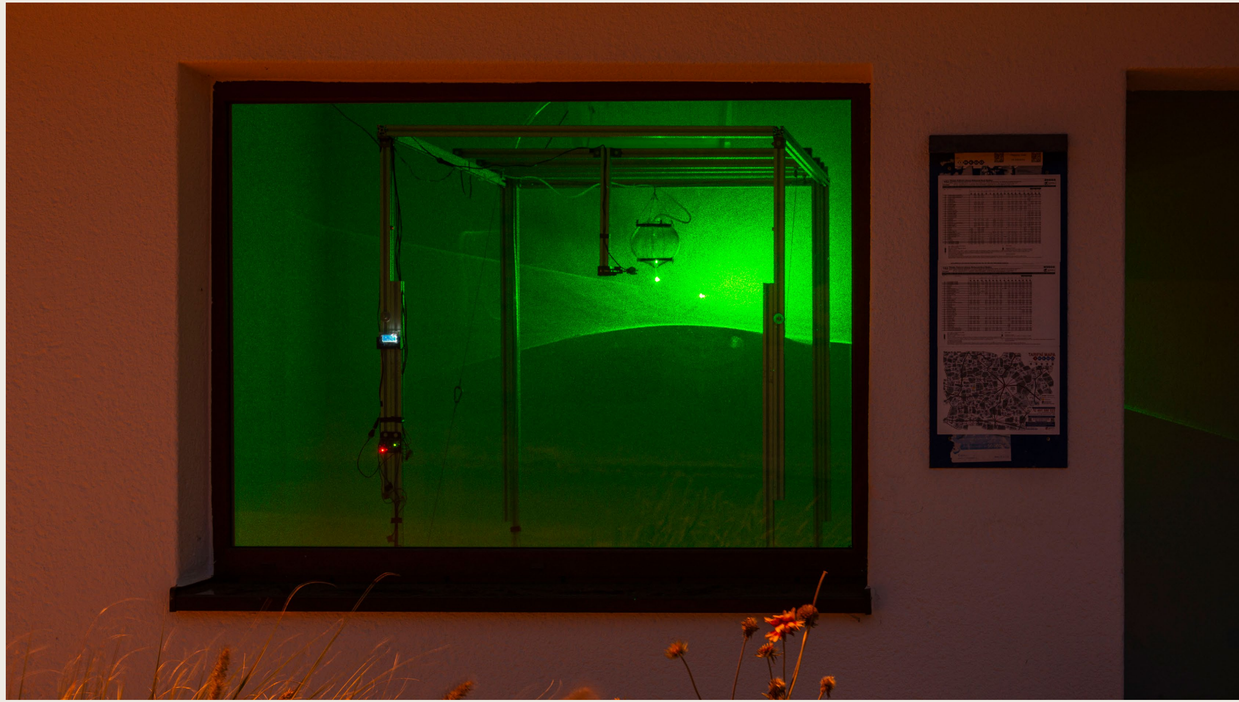
Chov



2000 × 2000 cm / kombinované hliníkové profily, laser, skleněná baňka, voda z požární nádrže / combined aluminum profiles, laser, glass flask, water from a fire tank

Chov / Barchov / Czech Republic

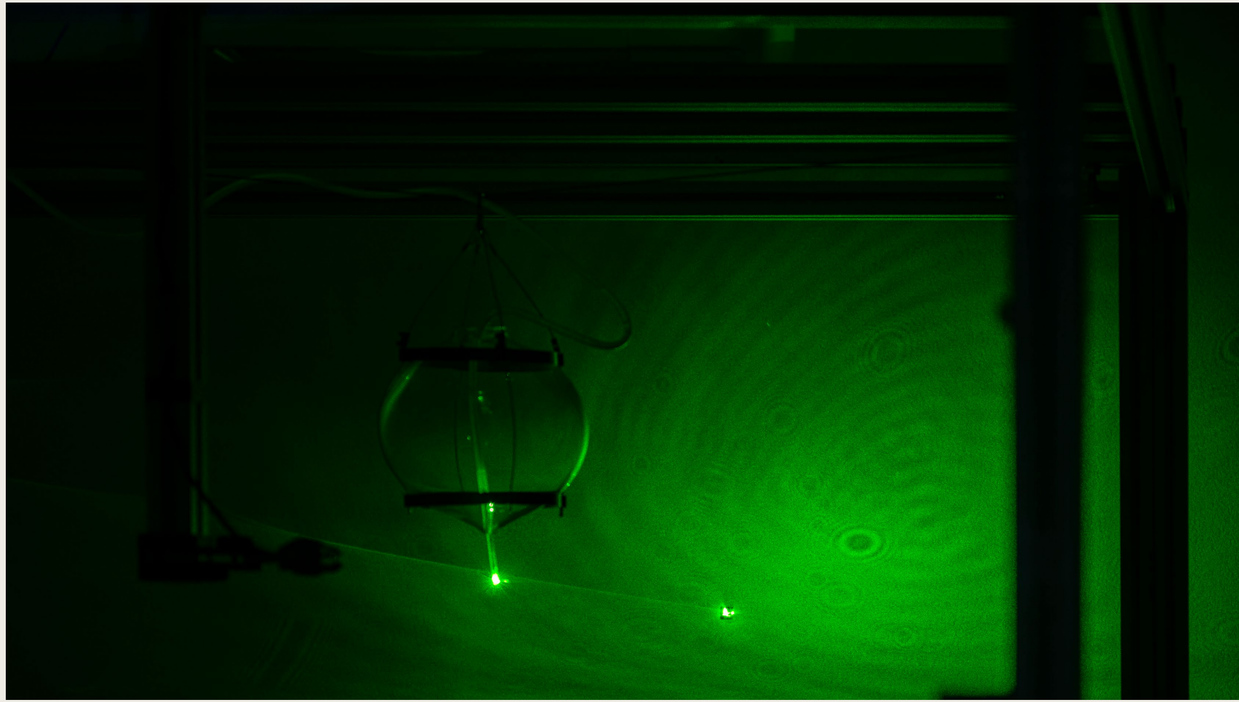
Chov



2000 × 2000 cm / kombinované hliníkové profily, laser, skleněná baňka, voda z požární nádrže / combined aluminum profiles, laser, glass flask, water from a fire tank

Chov / Barchov / Česká republika

Chov



2000 × 2000 cm / kombinované hliníkové profily, laser, skleněná baňka, voda z požární nádrže / combined aluminum profiles, laser, glass flask, water from a fire tank

Chov / Barchov / Czech Republic

RESONARE DE AUDIRE FLUCTUS

Instalace Resonare de Audire Fluctus navazuje na koncepci oděvu Audire Fluctus. Ta byla poprvé prezentována na jarním Mercedes-Benz Prague Fashion Week 2019. Její podstatou bylo odkrývání neviditelného elektromagnetického vlnění. Nositelé oděvu se ocitají v roli technologických "flanérů", kterým byla odkryta tato pouhým okem nepozorovatelná vrstva reality. Pro poutníky Audire Fluctus se velkoměsto stává zřetelným energetickým uzlem a bouře přináší symfonii v podobě elektromagnetických výbojů hromobití.

V pražském Studiu Prám instalace Resonare de Audire Fluctus fenomén dále zkoumala a rozváděla. Antény umístěné po prostoru galerie snímaly všudypřítomné elektromagnetické vlnění. Kinetická socha na základě těchto dat specifickým způsobem nepřetržitě tiskla z drobných kovových částic na magnetickou podložku amorfní objekt jako hmatatelný záznam EM aktivity. Soubor kreseb vytvořených robotickým ramenem byl pomocí stejných kovových partikulí magneticky připevněn na zdi galerie. Instalaci dotvářely oděvy z kolekce Audire Fluctus, tentokrát jako jakýsi relikt minulých událostí, poutníky dříve do nich oděné mohl divák spatřit už pouze na vystavených kresbách.

Elektromagnetické vlnění se tedy nejen odráželo v jednotlivých dílech, ale jako spojující prvek prostupovalo celou instalací.

The Resonare de Audire Fluctus installation follows the concept of the Audire Fluctus garment. It was first presented at the spring 2019 Mercedes-Benz Prague Fashion Week and was based on the uncovering of invisible electromagnetic waves. The wearers of the garment find themselves in the role of technological „flaneurs", to whom this imperceptible layer of reality has been revealed to the naked eye. For the pilgrims of Audire Fluctus, the big city becomes a distinct energy hub, and the storm brings a symphony in the form of electromagnetic thunderbolts.

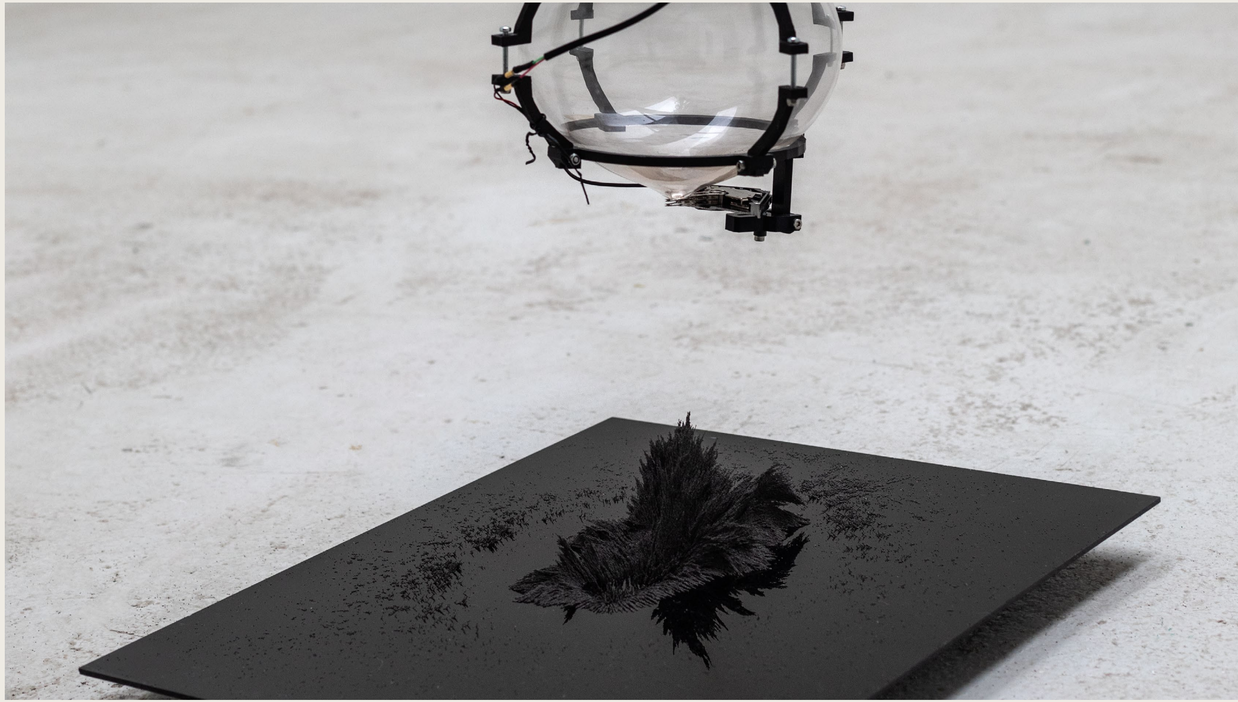
In Prague's Studio Prám, the installation Resonare de Audire Fluctus further explored and elaborated the phenomenon. Antennas placed around the gallery space picked up the ubiquitous electromagnetic waves. Based on this data, the kinetic sculpture continuously printed an amorphous object from tiny metal particles onto a magnetic substrate in a specific way, as a tangible record of EM activity. The set of drawings created by the robotic arm was magnetically attached to the gallery walls using the same metallic particles. The installation was completed by garments from the Audire Fluctus collection, this time as a kind of relic of past events, the pilgrims previously dressed in them could be seen only in the exhibited drawings.

Electromagnetic waves were thus not only reflected in the individual works, but as a connecting element permeated the entire installation.

Studio Prám / Praha / Česká republika

500 × 100 cm / laserem řezaný hliník, kovové kuličky, neodýmové magnety, sklo, magnetovec / laser cut aluminum, metal balls, neodymium magnets, glass, magnetite

Studio Prám



500 × 100 cm / laserem řezaný hliník, kovové kuličky, neodýmové magnety, sklo, magnetovec / laser cut aluminum, metal balls, neodymium magnets, glass, magnetite

Studio Prám

100 × 70 cm / tisk pomocí robotického ramene, pokovená textilie / print using robotic arm, metallized fabric

Studio Prám / Prague / Czech Republic

Studio Prám

100 × 70 cm / pokovená textilie / , metallized fabric

Studio Prám

100 × 70 cm / tisk pomocí robotického ramene, / print using robotic arm,

Studio Prám

100 × 70 cm / tisk pomocí robotického ramene / print using robotic arm

RESONARE DE INTER SOLARIS

Instalace Resonare de Inter Solaris navazuje na předchozí dílo Inter Solaris. Jednalo se o kinetickou sochu schopnou v různých prostředích pod širým nebem pomocí slunečního paprsku tavit a tak přetvářet úlomky tamních hornin. Akce Inter Solaris měly za cíl zaznamenat jedinečný okamžik, který se díky přetavení do horniny zapsal. Hornina zde kromě média sloužila i jako důkaz místa, kde se akce odehrála, a výsledný artefakt celého procesu.

Původní dílo Inter Solaris nyní prochází další transformací. Jeho díly jsou rozloženy a postaveny do nových konstelací. Neviditelná geometrie magnetických siločar, se kterými socha pracuje, zde funguje jako spojovací prvek, díky kterému spolu jednotlivé komponenty komunikují. Hlavním artefaktem, kterým původně byla hornina přetavená slunečním paprskem, je zde série kreseb vzniklá činností robotického ramena. Tato procesuální reprodukce hornin naznačuje jejich další postupující analýzu a vytváří tak relikt uplynulých akcí kinetické sochy Inter Solaris.

The installation of Resonare de Inter Solaris builds on the previous work of Inter Solaris. This was a kinetic sculpture capable of melting and thus reshaping fragments of local rocks in various open-air environments using the sun's rays. The actions of Inter Solaris were intended to record a unique moment, which was recorded thanks to the melting into the rock. Here, the rock, in addition to being a medium, served as evidence of the place where the action took place and the resulting artifact of the process.

The original work of Inter Solaris is now undergoing another transformation. Its parts are decomposed and placed in new constellations. Here, the invisible geometry of the magnetic lines of force with which the sculpture works acts as a linking element, allowing the individual components to communicate with each other. The main artefact here, which was originally a rock transformed by a sunbeam, is a series of drawings created by the action of a robotic arm. This procedural reproduction of the rocks suggests their further progressive analysis, creating a relic of the past actions of the kinetic sculpture Inter Solaris.

Atrium na Žižkově / Praha / Česká republika

2000 × 1800 × 700 cm / neodymové magnety, laserem řezaný hliník, Fresnelovy čočky / neodymium magnets, laser cut aluminum, Fresnel lens

Atrium na Žižkově

100 × 70 cm / tisk pomocí robotického ramene / print using robotic arm

Atrium na Žižkově / Prague / Czech Republic

Atrium na Žižkově

100 × 60 cm / pokovená textilie / metallized fabric

Atrium na Žižkově / Praha / Česká republika

CZ / ENG

INTER SOLARIS

Inter Solaris je kinetický objekt, který po umístění do specifických lokací za pomoci slunečního záření přetváří horniny nalezené v jeho okolí. Mechanismus díla pracuje v časových cyklech, během kterých působí koncentrovaným slunečním světlem na dané médium. Médium – hornina je umístěna v rotační hřídeli, která se otáčí a tím vystavuje různé části média slunečním paprskům. Kontinuálním vlivem slunečního záření se hornina proměňuje, obrábí. Celý přístroj pracuje v závislosti na solární aktivitě, což má vliv na průběh transformace daných objektů. Působení Slunce se tak odráží v různých intenzitách záznamu do jednotlivých hornin.

Zápis vypálený v hornině však není pouhým zaznamenáním solární aktivity. Sluneční záření je ovlivňováno dalšími proměnnými faktory, například při průchodu naší atmosférou dochází k jeho redukci. Důležitá je i denní a roční doba. Dalšími činiteli mohou být tlak, vlhkost vzduchu, oblačnost, altituda nebo i přelet ptáka na obloze. Tyto filtry promítnuté ve vypálené struktuře reprezentují unikátní moment, nevratný záznam okamžiku, který se během výpalu stal. I divák přihlížející této akci se stává součástí filtrů, jeho přítomnost je také přetavená do zápisu jedinečné chvíle.

Celý koloběh je definován specifickým prostředím, ze kterého pochází hornina zastupující ono místo. Role umělce zde splývá s rolí badatele, který definuje klíčovou lokaci a nastaví solární laboratoř. Na základě těchto parametrů je zaznamenávána ona unikátní chvíle. Slunce reprezentuje věčný motor lidstva působící v tomto okamžiku skrze filtry a solární laboratoř. Důkazem a současně artefaktem je zpracovaná hornina, která díky svému původu představuje i fragment místa, kde se akce odehrála. Role umělce je v případě Inter Solaris hned dvojí. Základem celého díla je performance samotné tvorby, kdy umělec vystupuje jako zprostředkovatel zážitku a tlumočník celého procesu. Druhou rolí, kterou umělec zastává, je kolektor artefaktů plnících samostatnou funkci fyzických uměleckých děl. Prvotní otázkou spojující tyto dvě části v jeden celek je smysl celé akce v dlouhodobém i krátkodobém horizontu. Díky performanci vtahuje umělec diváka do děje a propůjčuje mu vlastní pohled do dimenzí, které instalace otevírá. Dále pak umělec v roli kolektora artefaktů spojuje jednotlivé performance a vlastním konceptem přemosťuje oddělené procesy. V dlouhodobém horizontu tak přináší divákovi možnost porovnávat jednotlivé výstupy, externí paměťové klíče a jejich prezentací poukazuje na jejich společné charakteristiky, stejně jako na unikátní odlišnosti.

Motivem obou přístupů je tak zachycení rovnováhy této stupňovité rovnice a především aspektace samotného diváka ve hře světla, času a prostoru. Stačí chvíle pozorného přemýšlení, čisté mysli a nezměrná komplexita celého problému vystoupí z banality každodenního zjednodušování. Právě světlo bude v této diskusi naším průvodcem. Není pravděpodobné, že bychom dokázali uspokojivě zodpovědět všechny vyvstalé otázky, je ovšem zcela jisté, že nakonec každý dojdeme ke své vlastní hranici poznání.

Toto naše úsilí bude zaznamenáno světelným paprskem do jedinečného stálého materiálu v konkrétním časovém úseku. Spolu s naším poznáním vzniká artefakt jako přímý svědek unikátního momentu, jako signum tempori, jako ozvěna vnějšího prostoru rezonující v lidském vědomí. Bez diváka jako patrona vzniku artefaktu není možné rozložit datový zápis do smysluplné informace. Každý divák má ovšem k dešifrování odlišný klíč, ačkoliv se některé aspekty mohou shodovat.

Běh času, jeho měření a určení času přítomného je jednou z nejnáročnějších filosofických disciplín. Pokud nahlížíme čas po vzoru svatého Augustina a jeho pojednání o čase, nutně dojdeme k závěru, že bez vstupu člověka a jeho myšlení, nic jako přítomnost neexistuje. Existence přítomnosti je pevně vázána k člověku, který čas měří. Dle Augustina není totiž čas jen pohybem nebeských těles, ale spíše ideou, jsoucnem, metafyzickou kategorií, environmentem. O časech a přítomnosti se pak vyjadřuje Augustin takto:

„Neměl by býti časem pohyb všech těles? Či snad kdyby zhasla nebeská světla, a točilo se jen kolo hrnčířovo, nebyl by již čas, jímž bychom měřili otáčení kola a mohli říci, že se otočí za stejnou chvíli, nebo – že některé otočení jest delší, jiné kratší? Anebo mluvíce toto, nemluvili bychom také my v čase?"

Opírá se tak o základní predispozici a totiž, že vlastností času je jeho rozprostřenost a že tedy není jen vyjádřením pohybu těles. A to hned ze dvou důvodů. Zaprvé v čase setrvávají i tělesa nehybná, tedy pohyb není předpokladem času. A zadruhé ani ve vztahu k tělesům vesmíru a jejich světlu není čas podmíněn, jelikož jej vnímáme, i když nevidíme světlo. Čas je tedy Augustinem vnímán jako trvání. Své teze končí takto:

„Čas není ničím jiným, než jakýmsi trváním, nevím však opravdu čeho? By-lo by opravdu divné, kdyby ne samotného ducha."

Zasazením instalace do rozprostření dějů vzniká unikum času. Inter Solaris jako umělecké dílo tak poskytuje divákovi možnost nahlédnout do komplexity časů a jejich koincidencí s člověkem a prostorem. Artefakt vytvořený v rámci performance je zápisem těchto koincidencí, včetně ducha samotného diváka.

Zároveň je Inter Solaris instalací inkludující do umění environmentálního. Environment, ve kterém je instalace postavena a kde probíhá performance, je stejně jako čas a divák klíčový pro komplexitu záznamu v artefaktu. Tím, že materiál artefaktu přímo pochází z místa performance, jeho vlastnosti ovlivňují samotný zápis. Vzniká tak unikum místa.

Divákova role je v celé performanci nezanedbatelná. Artefakt je totiž především jeho externím paměťovým klíčem, jelikož on je svědkem jeho vzniku. V delším časovém horizontu v rámci prezentace samotných artefaktů totiž může divák porovnávat artefakty jemu známé s těmi, ke kterým žádnou spojitost ne-

2000 × 1800 × 700 cm / neodymové magnety, laserem řezaný hliník, Fresnelovy čočky / neodymium magnets, laser cut aluminum, Fresnel lens

vnímá. Rovněž a především se může pokusit dešifrovat artefakty jemu známé, jelikož to je právě jejich hlavním smyslem. Pokud bude schopen vybavit si unika jeho vzniku v jeho osobních rovinách, můžeme směle prohlásit, že experiment dopadl úspěšně. Pokud narazí na bílá místa, či mu některý z faktorů nebude dávat smysl, nepůjde rozhodně o selhání, ale pouze o podnětné zamyšlení, je-li jeho percepční mechanismus kalibrován správně a pokud ano, jaké jsou hodnoty filtrů, které posuzuje jako nejdůležitější. Právě individuální vnímání diváka činí každý artefakt unikátní v rovině uměleckého díla.
Pokud jsme již akceptovali umělecko-estetickou hodnotu artefaktu, je tře-ba se zaměřit i na estetickou aspektaci samotné performance. Ta vychází ze vzájemného přesahu několika principů. Nosným konceptem performance Inter Solaris je site-specific; využití unikátního prostoru pro samotnou uměleckou akci se záměrem využít genialoci daného místa k umocnění prožitku. V tomto konkrétním případě dokonce využívá performance materiál z tohoto specifického místa jako klíčový prvek celého konceptu. Dalším principem je potom umělecká aspektace energie světla, kterou nám autor pomocí čočky představuje v její koncentrované podobě. Metaforicky tak umělec předkládá světlo a kámen do nějž za pomocí čočky zaznamenává spiralický ornament. Tímto procesem se divákovi připodobňuje i rotující svět a čas, který se na něm prostírá. Jak se zdá, světlo je i není klíčem k pochopení této filosoficko-dialektické otázky. A právě tato dichotomie, vzruch, který v divákovi performance vyvolá, je klíčovým momentem celé performance. Divák si tak odnáší estetický prožitek z působení běžného prostředí skrze unikátní laboratoř a zároveň je vystaven dematerializované univerzalistické filosofii. Dostává se tak do fáze „Inter Solaris".

Inter Solaris is a kinetic object that, when placed in specific locations, transforms rocks found in its vicinity with the help of sunlight. The mechanism of the work works in time cycles, during which it applies concentrated sunlight to the medium. The medium - the rock - is housed in a rotating shaft that rotates, thereby exposing different parts of the medium to the sun's rays. The rock is transformed by the continuous influence of the sunlight. The whole apparatus works in relation to solar activity, which influences the transformation process of the objects in question. The action of the sun is thus reflected in different intensities of recording in the individual rocks.
However, the record burned into the rock is not simply a record of solar activity. Solar radiation is affected by other variable factors, for example, it is reduced as it passes through our atmosphere. Time of day and time of year are also important. Other factors can be pressure, humidity, cloud cover, altitude or even the passage of a bird across the sky. These filters projected in the fired structure represent a unique moment, an irreversible record of a moment that happened during the firing. Even the spectator watching the event becomes part of the filters, his presence is also translated into a record of a unique moment.
The whole cycle is defined by the specific environment from which the rock representing the place comes. The role of the artist here merges with that of the researcher who defines the key location and sets up the solar laboratory. Based on these parameters, that unique moment is recorded. The sun represents the eternal engine of humanity operating in this moment through the filters and the solar laboratory. The evidence and the artefact is a processed rock, which, thanks to its origin, also represents a fragment of the place where the action took place.

The role of the artist is twofold in the case of Inter Solaris. The basis of the whole work is the performance of the creation itself, where the artist acts as a mediator of the experience and interpreter of the whole process. The second role that the artist plays is that of a collector of artefacts fulfilling the independent function of physical artworks. The primary question connecting these two parts into one whole is the meaning of the whole event in the long and short term. Through performance, the artist draws the viewer into the action and lends his or her own insight into the dimensions opened up by the installation. Furthermore, the artist, in his role as a collector of artefacts, connects the individual performances and bridges the separate processes with his own concept. In the long run, he thus provides the viewer with the opportunity to compare the individual outcomes, external memory keys, and by presenting them he points out their common characteristics as well as their unique differences.
The motive of both approaches is thus to capture the balance of this stepped equation and, above all, the aspect of the viewer himself in the play of light, time and space. All it takes is a moment of attentive thought, a clear mind, and the immeasurable complexity of the whole problem will rise out of the banality of everyday simplification. Light will be our guide in this discussion. It is not likely that we shall be able to answer satisfactorily all the questions that arise, but it is quite certain that in the end we shall each arrive at our own frontier of knowledge.
These efforts of ours will be recorded by a beam of light into a unique permanent material in a specific period of time. Along with our knowledge, the artifact emerges as a direct witness to a unique moment, as a signum tempori, as an echo of outer space resonating in human consci-

2000 × 1800 × 700 cm / neodymové magnety, laserem řezaný hliník, Fresnelovy čočky / neodymium magnets, laser cut aluminum, Fresnel lens

ousness. Without the viewer as the patron of the artifact's creation, it is impossible to decompose the data record into meaningful information. Each viewer, however, has a different key to deciphering it, although some aspects may coincide.
The passage of time, its measurement and the determination of the present tense is one of the most challenging philosophical disciplines. If we view time along the lines of St. Augustine and his treatise on time, we necessarily conclude that without the input of man and his thought, there is no such thing as the present. The existence of the present is firmly tied to the man who measures time. For, according to Augustine, time is not merely the movement of heavenly bodies, but rather an idea, a being, a metaphysical category, an environment. Augustine then speaks of time and the present as follows:

„Should there not be a movement of all bodies in time? Or if the lights of heaven were extinguished, and only the potter's wheel were turning, would there not be time by which we could measure the turning of the wheel and say that it turns in the same moment, or that some turns are longer, others shorter? Or, speaking of this, would we not also speak in time?"
He thus relies on a fundamental predisposition, namely, that the property of time is its expansiveness, and that it is therefore not merely an expression of the motion of bodies. And this for two reasons. First, even immobile bodies persist in time, so motion is not a presupposition of time. And secondly, even in relation to the bodies of the universe and their light, time is not conditioned, since we perceive it even when we do not see the light. Time is therefore perceived by Augustine as duration. He ends his thesis as follows:
„Time is nothing but a kind of duration, but I do not really know what? It would be strange indeed if not for the spirit itself."
By embedding the installation in the unfolding of events, the uniqueness of time is created. As a work of art, Inter Solaris thus provides the viewer with a glimpse into the complexity of time and its coincidence with man and space. The artifact created within the performance is a record of these coincidences, including the spirit of the viewer himself.
At the same time, Inter Solaris is an installation that inculcates environmental art. The environment in which the installation is built and where the performance takes place is as crucial to the complexity of the recording in the artifact as time and the viewer. By sourcing the material of the artefact directly from the performance site, its properties affect the inscription itself. This creates a uniqueness of place.
The viewer's role is not insignificant in the entire performance. The artefact is first and foremost his external memory key, as he is a witness to its creation. Indeed, in the longer time frame of the presentation of the artefacts themselves, the viewer can compare artefacts familiar to him with those to which he perceives no connection. He can also, and above all, try to decipher the artefacts known to him, since that is their main purpose. If he is able to recall the evasion of its origin on his personal planes, we can boldly declare that the experiment has been successful. If he encounters white spaces, or if any of the factors do not make sense to him, it is certainly not a failure, but merely a thought-provoking question as to whether his perceptual mechanism is calibrated correctly and, if so, what are the values of the filters he judges to be most important. It is the individual perception of the viewer that makes each artefact unique in the plane of a work of art.
If we have already accepted the artistic-aesthetic value of the artifact, it is necessary to focus on the aesthetic aspect of the performance itself. The latter is based on the overlapping of several principles. The core concept of the Inter Solaris performance is site-specific; the use of a unique space for the artistic event itself, with the intention of using the genius of the site to enhance the experience. In this particular case, the performance even uses material from this specific site as a key element of the whole concept. Another principle is then the artistic aspect of the energy of light, which the artist presents to us in its concentrated form by means of a lens. Metaphorically, the artist presents the light and the stone into which he records a spiral ornament with the help of the lens. Through this process, the viewer is also reminded of the rotating world and the time that is spread over it. As it seems, light is and is not the key to understanding this philosophical-dialectical question. And it is this dichotomy, the stirring that the performance provokes in the viewer, that is the key moment of the whole performance. The viewer thus takes away the aesthetic experience of the ordinary environment through a unique laboratory, while being exposed to a dematerialized universalist philosophy. Thus, it enters the „Inter Solaris" phase.

2000 × 1800 × 700 cm / neodymové magnety, laserem řezaný hliník, Fresnelovy čočky / neodymium magnets, laser cut aluminum, Fresnel lens

AUDIRE FLUCTUS

Dílo Audire Fluctus zkoumá vzájemně se ovlivňující roviny technologií vyskytující se v prostředí okolo nás a technologií, jichž jsme jako dnešní člověk nositeli. Koncept je zhmotněný v podobě oděvu, který jeho majiteli dovoluje poodstoupit od technologií nás obklopujících a nahlédnout na ně z jiné pozice. Činí tak ve třech fázích, které k problematice přistupují rozdílnými způsoby.

Technologická imunita je zastoupena vrchní vrstvou oděvu zhotovenou z pokovené textilie. Díky tomuto materiálu je oděv schopen výrazně redukovat elektromagnetické záření, které přichází k jeho nositeli nebo od něj odchází. Odstínění tvoří z Audire Fluctus jakýsi neviditelný plášť. Koncept se zaměřuje na pokročilé technologie využívajících pro své fungování elektrickou energii, ale také na elektromagnetické vlnění - část spektra, kterou používáme pro přenosy dat, telefonních hovorů nebo radiového spojení.

Před elektromagnetickým vlněním se nositel může skrýt, ale může ho i poslouchat, což koresponduje s jeho názvem - Audire Fluctus znamená poslouchat vlny. Prostřední vrstva dokáže detekovat a následně pomocí zvuku prezentovat elektromagnetické vlnění nositeli, umožňuje nahlédnout do světa dříve skrytého a stát se jeho pozorovatelem.

Spodní vrstva oděvu pracuje s viditelnou částí elektromagnetického spektra. Je vyrobena z reflexní textilie a dokáže odrážet světlo.

Poutník Audire Fluctus zahalen do zlatavého pláště může putovat mimo spektrum technologického vnímání, zároveň je mu dovoleno nahlížet za pomyslnou hranici toho, jak technologii běžně vnímáme.

Audire Fluctus explores the interacting planes of the technologies found in the environment around us and the technologies we carry as humans today. The concept is materialized in the form of a garment that allows its wearer to step back from the technologies that surround us and view them from a different position. It does so in three phases that approach the issue in different ways.

Technological immunity is represented by the top layer of the garment made of a plated fabric. Thanks to this material, the garment is able to significantly reduce the electromagnetic radiation that reaches or leaves the wearer. The shading makes Audire Fluctus a kind of invisible shell. The concept focuses on advanced technologies that use electricity to function, but also on electromagnetic waves - the part of the spectrum we use for data transmissions, phone calls or radio communications.

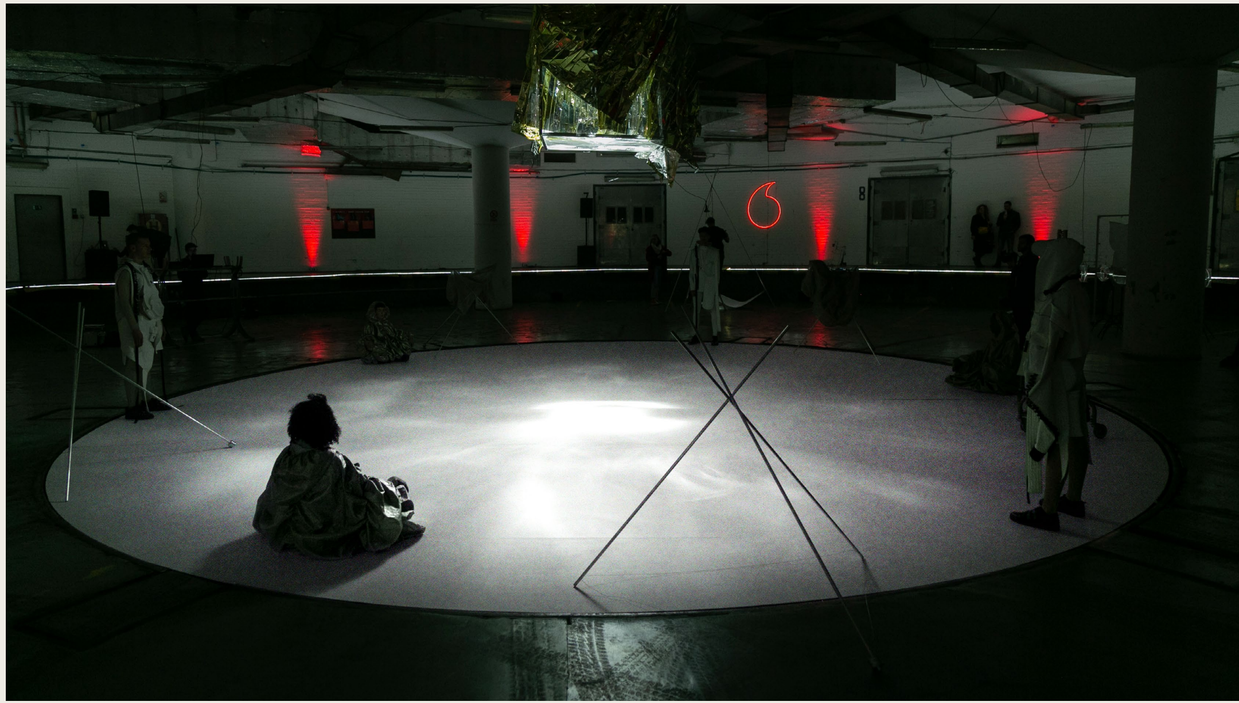
The wearer can hide from electromagnetic waves, but can also listen to them, which corresponds with its name - Audire Fluctus means to listen to the waves. The middle layer can detect and then present electromagnetic waves to the wearer through sound, allowing one to peer into a world previously hidden and become an observer of it.

The lower layer of the garment works with the visible part of the electromagnetic spectrum. It is made of reflective fabric and can reflect light.

Wrapped in a golden cloak, the Audire Fluctus pilgrim can wander beyond the spectrum of technological perception, while being allowed to look beyond the imaginary boundaries of how we normally perceive technology.

víceúrovňový design, pokovená textilie / multilevel garment design, metallized fabric

Mercedes-Benz Prague Fashion Week 2019



víceúrovňový design, pokovená textilie / multilevel garment design, metallized fabric

mbpfw 2019 / OD Kotva / Prague / Czech Republic

Mercedes-Benz Prague Fashion Week 2019

víceúrovňový design, pokovená textilie / multilevel garment design, metallized fabric

mbpfw 2019 / OD Kotva / Praha / Česká republika

GEOREPLIKÁTOR

Georeplikace využívá spojení dvou významů, geos (z řeckého γεός - pozemský, zemský) a replikace, tedy obnovení, opětovné uvedení, zmnožení, zdvojení. Tyto významy vystihují náplň tohoto kinetického zařízení, které dotváří horniny podle jejich energetického potenciálu.
Vstupním médiem je nerost zvaný magnetovec. Tato ruda železa je nejstarší známou látkou s magnetickými vlastnostmi. Georeplikátor pracuje se dvěma hlavními atributy magnetovce - železem, které tvoří většinovou složku magnetovce a magnetickým polem, které vytváří. Při georeplikaci je magnetické pole nerostu zesíleno a ten magnetickým působením na Georeplikátor aktivuje jeho replikační proces. Při něm Georeplikátor začne pomocí železných částic dotvářet strukturu replikovaného magnetovce. Generování originální struktury nerostu je konkrétně způsobeno předáváním energie skrze kostru Georeplikátoru. Prvotním impulsem je tedy interakce magnetovce a zásobníku se železným prachem. Magnetovec přitahuje zásobník, který je zároveň odpuzován horním kyvadlem. Zpočátku je zásobník plný a síla přítahu magnetovce je tedy největší, proto je horní kyvadlo odtlačováno spodním, ovšem díky gravitační síle se po odtlačení vrací do původní pozice a tak neviditelnou silou předá prvotní impulz zpět spodnímu kyvadlu, které tím změní trajektorii. Třetí diverzitou pohybu je oscilace celé konstrukce, která je zavěšená na třetím kloubu. Postupným ubýváním železných částic v zásobníku je vliv magnetovce slabší. Po vyčerpání železa v zásobníku Georeplikátoru se celý proces zastaví.
Jak jsem již výše zmínil, replikační proces se děje skrze kroužívé pohyby kyvadel Georeplikátoru. Stejně jako replikovaný magnetovec disponuje dvěma póly, tak i kinetická konstrukce má dva středy kyvadel. Spodní a vrchní okraj konstrukce zároveň naznačuje dvě neviditelné kružnice, pokud tyto protínající se kružnice spojíme, vyjde nám proporce kostry Georeplikátoru. Pohyb zde tedy udává kotevní body, ze kterých sám vychází.
Protože je Georeplikátor navržen tak, aby detekoval skrytý magnetický náboj v horninách a následně s nimi interagoval, zvolil jsem pro sběr nerostů horu Říp. Toto památné místo české mytologie je svým tvarem stolová hora s vrcholovou plošinou ve tvaru elipsy. A pod dnes zalesněným povrchem ukrývá vulkanickou minulost z období třetihor.

Georeplicator uses a combination of two meanings, geos (from Greek genus – terrestrial, earthly) and replication, ie restoration, re-introduction, amplification, duplication. These meanings capture the content of this kinetic device that complements the rocks according to their energy potential.
The input medium is a mineral called magnetit. This iron ore is the oldest known substance with magnetic properties. The georeller works with two main attributes of magneto-iron, which make up the major component of the magneto and the magnetic field it creates. In geo-replication, the magnetic field of the mineral is amplified and by its magnetic effect on the Georeplicator activates its replication process. In it, the Georeplicator begins to form the structure of the replicated magnet. The generation of the original mineral structure is specifically caused by the transfer of energy through the skeleton of the Georeplicator . The primary impulse is therefore the interaction of the magnet and the iron dust reservoir. The magnet is attracted to the magazine, which is also repelled by the upper pendulum. Initially the stack is full and the force of the magnet is greater, so the upper pendulum is pushed out by the lower one, but thanks to the gravitational force, it returns to the original position and pushes the initial impulse back into the lower pendulum, thus invoking the trajectory. The third diversity of motion is the oscillation of the entire structure, which is hung on the third joint. The gradual loss of iron particles in the reservoir is the weaker magnet effect. When the iron is exhausted in the GeoPlus tank, the process stops.
As I mentioned above, the replication process occurs through the circular movements of the Georeplicator´s pendulum. Just like the replicated magnetit has two poles, the kinetic structure has two center pendulums. The lower and upper edges of the structure also indicate two invisible circles, if we join these intersecting circles, the proportions of the Georeplicator´s skeleton will be output. Movement here indicates the anchor points from which he himself comes out.
Because the Georeplicator is designed to detect hidden magnetic charge in the rock and then interact with it, I chose Ripe to collect minerals. This memorable place of Czech mythology is a table top with an ellipse shape. And under the wooded surface, the volcanic past from the Tertiary period is hiding.

500 × 100 cm / laserem řezaný hliník, kovové kuličky, neodýmové magnety, sklo, magnetovec / laser cut aluminum, metal balls, neodymium magnets, glass, magnetite

Akademie výtvarných umění v Praze

500 × 100 cm / laserem řezaný hliník, kovové kuličky, neodýmové magnety, sklo, magnetovec / laser cut aluminum, metal balls, neodymium magnets, glass, magnetite

Akademie výtvarných umění v Praze

500 × 100 cm / laserem řezaný hliník, kovové kuličky, neodýmové magnety, sklo, magnetovec / laser cut aluminum, metal balls, neodymium magnets, glass, magnetite

Akademie výtvarných umění v Praze / Praha / Česká republika

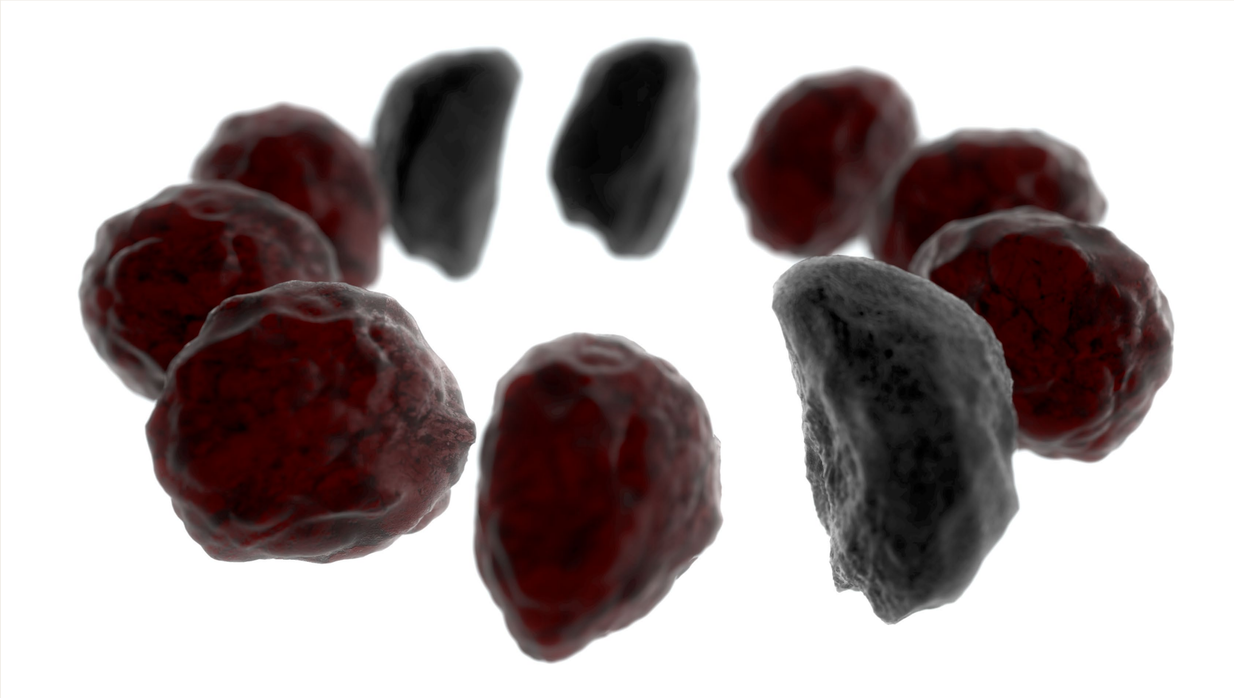
PROLOGUE OF SIGNUM SUPRA

Prvotní vzorec, či chceme-li matrice, leží nejspíš v rozměrech, které nedokážeme obsáhnout svým vědomím. Deviace matrice a její dceřiné struktury však vytvářejí formou vzájemných interakcí a svým valenčním potenciálem efekt, který lidé dokážou cítit a někteří z nich dokonce i reprodukovat jako dílo, které hýbe lidským vědomím. Pasuji tak umělce do role vykladače vzorce, který má dar nejenom číst, ale především předávat hlas matrice širšímu publiku. Není vždy jasné, proč umělec dokáže překládat právě onu danou konkrétní část komplexního prostředí kosmíru. Vykladačem vzorce samozřejmě není jen umělec. Spíše se domnívám, že umělecké ztvárnění dopadů matrice na lidskou psychiku je jen jedním z mnoha možných projevů senzitivního ducha, který je jasným předpokladem pro schopnost čerpat ze zdrojového kódu.
Roli umělce tedy chápu jako pokračování šamanské tradice. Ve svém životě jsem strávil mnoho času v přírodě a mám k ní velice silný vztah. Struktury, které vnímám, jsou spektrem zdrojového kódu, jejž dokáže zachytit mé vědomí a já jsem poté schopen ho vizualizovat ve své tvorbě. Je samozřejmě mnoho různých spekter a mnoho vykladačů zdrojového vzorce.
Myslím, že diverzita uměleckých projevů je důkazem nekonečné spletitosti zdroje. Každý další přístup ke čtení kódu nám dotváří jeden z jeho rozměrů. Krásně tuto skutečnost můžeme sledovat v sakrální architektuře. V katedrále se prolíná rovina architektonická s rovinou duchovní, hudební a s rovinou obsahovou. Tři šamani, kněz, architekt a hudební skladatel zesilují působení vzorce na návštěvníka posvátného prostoru. Každý tak činí po svém a zároveň se doplňují. Jejich součinnost není sčítáním spekter, ale je jejich exponenciálním umocněním. Výsledkem je ohromující vektorizace energie, která strmí vzhůru, a téměř můžeme vidět, jak její emanující záře vzlíná do zpěvem rozechvělých zdí, které by snad ani neměly stát.
Pokud se zaměříme na přírodní geometrizaci struktur, nutně dojdeme k závěru, že jejich uvědomění lidským chápáním je proces, který se nedá bez předchozích generačních percepcí obsáhnout v jednom lidském životě. V průběhu vývoje lidstva můžeme vcelku podrobně mapovat vývoj tohoto uvažování a rovněž je možné zaznamenat vznik "datových úložišť" těchto vědomostí. Nelze říci, že by se tyto objekty vyvíjely od prostých po více komplikované. Naopak se domnívám, že komplexnost těchto záchytných bodů se vyvíjí přímo úměrně s duchovním povědomím publika, k němuž jsou odkazovány. Fascinace ornamentalitou je sice člověku blízká, nicméně není vždy nutně propojena se sakrálním rozměrem odkazu, který předává. Laicky řečeno, dítě s kružítkem dokáže vytvořit množství obrazců, které nemají žádný význam v duchovním rozměru. Naopak několik zdánlivě nahodile rozmístěných objektů v poli vyjeví po hlubším prozkoumání mapu hvězdné oblohy. Pokud jako ornament označujeme množinu bodů ležících v symetrickém uspořádání, pak předchozí věta nedává příliš mnoho smyslu. Jenomže opak je pravdou. Struktury, jejichž podstatu se zde snažím zkoumat, jsou hmotnou a tudíž nekinetickou reflexí dějů a vzorců, které jsou ze své podstaty dynamické, a velice často jsou rovněž odrazem různých cyklů. Tedy těch několik objektů, které někomu mohou připomínat vozík a jinému medvídě, jsou vrcholně symetrické, jelikož jejich pravý význam leží mimo ně, respektive nad nimi. Pokud bychom si lehli na stejné místo a slovy fotografa "nastavili delší čas", viděli bychom potom neuvěřitelně komplikovaný obrazec vytvořený součinností pozorovaných těles. Neméně důležitou vlastností našeho pozorování je však i vědomí vlastní dynamiky, jelikož navzdory zdání se i my pohybujeme v prostoru a čase na tělese, jež nás nese. Takto komplikovanou úvahu však jen těžko zvládne každý a obzvlášť v čase, kdy se musí starat o problémy, jež jsou existenciální povahy. Je proto nasnadě, že vyvolený jedinec, ať již jsou jeho predispozice různorodé povahy, musí jako daň za svou sociální neangažovanost v drsných podmínkách předložit společenskou kompenzaci v podobě překladu vlastních úvah. Vzniká tak společenský status vykladače vzorce, který v lidských dějinách nese mnoho jmen.
Tato moje úvaha je v zásadě zkratkovitá a primitivní. Úvodní teze je však jen bází mé úvahy. K jádru problému překladu zdrojového vzorce, jehož existenci zde předkládám jako otázku, se dostáváme ve chvíli, kdy se protkne rovina, v níž se zachycují faktické jevy s rovinou symbolickou. Na průsečíku těchto rovin leží komplexní prostředí vzorců architektonických, filozofických a teologických. Pokud přijmeme jako výchozí bod našeho pozorování již zmiňovanou úměrnost mezi komplexitou struktury a překládaného vjemu, dříve či později narazíme na ukázkový příklad. Domnívám se, že vrcholem propojení trojúhelníku, podnět - překlad - příjemce, je sakrální architektura. Pokud bych z této kategorie měl vyčlenit její vrcholný prvek, bude to gotická katedrála, či její orientální protějšky. Netroufám si komparovat promyšlenost jejich struktur. Zato jsem si však vědom jejich shodného účelu. Pokud člověk, byť podvědomě, dokáže vnímat až psychidelické a pulzující struktury orientálních vzorů, stejný efekt na něj bude mít umocněný prostor gotického chrámu. Není bez příčiny, že oba dva zdánlivě neporov

7:43 / full HD video

natelné objekty vycházejí z konceptu prolínání detailní geometrizace prostředí protknutého symbolikou, jež v sobě ukrývá tentýž zdroj.
Náš zdroj se však chová jako černá díra, či spíše jako skryté vesmírné těleso, jejž není možné přímo spatřit. Je však možné sledovat jeho dopad na okolí, ať je to vychýlení osy jiného tělesa, či dilatační pole částic urychlených jeho přítomností. Rozhodně není cílem mé úvahy vyvracet či zavádět náboženská nebo vědecká dogmata. Pouze jako umělec předkládám hypotézu o tomto jsoucnu. Jeho dopad je totiž evidentní. Důkazem budiž to, že některé struktury mají na lidskou psychiku dopad a jiné nikoli. Právě to, že se napříč kulturními okruhy opakují tytéž kombinace, mě utvrzuje v domnění, že mají společný původ v něčem, co nelze pojmenovat, ale lze pocítit a zprostředkovat okolí pomocí navázání transcendentálního vjemu na geometrickou strukturu. Strukturu přejatou skrze ony záchytné body a obohacenou o vlastní lexikologii a dikci v mé tvorbě.

A primeval, original pattern or a matrix most likely exists in dimensions that are out of our comprehension. However, deviations and subsidiary structures of this pattern interacting with each other, together with their potentials of valence, create an effect that is perceptible to some, and some people are even able to reproduce it into mind--bending works of art. I thereby establish the artist as an interpreter of the pattern, as someone who has a gift of reading it but first and foremost a gift of transmitting a voice of the matrix to a broader audience. The reason why is the artist capable of translating a particular part of the complex environment of the cosmos and not another is not always clear and the artist himself is naturally not the only interpreter of the pattern. I would rather suppose that an artistic expressing caused by the impacts of the matrix on a human psyche is one of many possible manifestations of his sensitive soul, which is an important premise for an ability to derive from the source code.
I therefore perceive the role of an artist as a continuation of shaman tradition. I have spent a great deal of time in my life in nature and I feel I have a very close relation to it. My mind is able to perceive its structures, tiny parts of the spectrum of the source code, and I am then able to visualize them in my work. And there are naturally a lot of different spectrums and many interpreters of the source code there.
I believe that the diversity of artistic expressions is a testament of an infinite complexity of the source and any new approach of reading it helps to create another of its dimensions. We can easily observe this fact in sacral architecture. There are three dimensions – an architectural, a musical and a spiritual dimension in a cathedral, and they are linked together in a timeless intersection – three shamans, a priest, an architect and a composer are working together to amplify the effect of to source code on a visitor of this sacred space. Each one is making it his way and complements the others at the same time. Their cooperation is not a sum of spectrums of the matrix that they are able to translate but it is an exponential augmentation of all of them. The result is an overwhelming and upright heading vectorization of energy that is almost visible to the human eye because its emanating glow rises through the walls making them nearly dissapear.
If we focused on a natural geometrization of structures, we would inevitably realize that understanding its functioning is a process that would be impossible to comprehend in a one short human life, unless we learn from perceptions of the whole area from previous generations. We can follow the progression of the regarding thinking through the whole human history in quite a detail and register some formations of so called „data repositories" of related knowledge. We can not claim that the concerned objects just developed from simple ones and got more and more complicated; On the contrary, I presume that the complexity of these checkpoints was and still is evolving directly proportional to the intellectual awareness of its audience. A fascination by an ornamentality, despite being so inherent to a man, is not always necessarily connected to a reference of sacral dimension that it usually transmits. In layman's terms, a child with a pair of compasses is able to create a number of shapes without having them holding any meaning in a spiritual dimension. However, some seemingly randomly placed objects in a field could, after a deeper examining, reveal a map of a sidereal sky. If we defined an ornament as a set of points in a symmetrical arrangement, the previous sentence would not make much sense. But the opposite might be the truth. The structures, on whose essences I am focusing here, are tangible (and therefore not kinetic) reflections of storylines and patterns, which are substantially dynamic and are also very often reflections of a various cycles. Thus, the few objects that could look like a carriage or a bear cub to someone, are actually extremely symmetrical, as their true meaning lies beyond them

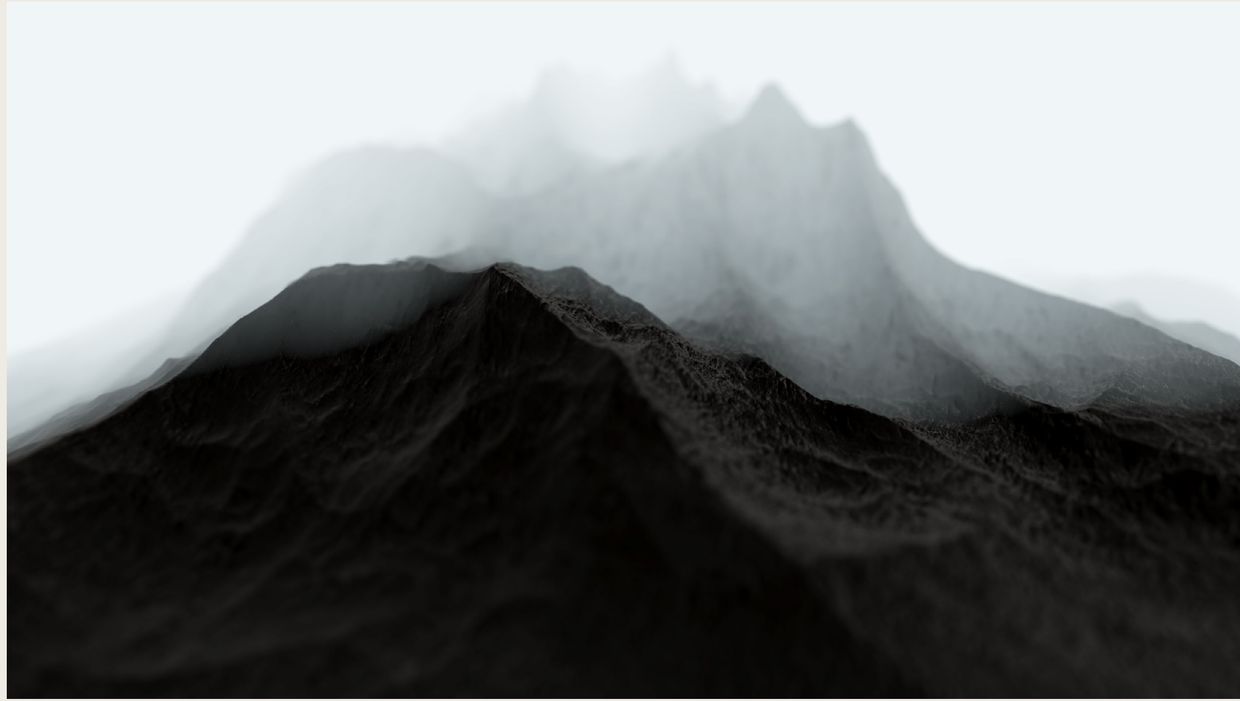


7:43 / full HD video

or in other words, above them. If we lied down in the exact same spot and „set a longer shutter speed“ (as a photographer would say), then we would observe an incredibly complicated representation of coordination of mentioned objects. Being self-conscious of our own dynamic is an equally important part of our observation because, even that it might not be obvious to some, we are constantly moving through a time and space on our own little object. I suppose that this is quite a complicated thought for everyone, especially when most people need to deal with problems of a more existential nature. So it seems that the chosen individual (his predispositions being any nature) who does not engage in social aspects in diverse hard conditions of life has to compensate for his conduct by translation of his own thoughts. And therefore a social status of an interpreter of the source code is formed and it is present under many different names through the whole human history.

This whole observation of mine is in principle quite primitive and abbreviated. The preliminary thesis is however, just a base of my reasoning. We would get to the core of the problem of interpreting the source code, whose existence I present here as a question, if we got to the point where the factual and the symbolical dimensions intersect. There is a complex metaphysical environment of architectural, philosophical and theological patterns at the intersection. When we accept the aforementioned proportionality between a complexity of a structure and its original percept as a starting point of our observation, we will undoubtedly, sooner or later, find an exemplary case. I think that the pinnacle of an interconnection in a triangle, a stimulus – an interpretation – a recipient, is sacral architecture, and if I had to select its top element, it would have to be a Gothic cathedral or its Oriental opposite. I would not dare to compare the profoundness of their structures, but I am aware of their paralleled purposes. If a person is, even subconsciously, able to apprehend the pulsating, almost psychedelic structures of oriental patterns, the multiplied space of the Gothic cathedral will have a similar effect. And the fact that those seemingly incomparable objects have a same tendency to interweave a detailed geometrization with the symbolism-permeated environment is not without a cause, there is the same source hidden there in the concept.

Our source behaves basically like a black hole, or rather a hidden cosmic object not directly visible to the human eye. What we can observe is an impact on its surroundings being it an axis deflection of other object or an expansion field of particles accelerated by its presence. I hope that there is no reason for disproving my thoughts or implementing any religious or scientific dogmas, I am just trying, as an artist, to submit a hypothesis about the existence of this phenomenon. I find its impact fairly self-evident. Let the fact, that some structures affect the human psyche and others do not, be a testament. Only just the phenomenon of the same patterns and combinations emerging throughout all cultural circles makes me presume, that there is a something they all originated from, a something we are not able to designate, but feel and transmit to others by connecting our transcendental perception with a geometrical structure. The structure defined by these footholds together with my own lexicology and diction of my work.

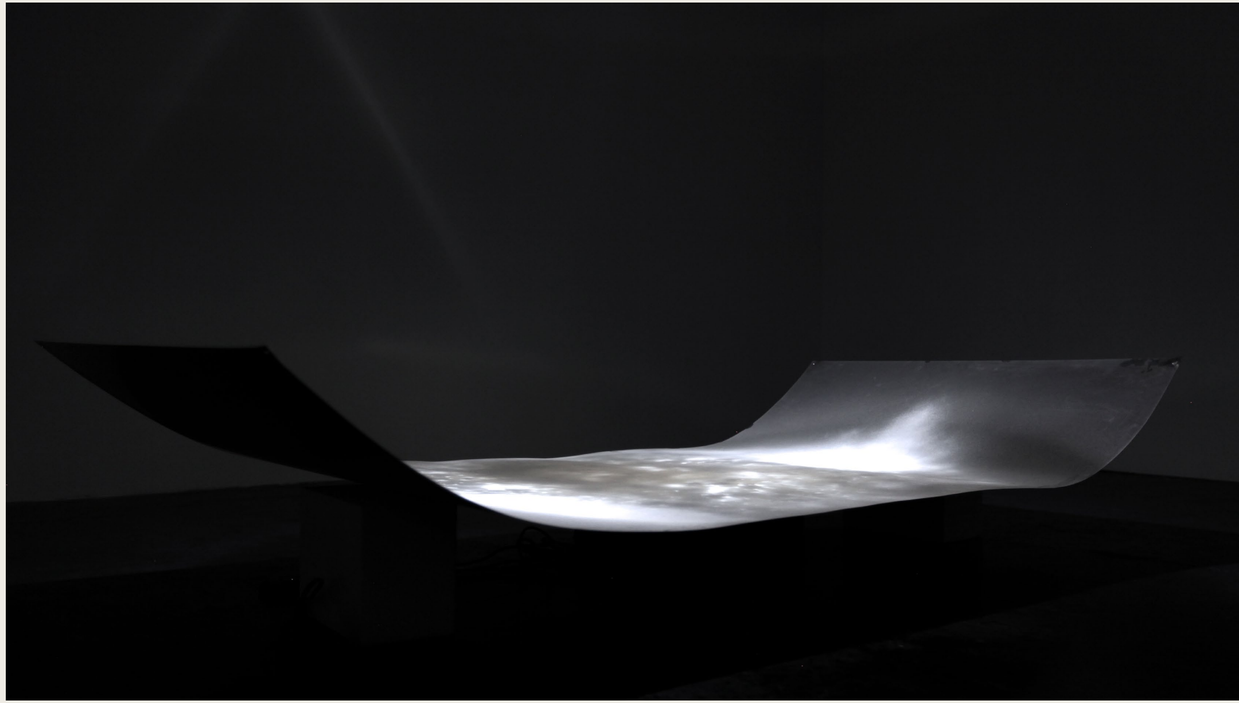


7:43 / full HD video

FULL MOON TRANSMISSION

Instalace navazuje na svoji předchozí prezentaci v exteriéru, kde její podstatou bylo snímání světelnosti a pozice Měsíce vůči Zemi při úplňku a následná transformace těchto jevů pomocí světelného analogového projektoru. Výstupem se tak stala specifická audiovizuální instalace.
Jedním z témat, která se v instalaci objevují, je reflexe přírodních cyklů ovlivněných vztahem Měsíce a Země. Měsíční koloběh, který prošel názorovou evolucí od spirituálního po pragmaticky experimentem ověřený vhled společnosti, nám umožnil pohlížet na vztah Měsíce a Země jako na názorový vzorec, který od jeho počátku akceleruje dále do budoucnosti, a který se v historii otiskl jako jeden z milníků vnímání času nebo pozorování gravitačních energií spojených s úplňkem. Myšlenkové zrychlení však nezužuje okruh témat jako hrot kopí směřující k jednomu cíli, naopak názorový stream nabízí rozvětvující se škálu pohledů na tento jev, kterému jsme vystaveni.

Pro lepší porozumění, jakou roli hraje instalace v kontextu výtvarného umění, je třeba nahlédnout do palety provázanosti nepřímých vlivů s tím spojených. Tento satelit, který může kdokoli a odkudkoli na Zemi sledovat, je promítnut ve všech kulturních (etnických) vrstvách; navázanost na člověka, která je patrná i v elementárním vnímání dne a noci, nebo začlenění v kontextu náboženství. Instalace však nemá za cíl detailně rozkrývat sociálně kulturní horizonty spojené s tímto jevem, nýbrž upozornit na jejich propojenost a zprostředkovat syrového spojení s Měsícem v jeho nejjasnější úplňkové formě. Z Měsíce se tak stává uzlem, od kterého jsou vedeny nitky souvislostí. Zrcadlo instalace nám pak usnadní virtuální propojení a zhmotnění abstraktních rovin. Individualita diváka zde představuje různorodost názorového streamu, který se dynamicky mění podle počtu uživatelů.
Hlavní myšlenkový uzel, reprezentovaný měsíčním kotoučem, je v instalaci převeden do škály zvukových frekvencí, které rozechvívají membránu uvnitř projektoru. V membráně je uložen extrakt z půdy v místě, kde se instalace právě nachází, což v symbolické rovině propojuje umístění instalace a snímaný měsíc. K finální synchronizaci místa projekce a Měsíce dochází, když zvukový signál dorazí do prosvícené membrány a rozvibruje médium na ní. Veškerý děj, který se odehrává v projektoru, je zobrazen na projekční ploše umístěné pod projektorem. Projekční plocha je naladěná na stejnou vibrační škálu jako membrána v projektoru. Tím je i vedená pomyslná komunikace mezi membránou a projekční plochou v instalaci. Tyto vibrace, které procházející skrze diváky, a vizuální stopa projekce umožňují zaostřit na okamžik, který nám jindy může přijít všední nebo natolik abstraktní, že splývá s naší realitou. Instalace tím nabízí náhled na trojúhelníkovou vazbu Měsíce - Země - člověk.



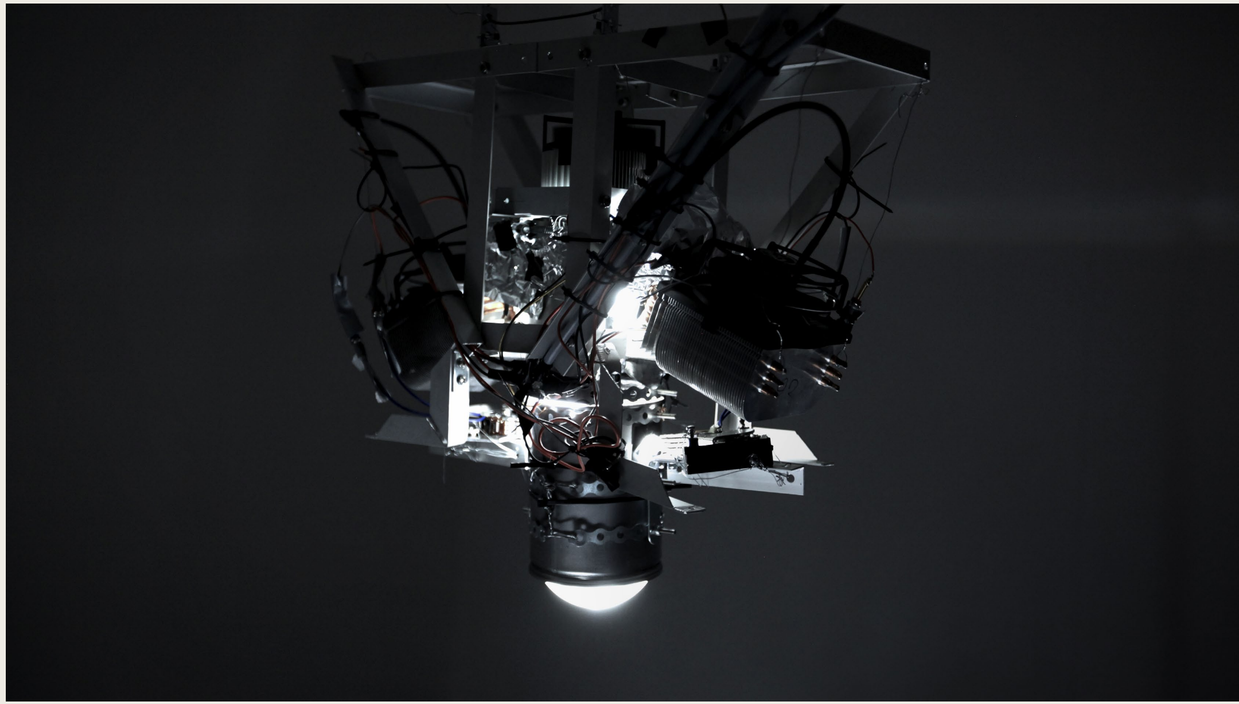
50 × 200 cm / hliníková deska, subwoofer, sonický projektor / aluminum plate, subwoofer, sonic projector

The installation follows up on its previous exterior presentation where its essence was to capture the luminosity and position of the Moon towards the Earth at full moon and to transform these phenomena using a light analog projector. The output has become a specific audiovisual installation.

One of the topics that appear in the installation is the reflection of natural cycles influenced by the Moon's relation to Earth. Monthly Circle, which, during its journey, has undergone an evolutionary view, from the spiritual to pragmatically-proven experience of the society. He allowed us to look at the relationship of the moon with the earth as a pattern of thought which from the beginning accelerates further into the future. And who has imprinted in history as one of the milestones of perceiving time or observing the gravitational energies associated with the full moon. However, the idea of acceleration does not use a range of topics such as the lion's spear to one goal, but on the contrary, the view stream offers a diverse range of views on the phenomenon we are exposed to.

For a better understanding of what role installations play in the context of fine art. It is necessary to look into a variety of interconnections of indirect influences associated with it. This satellite can be watched by anyone and anywhere on earth. It is projected in all cultural (ethnic) strata. The attachment to man, which is also evident in the elementary perception of day and night. Or inclusion in the context of religion. However, the installation is not intended to detail the socio-cultural horizons associated with this phenomenon. But to draw attention to their interconnection and mediation of the raw connection with moon in its brightest full moon form. From the moon, then, the node becomes the node from which the threads of context are drawn. The Mirror of Installation will then facilitate the virtual interconnection and materialization of abstract planes. Individual viewers here represent a multitude of viewing stream that dynamically changes according to the number of users.

The main idea node, represented by the moon disk, is converted into a range of sound frequencies in the installation that shake the membrane inside the projector. The membrane holds an extract from the soil at the site where the installation is located, symbolically linking the location of the installation and the moon being scanned. The final synchronization of the projection site and the Moon occurs when the sound signal arrives in the illuminated membrane and vibrates the medium on it. All the action that takes place in the projector is displayed on the screen underneath the projector. The projection surface is tuned to the same vibration scale as the projector membrane. This also leads to notional communication between the membrane and the projection surface in the installation. These vibrations that pass through the viewers and the visual footprint of the projection allow us to focus on the moment that can sometimes come to us everyday or so abstract that they blend with our reality. The installation provides a preview of the triangular bond between the moon, the earth and the human.



50 × 200 cm / hliníková deska, subwoofer, sonický projektor / aluminum plate, subwoofer, sonic projector

Akademie výtvarných umění v Praze

50 × 200 cm / hliníková deska, subwoofer, sonický projektor / aluminum plate, subwoofer, sonic projector

Akademie výtvarných umění v Praze / Praha / Česká republika

PLACE IMPRINT

Gravírování, které je generované elementy – sluncem a větrem, vytváří unikátní otisk místa samotného. Náhodnost proudění vzduchu a intenzitu slunečního svitu používám k časosběrnému záznamu situace.
Analogický mechanismus zápisu vychází z konceptu harmonografu. Ramena rozpohybovaná větrem vedou zvětšovací sklo, které cirkuluje nad objektem a pomocí koncentrovaného slunečního záření vytváří zápis do média.
Jako médium pro tento zápis jsem použil objekty vyplavené řekou v místě, kde tento proces probíhá. Prostředí si tím určilo vlastní médium. Tyto objekty vznikly jinde a byly náhodně vyplaveny řekou v místě, kde jsem je nalezl. Tím, že do místa doputovaly, se staly jeho součástí. Náhodnost vlivů nutných pro zápis, zabraňuje predikovat daný výsledek. Právě náhodnost je jedna z hodnot se kterými příroda pracuje, množství náhody v ní nelze regulovat ani předvídat. To jí dává schopnost samoregulačního mechanismu, díky kterému vytváří a likviduje odchylky, a tím se udržuje ve stabilitě.
Nemožnost spočítat výsledek otisku ho činí nepredikovatelným, zároveň by na jiném místě nemohl vzniknout zcela stejný otisk. Konektivita mezi výsledným obrazcem a místem vzniku tedy vytváří unikátnost otisku. Samotný otisk vytvořený komprimací dané situace do jednoho celku nám ukazuje nadhled nad celkovým děním v prostoru. Otisk se tedy stává výtažkem z místa, kde byl vytvořen, pracujíce s vjemy nám skrytými, a to jak vizuálně tak časově.

The engraving, which is generated by the elements - sun and wind, creates a unique imprint of the place itself. I use the randomness of the air flow and the intensity of sunshine to record the situation.
An analogous recording mechanism is based on the concept of a harmonograph. The arms moved by the wind guide a magnifying glass that circulates above the object and creates a write-in to the medium by means of concentrated sunlight.
As the medium for this notation, I used objects washed out by the river where this process is taking place. The environment has thus determined its own medium. These objects originated elsewhere and were accidentally washed up by the river where I found them. By getting to the place, they became part of it. The randomness of the effects necessary for writing prevents the prediction of the result.
Randomness is one of the values that nature works with; the amount of chance in it cannot be regulated or predicted. This gives it the ability of a self-regulating mechanism to create and eliminate deviations and thus maintain stability.
The impossibility to calculate the result of an impression makes it unpredictable, but at the same time it would not be possible to produce exactly the same impression elsewhere. The connectivity between the resulting pattern and the place of origin thus creates a unique impression. The very imprint created by compressing a given situation into one unit shows us an overview of the overall happening in space. Thus, the imprint becomes an extract from the place where it was created, working with the perceptions hidden to us, both visually and temporally.

1500 × 1500 / wooden board, tree leaves, stones from the river, glass balls

Indonesian Art Institute of Yogyakarta

150 × 150 cm / dřevěná deska, listy stromů, dřevo z řeky, skleněná koule / wooden board, tree leaves, wood from the river, glass ball

Studio of Noor Ibrahim / Yogyakarta / Indonesia

Indonesian Art Institute of Yogyakarta

150 × 150 cm / dřevěná deska, listy stromů, dřevo z řeky, skleněná koule / wooden board, tree leaves, wood from the river, glass ball

Ateliér Noora Ibrahima / Yogyakarta / Indonesie

SIGNUM SUPRA

200×150cm / neodymové magnety, magnetické medium, hliníková konstrukce / neodymium magnets, magnetic medium, aluminum construction

Akademie výtvarných umění v Praze / Praha / Česká republika

Akademie výtvarných umění v Praze

200×150cm / neodymové magnety, magnetické medium, hliníková konstrukce / neodymium magnets, magnetic medium, aluminum construction

Akademie výtvarných umění v Praze

200×150cm / neodymové magnety, magnetické medium, hliníková konstrukce / neodymium magnets, magnetic medium, aluminum construction

Akademie výtvarných umění v Praze / Praha / Česká republika

THE ESSENCE OF SOURCE

Ledové dendrity neboli sněhové vločky, vznikají v atmosféře, kde se vytváří i jejich tvar. Ten se při jejich klesání dále transformuje. To je podmíněno působením povětrnostních vlivů, což naskýtá takřka nekonečné množství proměnných, díky tomu se tvar každé vločky stává naprosto jedinečným.
Lidské bytosti, stejně jako sněhové vločky, jsou od samého zrodu do svého konce také vystaveny kontinuální transformaci. To jak mentální, tak i fyzické, a tyto se navzájem ovlivňují. V tomto případě tomu však tak není pouze v závislosti na externích vlivech.
Pokud se vrátíme na počátek, nalezneme původní matrici, genetický kód. Tento evolučně sestavený plán, určuje základní stavbu a vývin lidské bytosti. Tato základní knihovna nám díky své modulaci poskytuje unikátní myšlenkovou strukturu. Ta má přímý vliv na naši fyzickou podstatu.
Tato konektivita je čitelná v Knize pěti kruhů - Go Rin No Šo, jejímž autorem je legendární japonský samuraj Miyamoto Musashi. Jedná se o částečnou autobiografii a také o rozbor boje muže proti muži.
Transformace myšlení v závislosti na fyzických dispozicích musela být pro Musashio zásadním faktorem vzhledem k delové selekci, kterou Musashi podstoupil v obrovském počtu. Důkazem funkčnosti jeho adaptace bylo právě jeho přežití, jelikož podstatná část těchto duelů končila smrtí poraženého. Struktura jeho knihy naznačuje, že Miyamotovo umění meče rostlo spolu s jeho mentálními procesy. Posilovalo ho i postupující meditační a filozofické myšlení.
To nabízí otázku, do jaké míry je naše mysl schopna transformovat naše tělo.
Tento kruh pro nás může být viditelný, když si uvědomíme, že proto, abychom někam došli, nebo chtěli něco udělat, je nezbytné si danou činnost předem virtuálně simulovat, tedy představit a tím pádem v myšlence už tam být.
Podle teorie amatérského švýcarského fyzika Nassima Harameina je nezbytné počítat s lidskou pamětí a časem zároveň. Protože bez naší paměti by pro nás neexistoval čas a bez času by neexistovala evoluce. To dále rozvádí ve své teorii vesmírné paměti, která vše propojuje.
Jako základní medium pro kontakt s minulostí a možnou predikcí budoucnosti vnímám strukturu DNA.
Představme si, že se nacházíme uprostřed neznámé krajiny bez vybavení a civilizace, naše přežití tedy závisí na zapomenutých primitivních dovednostech, které v sobě ukrýváme. Například na schopnosti rozdělání ohně. I když tuto dovednost neovládáme, tak máme v sobě ukrytý potenciál oheň rozdělat. Tedy následování esence odkazující k této informaci, by nám tuto ztracenou dovednost pomohlo rekonstruovat.
Lidský potenciál vnímám jako energii umožňující využití našich schopností, které v nás existující ve stopové míře.
Pochopení kryptace naší mysli znamená se v ní naučit číst. To nám nabídne možnost objevit zaklíčované schopnosti, které jsou skrze generační médium v nás zapsány. Jelikož vnímám lidskou mysl a tělo jako propojený systém, tak odbourání mentálních limitů nám umožní nahlédnout přes vlastní fyzický horizont.
Potenciál však vidím stále, jako abstraktní rovinu s neomezením množstvím proměnných hodnot, které zamezují její predikovatelnosti. Pokud se nám nepodaří objevit tento skrytý náboj, pak se lidská existence bude stále víc podobat částicím pohybujícím se různou rychlostí v prostoru stejně, jako je tomu u ledových dendritů.

1650 × 700 / epoxid, neodymový magnet, magnetické médium / epoxy, neodymium magnet, magnetic medium

Ice dendrites, or snowflakes, are formed in the atmosphere, where their shape is also formed. This is further transformed as they fall. This is conditioned by weathering, which gives rise to an almost infinite number of variables, making the shape of each flake completely unique.
Human beings, like snowflakes, are also subject to continuous transformation from birth to death. This is both mental and physical, and these influence each other. In this case, however, it is not merely a matter of depending on external influences.
If we go back to the beginning, we find the original matrix, the genetic code. This evolutionarily constructed blueprint, determines the basic structure and development of the human being. This basic library, through its modulation, provides us with a unique thought structure. It has a direct influence on our physical nature.
This connectivity can be read in the Book of Five Circles - Go Rin No Sho, authored by the legendary Japanese samurai Miyamoto Musashi. It is a partial autobiography and also an analysis of the struggle of man against man.
The transformation of thought according to physical disposition must have been a major factor for Musashi, given the cannon selection that Musashi underwent in vast numbers. The proof of the functionality of his adaptation was precisely his survival, as a substantial proportion of these duels ended in the death of the loser. The structure of his book suggests that Miyamoto's swordsmanship grew along with his mental processes. He was also strengthened by his progressive meditative and philosophical thinking.
This raises the question of the extent to which our minds are capable of transforming our bodies.
This circle can be visible to us when we realize that in order to get somewhere or to do something, it is necessary to simulate the activity virtually in advance, i.e. to imagine it and thus to be there in thought.
According to the theory of the amateur Swiss physicist Nassim Haramein, it is necessary to account for human memory and time at the same time. Because without our memory there would be no time for us and without time there would be no evolution. He further elaborates this in his theory of a cosmic memory that connects everything.
I see the structure of DNA as the basic medium for contact with the past and possible prediction of the future.
Let us imagine that we are in the middle of an unknown landscape without equipment and civilization, so our survival depends on the forgotten primitive skills we harbor. For example, the ability to make fire. Even if we don't have that skill, we have the potential to make fire. Thus, following the essence referring to this information would help us reconstruct this lost skill.
I see human potential as the energy that enables us to use the skills that exist in us in trace measure.
Understanding the crypt of our mind means learning to read it. This will offer us the opportunity to discover the enchanted abilities that are written within us through the generational medium. Since I see the human mind and body as an interconnected system, breaking down mental limitations will allow us to see beyond our own physical horizon.
I still see potential, however, as an abstract plane with an unlimited number of variables that prevent its predictability. If we fail to discover this hidden charge, then human existence will increasingly resemble particles moving at different speeds in space, just as ice dendrites do.

1650 × 700 / epoxid, neodymový magnet, magnetické médium / epoxy, neodymium magnet, magnetic medium

Akademie výtvarných umění v Praze

1650 × 700 / epoxid, neodymový magnet, magnetické médium / epoxy, neodymium magnet, magnetic medium

BACKGROUND STRUCTURES

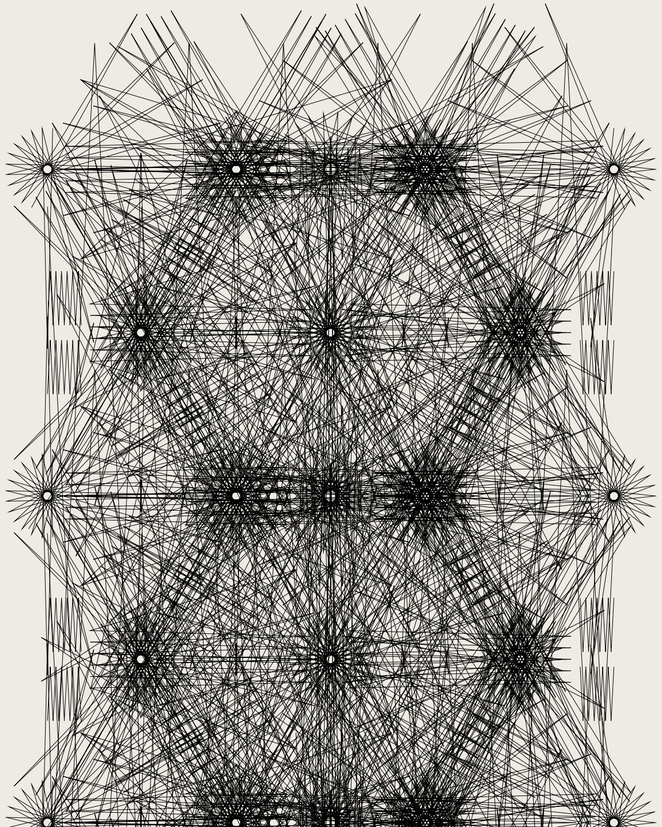
Prvotní vzorec, či chceme-li matrice, leží nejspíš v rozměrech, které nedokážeme obsáhnout svým vědomím. Deviace matrice a její dceřiné struktury však vytvářejí formou vzájemných interakcí a svým valenčním potenciálem efekt, který lidé dokážou cítit a někteří z nich dokonce i reprodukovat jako dílo, které hýbe lidským vědomím. Pasuji tak umělce do role vykladače vzorce, který má dar nejenom číst, ale především předávat hlas matrice širšímu publiku. Není vždy jasné, proč umělec dokáže překládat právě onu danou konkrétní část komplexního prostředí kosmíru. Vykladačem vzorce samozřejmě není jen umělec. Spíše se domnívám, že umělecké ztvárnění dopadů matrice na lidskou psychiku je jen jedním z mnoha možných projevů senzitivního ducha, který je jasným předpokladem pro schopnost čerpat ze zdrojového kódu.

Roli umělce tedy chápu jako pokračování šamanské tradice. Ve svém životě jsem strávil mnoho času v přírodě a mám k ní velice silný vztah. Struktury, které vnímám, jsou spektrem zdrojového kódu, jejž dokáže zachytit mé vědomí a já jsem poté schopen ho vizualizovat ve své tvorbě. Je samozřejmě mnoho různých spekter a mnoho vykladačů zdrojového vzorce.

Myslím, že diverzita uměleckých projevů je důkazem nekonečné spletitosti zdroje. Každý další přístup ke čtení kódu nám dotváří jeden z jeho rozměrů. Krásně tuto skutečnost můžeme sledovat v sakrální architektuře. V katedrále se prolíná rovina architektonická s rovinou duchovní, hudební a s rovinou obsahovou. Tři šamani, kněz, architekt a hudební skladatel zesilují působení vzorce na návštěvníka posvátného prostoru. Každý tak činí po svém a zároveň se doplňují. Jejich součinnost není sčítáním spekter, ale je jejich exponenciálním umocněním. Výsledkem je ohromující vektorizace energie, která strmí vzhůru, a téměř můžeme vidět, jak její emanující záře vzlíná do zpěvem rozechvělých zdí, které by snad ani neměly stát.

Pokud se zaměříme na přírodní geometrizaci struktur, nutně dojdeme k závěru, že jejich uvědomění lidským chápáním je proces, který se nedá bez předchozích generačních percepcí obsáhnout v jednom lidském životě. V průběhu vývoje lidstva můžeme vcelku podrobně mapovat vývoj tohoto uvažování a rovněž je možné zaznamenat vznik "datových úložišť" těchto vědomostí. Nelze říci, že by se tyto objekty vyvíjely od prostých po více komplikované. Naopak se domnívám, že komplexnost těchto záchytných bodů se vyvíjí přímo úměrně s duchovním povědomím publika, k němuž jsou odkazovány. Fascinace ornamentalitou je sice člověku blízká, nicméně není vždy nutně propojena se sakrálním rozměrem odkazu, který předává. Laicky řečeno, dítě s kružítkem dokáže vytvořit množství obrazců, které nemají žádný význam v duchovním rozměru. Naopak několik zdánlivě nahodile rozmístěných objektů v poli vyjeví po hlubším prozkoumání mapu hvězdné oblohy. Pokud jako ornament označujeme množinu bodů ležících v symetrickém uspořádání, pak předchozí věta nedává příliš mnoho smyslu. Jenomže opak je pravdou. Struktury, jejichž podstatu se zde snažím zkoumat, jsou hmotnou a tudíž nekinetickou reflexí dějů a vzorců, které jsou ze své podstaty dynamické, a velice často jsou rovněž odrazem různých cyklů. Tedy těch několik objektů, které někomu mohou připomínat vozík a jinému medvídě, jsou vrcholně symetrické, jelikož jejich pravý význam leží mimo ně, respektive nad nimi. Pokud bychom si lehli na stejné místo a slovy fotografa "nastavili delší čas", viděli bychom potom neuvěřitelně komplikovaný obrazec vytvořený součinností pozorovaných těles. Neméně důležitou vlastností našeho pozorování je však i vědomí vlastní dynamiky, jelikož navzdory zdání se i my pohybujeme v prostoru a čase na tělese, jež nás nese. Takto komplikovanou úvahu však jen těžko zvládne každý a obzvlášť v čase, kdy se musí starat o problémy, jež jsou existenciální povahy. Je proto nasnadě, že vyvolený jedinec, ať již jsou jeho predispozice různorodé povahy, musí jako daň za svou sociální neangažovanost v drsných podmínkách předložit společenskou kompenzaci v podobě překladu vlastních úvah. Vzniká tak společenský status vykladače vzorce, který v lidských dějinách nese mnoho jmen.

Tato moje úvaha je v zásadě zkratkovitá a primitivní. Úvodní teze je však jen bází mé úvahy. K jádru problému překladu zdrojového vzorce, jehož existenci zde předkládám jako otázku, se dostáváme ve chvíli, kdy se protkne rovina, v níž se zachycují faktické jevy s rovinou symbolickou. Na průsečíku těchto rovin leží komplexní prostředí vzorců architektonických, filozofických a teologických. Pokud přijmeme jako výchozí bod našeho pozorování již zmiňovanou úměrnost mezi komplexitou struktury a překládaného vjemu, dříve či později narazíme na ukázkový příklad. Domnívám se, že vrcholem propojení trojúhelníku, podnět - pře-

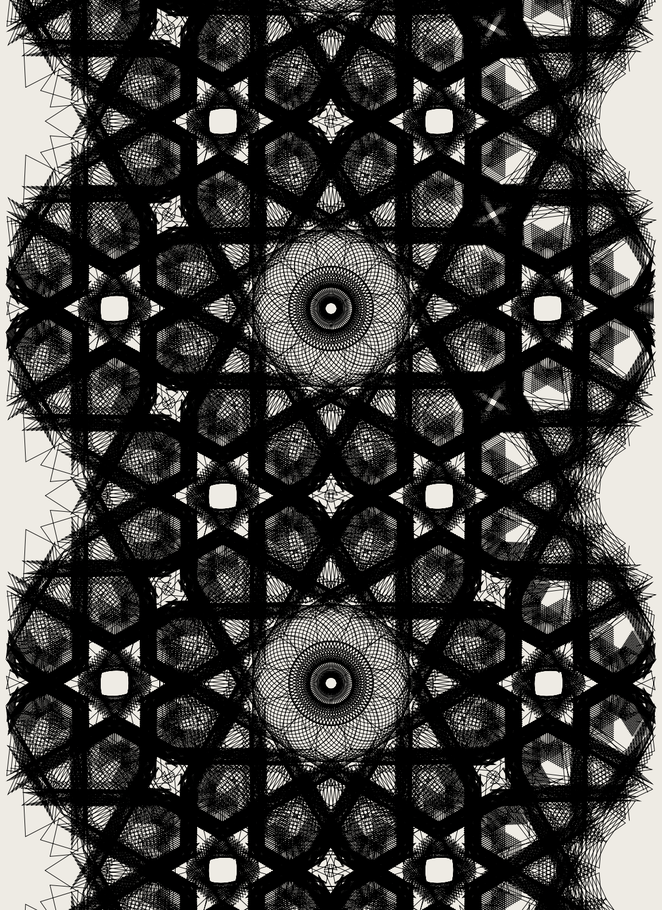


250×61 cm / robotická kresba / robotic drawing

klad - příjemce, je sakrální architektura. Pokud bych z této kategorie měl vyčlenit její vrcholný prvek, bude to gotická katedrála, či její orientální protějšky. Netroufám si komparovat promyšlenost jejich struktur. Zato jsem si však vědom jejich shodného účelu. Pokud člověk, byť podvědomě, dokáže vnímat až psychidelické a pulzující struktury orientálních vzorů, stejný efekt na něj bude mít umocněný prostor gotického chrámu. Není bez příčiny, že oba dva zdánlivě neporovnatelné objekty vycházejí z konceptu prolínání detailní geometrizace prostředí protknutého symbolikou, jež v sobě ukrývá tentýž zdroj.
Náš zdroj se však chová jako černá díra, či spíše jako skryté vesmírné těleso, jejž není možné přímo spatřit. Je však možné sledovat jeho dopad na okolí, ať je to vychýlení osy jiného tělesa, či dilatační pole částic urychlených jeho přítomností. Rozhodně není cílem mé úvahy vyvracet či zavádět náboženská nebo vědecká dogmata. Pouze jako umělec předkládám hypotézu o tomto jsoucnu. Jeho dopad je totiž evidentní. Důkazem budiž to, že některé struktury mají na lidskou psychiku dopad a jiné nikoli. Právě to, že se napříč kulturními okruhy opakují tytéž kombinace, mě utvrzuje v domnění, že mají společný původ v něčem, co nelze pojmenovat, ale lze pocítit a zprostředkovat okolí pomocí navázání transcendentálního vjemu na geometrickou strukturu. Strukturu přejatou skrze ony záchytné body a obohacenou o vlastní lexikologii a dikci v mé tvorbě.

A primeval, original pattern or a matrix most likely exists in dimensions that are out of our comprehension. However, deviations and subsidiary structures of this pattern interacting with each other, together with their potentials of valence, create an effect that is perceptible to some, and some people are even able to reproduce it into mind-bending works of art. I thereby establish the artist as an interpreter of the pattern, as someone who has a gift of reading it but first and foremost a gift of transmitting a voice of the matrix to a broader audience. The reason why is the artist capable of translating a particular part of the complex environment of the cosmos and not another is not always clear and the artist himself is naturally not the only interpreter of the pattern. I would rather suppose that an artistic expressing caused by the impacts of the matrix on a human psyche is one of many possible manifestations of his sensitive soul, which is an important premise for an ability to derive from the source code.
I therefore perceive the role of an artist as a continuation of shaman tradition. I have spent a great deal of time in my life in nature and I feel I have a very close relation to it. My mind is able to perceive its structures, tiny parts of the spectrum of the source code, and I am then able to visualize them in my work. And there are naturally a lot of different spectrums and many interpreters of the source code there.
I believe that the diversity of artistic expressions is a testament of an infinite complexity of the source and any new approach of reading it helps to create another of its dimensions. We can easily observe this fact in sacral architecture. There are three dimensions – an architectural, a musical and a spiritual dimension in a cathedral, and they are linked together in a timeless intersection – three shamans, a priest, an architect and a composer are working together to amplify the effect of to source code on a visitor of this sacred space. Each one is making it his way and complements the others at the same time. Their cooperation is not a sum of spectrums of the matrix that they are able to translate but it is an exponential augmentation of all of them. The result is an overwhelming and upright heading vectorization of energy that is almost visible to the human eye because its emanating glow rises through the walls making them nearly dissapear.
If we focused on a natural geometrization of structures, we would inevitably realize that understanding its functioning is a process that would be impossible to comprehend in a one short human life, unless we learn from perceptions of the whole area from previous generations. We can follow the progression of the regarding thinking through the whole human history in quite a detail and register some formations of so called „data repositories" of related knowledge. We can not claim that the concerned objects just developed from simple ones and got more and more complicated; On the contrary, I presume that the complexity of these checkpoints was and still is evolving directly proportional to the intellectual awareness of its audience.

250×61 cm / robotická kresba / robotic drawing

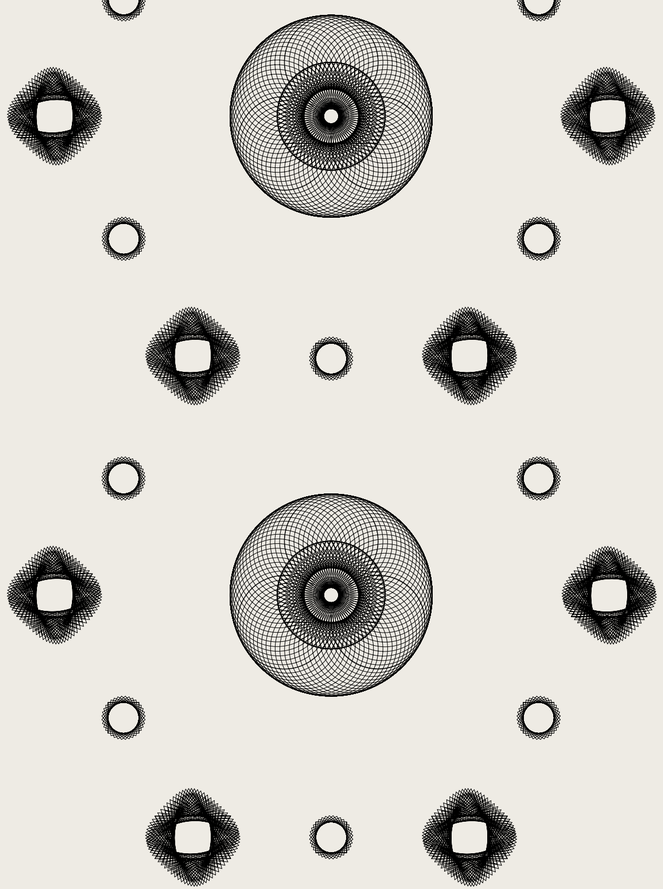


A fascination by an ornamentality, despite being so inherent to a man, is not always necessarily connected to a reference of sacral dimension that it usually transmits. In layman's terms, a child with a pair of compasses is able to create a number of shapes without having them holding any meaning in a spiritual dimension. However, some seemingly randomly placed objects in a field could, after a deeper examining, reveal a map of a sidereal sky. If we defined an ornament as a set of points in a symmetrical arrangement, the previous sentence would not make much sense. But the opposite might be the truth. The structures, on whose essences I am focusing here, are tangible (and therefore not kinetic) reflections of storylines and patterns, which are substantially dynamic and are also very often reflections of a various cycles. Thus, the few objects that could look like a carriage or a bear cub to someone, are actually extremely symmetrical, as their true meaning lies beyond them or in other words, above them. If we lied down in the exact same spot and „set a longer shutter speed" (as a photographer would say), then we would observe an incredibly complicated representation of coordination of mentioned objects. Being self-conscious of our own dynamic is an equally important part of our observation because, even that it might not be obvious to some, we are constantly moving through a time and space on our own little object. I suppose that this is quite a complicated thought for everyone, especially when most people need to deal with problems of a more existential nature. So it seems that the chosen individual (his predispositions being any nature) who does not engage in social aspects in diverse hard conditions of life has to compensate for his conduct by translation of his own thoughts. And therefore a social status of an interpreter of the source code is formed and it is present under many different names through the whole human history.

This whole observation of mine is in principle quite primitive and abbreviated. The preliminary thesis is however, just a base of my reasoning. We would get to the core of the problem of interpreting the source code, whose existence I present here as a question, if we got to the point where the factual and the symbolical dimensions intersect. There is a complex metaphysical environment of architectural, philosophical and theological patterns at the intersection. When we accept the aforementioned proportionality between a complexity of a structure and its original percept as a starting point of our observation, we will undoubtedly, sooner or later, find an exemplary case. I think that the pinnacle of an interconnection in a triangle, a stimulus – an interpretation – a recipient, is sacral architecture, and if I had to select its top element, it would have to be a Gothic cathedral or its Oriental opposite. I would not dare to compare the profoundness of their structures, but I am aware of their paralleled purposes. If a person is, even subconsciously, able to apprehend the pulsating, almost psychedelic structures of oriental patterns, the multiplied space of the Gothic cathedral will have a similar effect. And the fact that those seemingly incomparable objects have a same tendency to interweave a detailed geometrization with the symbolism-permeated environment is not without a cause, there is the same source hidden there in the concept.

Our source behaves basically like a black hole, or rather a hidden cosmic object not directly visible to the human eye. What we can observe is an impact on its surroundings being it an axis deflection of other object or an expansion field of particles accelerated by its presence. I hope that there is no reason for disproving my thoughts or implementing any religious or scientific dogmas, I am just trying, as an artist, to submit a hypothesis about the existence of this phenomenon. I find its impact fairly self-evident. Let the fact, that some structures affect the human psyche and others do not, be a testament. Only just the phenomenon of the same patterns and combinations emerging throughout all cultural circles makes me presume, that there is a something they all originated from, a something we are not able to designate, but feel and transmit to others by connecting our transcendental perception with a geometrical structure. The structure defined by these footholds together with my own lexicology and diction of my work.

Akademie výtvarných umění v Praze / Praha / Česká republika



250×61 cm / robotická kresba / robotic drawing

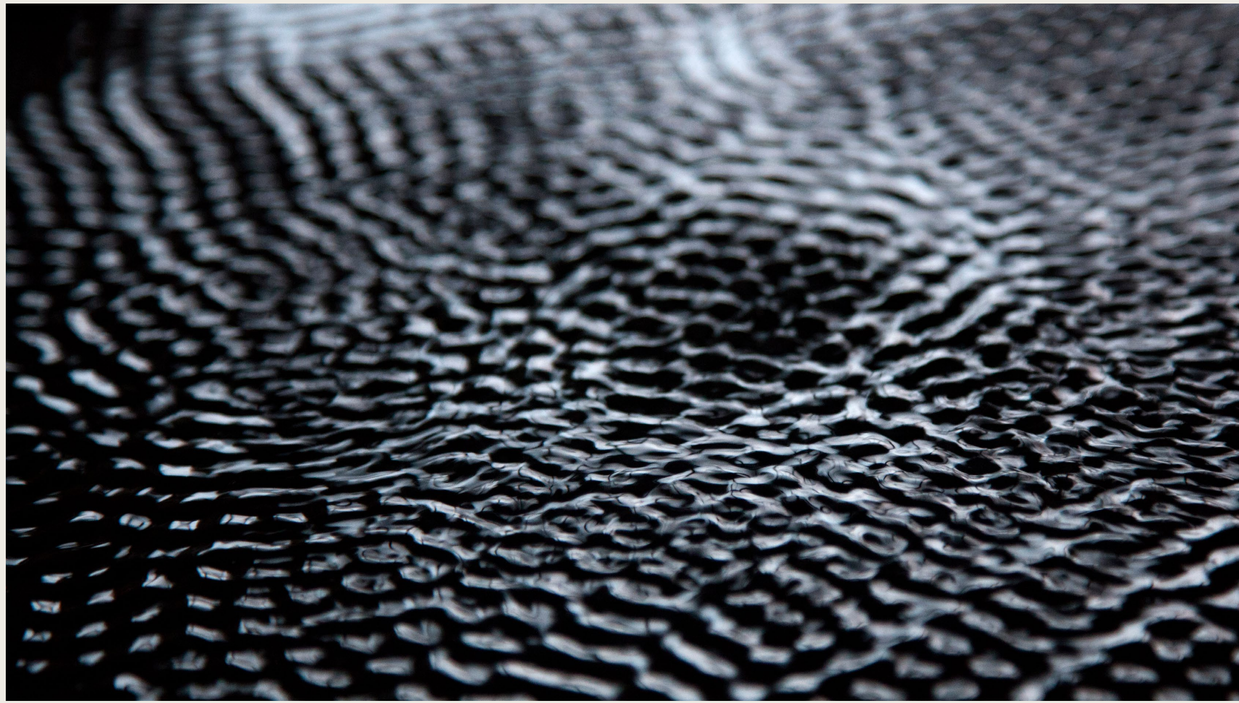
FLUCTUS

Amorfní podoba vody nám odkrývá jako přírodní zrcadlo své okolí. Můžeme skrze její pohyb pozorovat neviditelné proudění větrů nebo v jejím odraze vnímat transformovanou realitu. Tento element se stává i hlavním tématem v instalaci Fluctus která pracuje s jeho dynamickou formou. Sleduje možnosti jeho transformace které předkládá v alternativní formě. Kontinuálně transformovaná voda v instalaci odráží místo svého původu. Modulace její struktury totiž vychází z klimatické situace z oblasti ze které pochází. Divák tak může pozorovat alternativní reprezentaci místa odkud je voda přenesena.

The amorphous form of water uncovers us as a natural mirror of our surroundings. We can observe the invisible flow of winds or its reflection by perceiving the transformed reality. This element also becomes the main theme in the Fluctus installation that works with its dynamic form. It monitors the possibilities of transformation it presents in an alternative form. The continuously transformed water in the installation reflects its place of origin. Modulation of its structure is based on the climatic situation of the region from which it originates. The viewer can therefore see an alternate representation of where the water is transferred from.

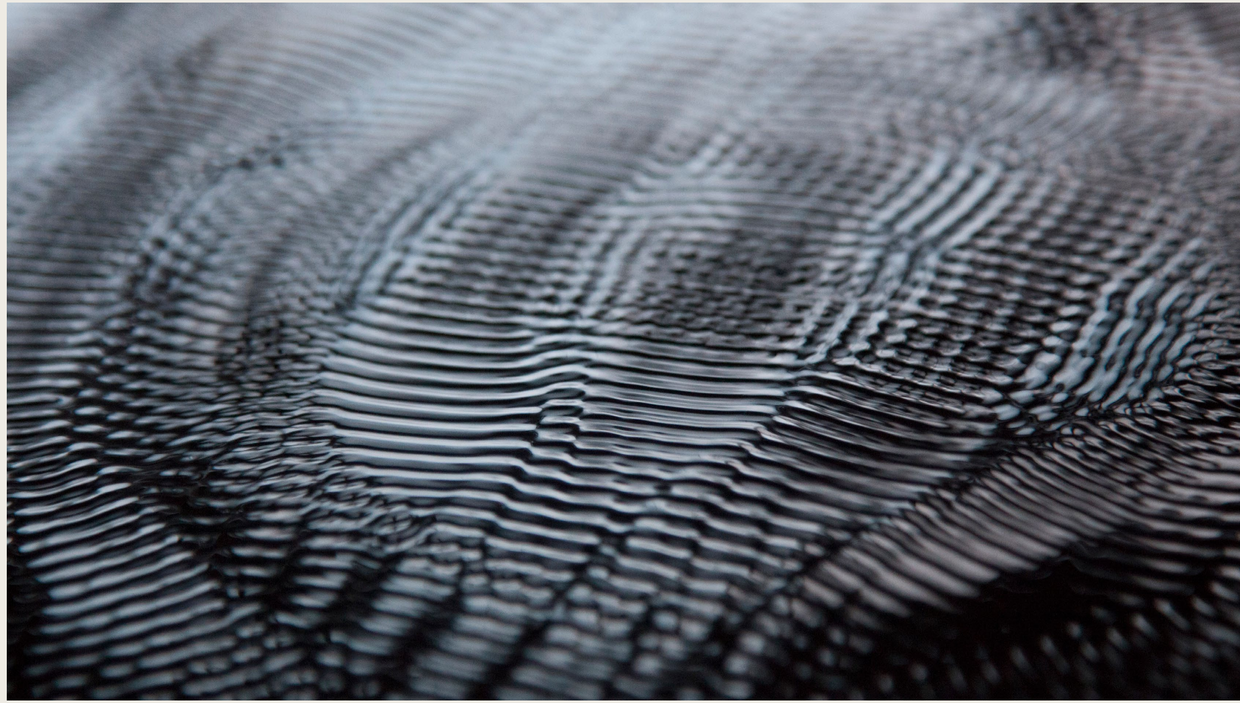
123 × 55 cm / plastová roura, subwoofer, voda / plastic pipe, subwoofer, water

Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze



123 × 55 cm / plastová roura, subwoofer, voda / plastic pipe, subwoofer, water

Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze



123 × 55 cm / plastová roura, subwoofer, voda / plastic pipe, subwoofer, water

CYCLE

Bitcoin je internetová open-source P2P platební síť a zároveň v této síti používaná kryptoměna. Hlavní unikátností Bitcoinu je právě jeho plná decentralizace; je navržen tak, aby nikdo, ani autor nebo jiní jednotlivci, skupiny či vlády, nemohli měnu ovlivňovat, padělat, zabavovat účty, ovládat peněžní toky nebo způsobovat inflaci. V síti neexistuje žádný centrální bod, ani nikdo, kdo by mohl o síti rozhodovat. Kromě uživatelů a těžařů v síti, nikdo jiný nefiguruje.
Uživatelé jsou lidé, kteří si posílají peníze. Každý uživatel má jednu nebo více peněženek, které slouží jako adresy pro platby. Každé peněžence náleží soukromý a veřejný klíč. Pokud chce uživatel poslat peníze, vezme patřičný obnos svých mincí plus případný poplatek a vytvoří transakci, kterou podepíše soukromým klíčem. Tuto informaci rozešle všem uzlům, uživatelům, ke kterým je připojen, ti to rozešlou dalším apod. do celé sítě. K příjemci tak informace o platbě probublá téměř ihned, v řádu sekund, transakce však ještě není tzv. potvrzena.

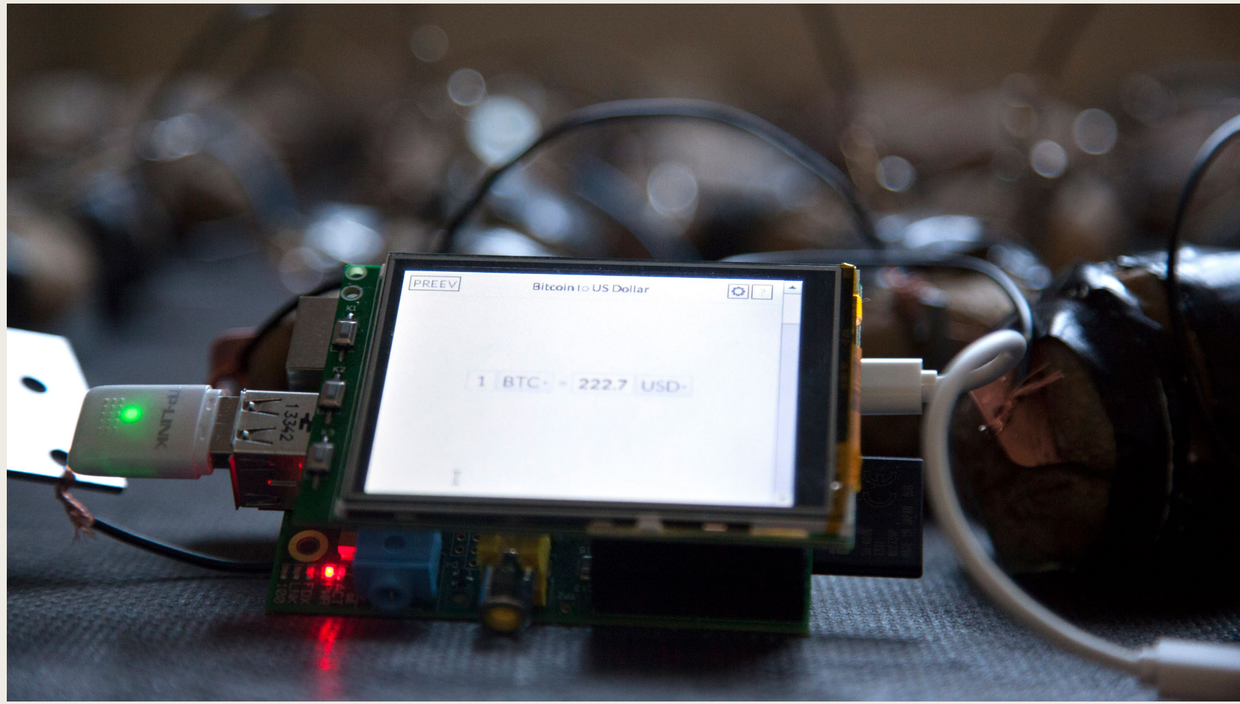
Těžaři potvrzují transakce v síti. Těžař seskupí transakce čekající na potvrzení, přidá k nim odkaz na předchozí potvrzený blok transakcí a údaj zvaný kryptografická nonce. Snaží se najít takovou nonci, aby se hash nového bloku vešel pod sítí stanovený limit. Limit je nastaven tak, aby se to v celé síti dařilo průměrně jednou za 10 minut, takže nalezení vhodné nonce je obtížné a to tím více, čím výkonnější celá síť je. Těžař, kterému se nalezení nonce a tím i vytvoření a potvrzení nového bloku transakcí podaří, si ponechá veškeré poplatky ze zahrnutých transakcí a odměnu za potvrzení bloku.

Bitcoin by tedy měl představovat ideální univerzální, neovlivnitelnou měnu, která má potenciál zjednodušit fungování společnosti na finanční úrovni. Toto potencionální zefektivnění obchodování, by mohlo vést k úspoře energie, času a dalších prostředků.

Aby mohl ovšem celý systém fungovat, je vzhledem k funkci již zmíněných těžařů potřeba neustálý externí přísun energie. Bez něho by nemohla být vykonávána jejich činnost, na které je systém postaven.
Pokud vnímáme měnu jako element, který umožňuje systému jeho co nejefektivnější fungování a tím i úsporu energie, nabízí se nám otázka, jaká je skutečná hodnota této virtuální měny a jestli teoretický přechod na tuto měnu nepovede, i přes decentralizaci a open-source transparentnosti, k masové conectivitě.
Tuto asociaci lze vizuálně číst v této instalaci s názvem Cycle. Pracuji v ní s organickým zdrojem energie symbolizujícím biologickou entitu kolem nás stejně jako lidskou společnost fungující v ní.
Sériově propojené brambory tvoří živou baterii, která poskytuje energii počítači, stroji, co zobrazuje aktuální kurz této kryptoměny.
Celý koloběh reflektuje tuto problematiku, jež se aktuálně vyvíjí jak na našem území, tak ve světě.
Kromě možné změny finančního systému to přináší vhled i do možné transformace našeho uvažování v blízké budoucnosti.

200 × 100 cm / 75 brambor, měděný a pozinkovaný plech, raspberry pi / 75 potatoes, copper and galvanized baking sheet, raspberry pi

Bitcoin is a digital and global money system (currency). It allows for the pseudo-anonymous (not linked to a real name) trading of money across the internet. The mathematical field of cryptographyis the basis for its security.
One of the differences between using bitcoin and using regular money online is that bitcoin can be used without having to link any sort of real-world identity to it. Unless someone chooses to link their name to a bitcoin address, it is hard to tell who owns the address. Bitcoin does not keep track of users; it keeps track of addresses where the money is. Each address has two important pieces of cryptographic information, or keys: a public one and a private one. The public key, which is what the „bitcoin address" is created from, is similar to an email address; anyone can look it up and send bitcoins to it. The private address, or private key, is similar to an email password; only with it can the owner send bitcoins from it. Because of this, it is very important that this private key is kept secret. To send bitcoins from an address, you prove to the network that you own the private key that corresponds to the address, without revealing the private key. This is done with a branch of mathematics known as public key cryptography.
To generate a bitcoin, computers run specialized software. Because of how complicated the math needed to generate a bitcoin is, they must be calculated with very powerful processors. These processors can be found in CPUs, graphics cards, or specialized machines called ASICs. The process of generating the bitcoins is called mining. People who use their computers to mine Bitcoin, are paid with a small percentage of the bitcoins they generate.
lets think of bitcoin as of an ideal, universal and independent currency with a potencial of making function of social economics easier. This kind of effective trade could make energy usage more efficient. But to make this system functional it needs the miners and continuous stream of "external" energy in form of electricity. Without it the system would not work at all.
We stand in front of a question what is the real value of the currency itself. Isn't it gonna become a monopol in economics even if it is based on "transparency" and "decentralization"?. My installation, named Cycle, reacts to this priciple.
I used organic source of energy as a symbol of biological or even living entity, exactly the same as role of human in this problematic.
Serial connected potatoes forms a living batery for a computer which shows in realtime the actual recent currency trading course of Bitcoin.
It gives us a little hint of how can the economics change and how are we going to reflect it in the future.



200 × 100 cm / 75 brambor, měděný a pozinkovaný plech, raspberry pi / 75 potatoes, copper and galvanized baking sheet, raspberry pi

Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze

200 × 100 cm / 75 brambor, měděný a pozinkovaný plech, raspberry pi / 75 potatoes, copper and galvanized baking sheet, raspberry pi

Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze / Praha / Česká republika

VIRTUAL LEVEL

Při pohledu na obraz vidíme zachycení místa žulového lomu a části krajiny kolem něj v černobílé estetice. Toto zjednodušené zobrazení nás oprostí od možných rušivých elementů v reálném prostředí, což nám tím pádem usnadní koncentraci na kinetický prvek v obrazu. Ten v tomto případě představuje v reálném čase počítačem generovaná vektorová síť, která je promítána pomocí video mappingu na malbu. Síť evokuje vlnění vodní hladiny, které se mění na základě snímaných zvukových vln v okolí obrazu. Divák se tedy stává součástí instalace.
Síť, jež je zde použita, je podobná těm, které se používají při skutečných inženýrských aplikacích. Lze ji například použít na výpočty vlnění kolem lodi nebo na proudění kolem automobilu. Proto pro mě představovala ideální nástroj pro demonstraci environmentálních vlivů v tomto díle.
Síť zde simuluje vodní hladinu v její téměř statické, ale i rozbouřené formě. Na diváka tak působí zjednodušený obraz virtuální krajiny, která evokuje dojem pohybujícího se prostoru. Vizuální podnět se zde přibližuje abstraktním, podvědomým procesům lidské mysli, které jsou zodpovědné za pocitové vnímaní prostoru.

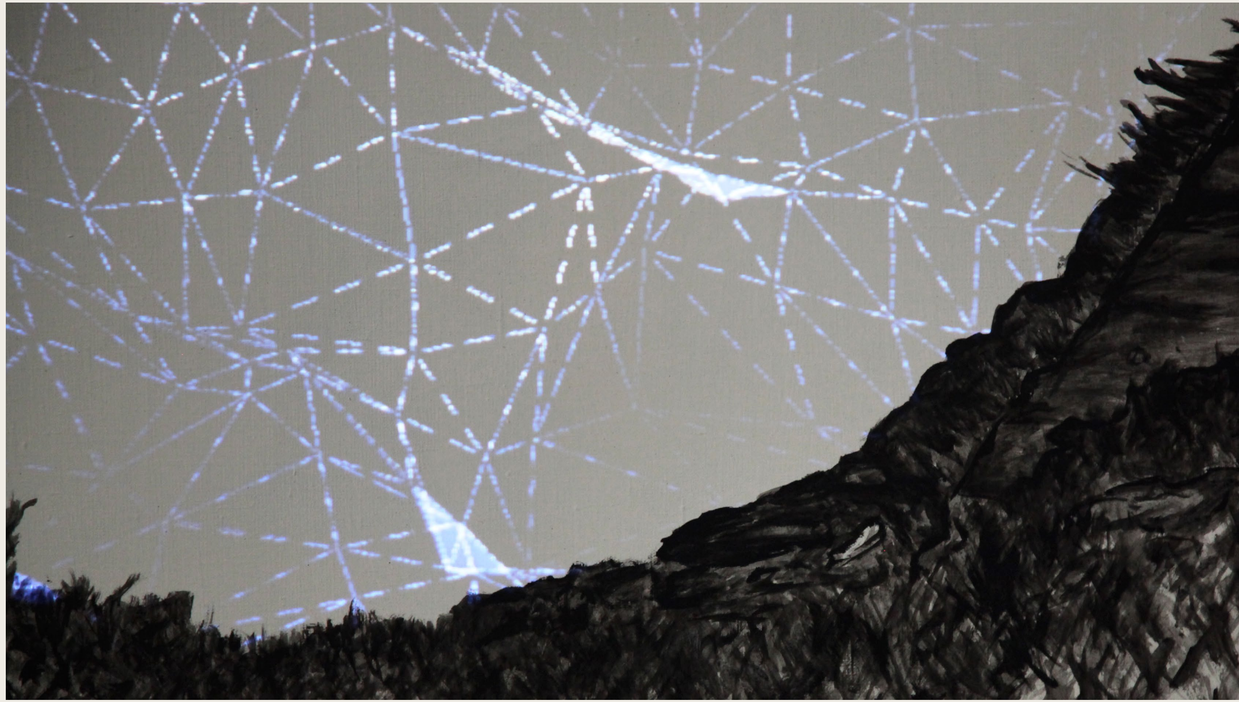
Kontrast počítačově generované sítě a malby pro mě představuje důležitou rovinu. V procesu klasické malby se v ní odrazilo mnoho spontánních akcí, které tvoří celkový dojem z obrazu a zároveň zdůrazňují rukopis naznačující jedinečnost místa a vzpomínky. Mým zájmem bylo použít tuto vlastnost klasické malby i v tomto díle. Výsledná instalace tak reaguje originálně na každého diváka.

When we look at the scene we see a granite quarry and a surroundinng landscape estetically converted to black and white shades. This simplification of a projection releases us from disturbing elements in real enviroment. This fact is helping us to concentrate on the kinetic element of the scene. The element is represented by a real time computer generated vector mesh which is being projected by video- mapping. The mesh evocates a vawe motion of a water surface which is being computed on the basis of detected sound waves in the neighbourhood of the installation. The spectator is then becoming a part of the whole scene.

The mesh, which is used here, is similiar to meshes which are used in real engineering applications. For instance it can be used to calculate wave patterns around ships or flow around cars. This is the reason why I took it as an ideal tool to demonstrate enviromental elements in this installation.
The mesh simulates statical as well as stormy behaviour of the water surface. The spectator is absorbing a simplified image of a virtual lanscape which evocates an impression of a moving space. The visual impulse is getting closer to abstract subconscious processes in human mind, which are responsible for our feelings in spatial perception.
The contrast of a computer generated image and a classical painting plays an important role for me.
In the process of the classical painting, the are many spontaneus actions which make overall impression of the painting , which higlight the style of the author and aindicate the uniqnues of the location and memory. My intention was to retain this ability of the classical painting in this scene. Because of that the installation reacts originally to every single spectator.

105 × 100 cm / videomapping na plátně / videomapping on canvas

Akademie výtvarných umění v Praze



105 × 100 cm / videomapping na plátně / videomapping on canvas

Academy of Fine Arts in Prague / Prague / Czech Republic

Akademie výtvarných umění v Praze

105 × 100 cm / videomapping na plátně / videomapping on canvas

Akademie výtvarných umění v Praze / Praha / Česká republika

PERSONAL IMAGE

Představme si okno, ve kterém můžeme pozorovat sebe z jiné perspektivy. Veškerou činnost, kterou vykonáváme fyzicky i mentálně, bychom byli schopni vnímat odosobněně, jako kdyby nešlo o nás, i když tím, koho bychom pozorovali, bychom byli stále my. Čili to, co se snažíme nalézt, leží před námi, ale přesto je to skryté. Podobně můžeme nazírat i na obraz, který se zprvu jeví pouze černobíle. Obraz snímá světelné, zvukové a časové hodnoty v jeho blízkosti. Pomocí těchto hodnot je v reálném čase generován objekt, který je vizuálně znázorněný pomocí pixelů uvnitř tohoto obrazu. Do obrazu můžeme ovšem nahlížet pouze pomocí brýlí k tomu určených.

Po nasazení brýlí můžeme pozorovat objekt, který ovlivňujeme a zároveň také generujeme svou přítomností. Pokud bychom ovšem obraz pozorovali v delším časovém intervalu, pak by mohlo dojít k určité synchronizaci diváka s obrazem. Divák by si pak také mohl uvědomit, jakým způsobem on sám obraz ovlivňuje, jak se objekt v obrazu transformuje podle jeho chování a za jakých podmínek se to děje. Po této synchronizaci by mohl obraz pozorovat i bez speciálních brýlí, jelikož by už sám věděl, jak ovlivňuje své prostředí. Obraz po tomto „setkání" nebo synchronizací se svým divákem nemusí být pozorován pouze vizuálními smysly, ale i vlastním uvědoměním a svou sebereflexí.

Díky tomuto procesu synchronizace a uvědomění si sama sebe a svého vlivu na prostor kolem nás vzniká originální pouto mezi divákem a uměleckým objektem. I když tento proces může být ovlivněn řadou vnějších faktorů, samotné pouto je tvořeno ve zcela sterilním prostředí naší mysli. Originalita a jedinečnost každého potencionálního diváka dělá tento proces u každého jednotlivce zcela unikátním, nezachytitelným a přitom reálným.

Jestliže chceme, aby tento proces byl funkční, je třeba správně definovat možnosti a podobu tohoto abstraktního zrcadla. Toto takzvané zrcadlo snímá náš vliv na prostor kolem nás, tedy částice, na které působíme. Částice je velmi malá část hmoty, která se projevuje svými charakteristickými vlastnostmi (energií, hmotností, elektrickým nábojem, spinem, chemickou reaktivností, dobou života).

Na částice působí neprostorové lineární kontinuum, v němž se události stávají ve zjevně nevratném pořadí. Čas, jako takový, je podstatnou složkou struktury vesmíru, ve kterém jsme také obsaženi, proto je čas jednou ze tří snímaných hodnot této instalace. Pokud chceme, aby toto zrcadlo bylo schopno reagovat v reálném čase na změny v okolních částicích, je zapotřebí snímat další hodnotu s relativně rychlou odezvou. Tou hodnotou je viditelné světlo, které díky svým vlastnostem má také podstatný vliv na okolní částice. Třetí měřenou hodnotu, za účelem získání informací o změnách částic v oblasti instalace za relativně krátký časový úsek, je zvukové vlnění. Světlo a zvuk mohou být vnímány skrze smysly diváka, jenž pak může reflektovat změny v obraze a porovnávat je s realitou.

Dalším aspektem instalace je nedokonalost měření ve vztahu k okamžitým reakcím měřených podnětů. To je však eliminováno relativní nedokonalostí lidských smyslů a přizpůsobením se principům změn v obraze v důsledku měřených hodnot.

Jak už jsem se zmínil, tyto tři měřené hodnoty mají vliv na transformaci generovaného objektu. Ten je tvořen prostorovým tělesem, koulí. Těleso koule je tvořené množinou všech bodů trojrozměrného prostoru, jejichž vzdálenost od zadaného bodu, od středu, je nejvýše rovna zadanému poloměru. Body, jejichž vzdálenost od středu je právě rovna poloměru, tvoří povrch koule. Aspekt ucelenosti a symetrie dělá z tohoto tělesa ideální stavební kámen pro transformaci v závislosti na měřených hodnotách tohoto projektu.

Imagine a window in which we could see ourselves from a different perspective. If we were able to see all the physical and mental activities that we perform through the eyes of another person, yet the object of the observation would still be us. Thus what we are looking for would be lying directly in front of us. Similarly we can observe a picture which at first seems to be only black and white. The picture picks-up various data such as sound, light and time from its vicinity. Simultaneously there is an object being genera-

37,5 × 32 cm / Interaktivní instalace, LCD display / Interactive installation, LCD display

ted in real time based on the values recorded. The object is visually represented by pixels inside this picture. However, we can only see the content of the picture using glasses specially designed for this purpose.
Only while wearing these glasses can we observe the object in the picture which we are affecting and generating by our presence. Nevertheless, if we observe the picture for a longer period of time a certain synchronization of the observer and the picture can occur. The observer can realize how his actions, behavior and surrounding conditions transform the object in front of him. After this "encounter" or synchronization the picture does not need to be observed only visually but also though self-consciousness and self-reflection. This process of synchronization and self-awareness gives place for the creation of a unique bond between the spectator and the artistic object. Despite the fact that a number of external factors can have an effect on the process of the object, the connection itself originates in the sterile environment of our mind. The originality and individuality of each potential spectator makes this process different, unique, elusive but still real for each individual.
For the process to be functional it is essential to define the options and form of this abstract mirror. This so-called "mirror" scans our influence on our surrounding, concretely, the particles that we affect. A particle is a very small part of matter which has its characteristic properties such as energy, weight, electric charge, spin, chemical reactivity and life-span. The particles are affected by a space-less linear continuum in which events take place in a seemingly irreversible sequence. Time is a substantial component of the structure of the universe in which we are also included - that is why time is one of the three values recorder in this installation. If we want the mirror to react in real time to the changes in surrounding particles, it is necessary to record another value with a fast reaction. This value is light which, thanks to its specific properties, also influences surrounding particles. The third value measured, with the intention of obtaining information about the changes in the surrounding particles, are sound waves. Scanning light and sound is also important because it can be perceived through the senses of the spectator who can then reflect upon the changes recorded in the picture and compare with reality. Another aspect of the installation is the imperfect measurement of the immediate reaction of the observed variables. However, this is eliminated by the relative imperfection of human senses which also have to adapt to changes in the picture generated based on the recorder values. As I have already mentioned, these three variables influence the transformation of the generated object. The object is represented by a shape, more specifically, a sphere. A sphere is created by a set of points in a three-dimensional space. The distance of these points from a given point, the Centre, is at maximum equal to the given radius of the sphere. These specific points which are precisely at the distance of radius from the Centre create the surface of the sphere. The aspect of compactness and symmetry makes this shape the perfect building block for the transformation (of the object) based on the measured values of this project.

37,5 × 32 cm / Interaktivní instalace, LCD display / Interactive installation, LCD display

Akademie výtvarných umění v Praze

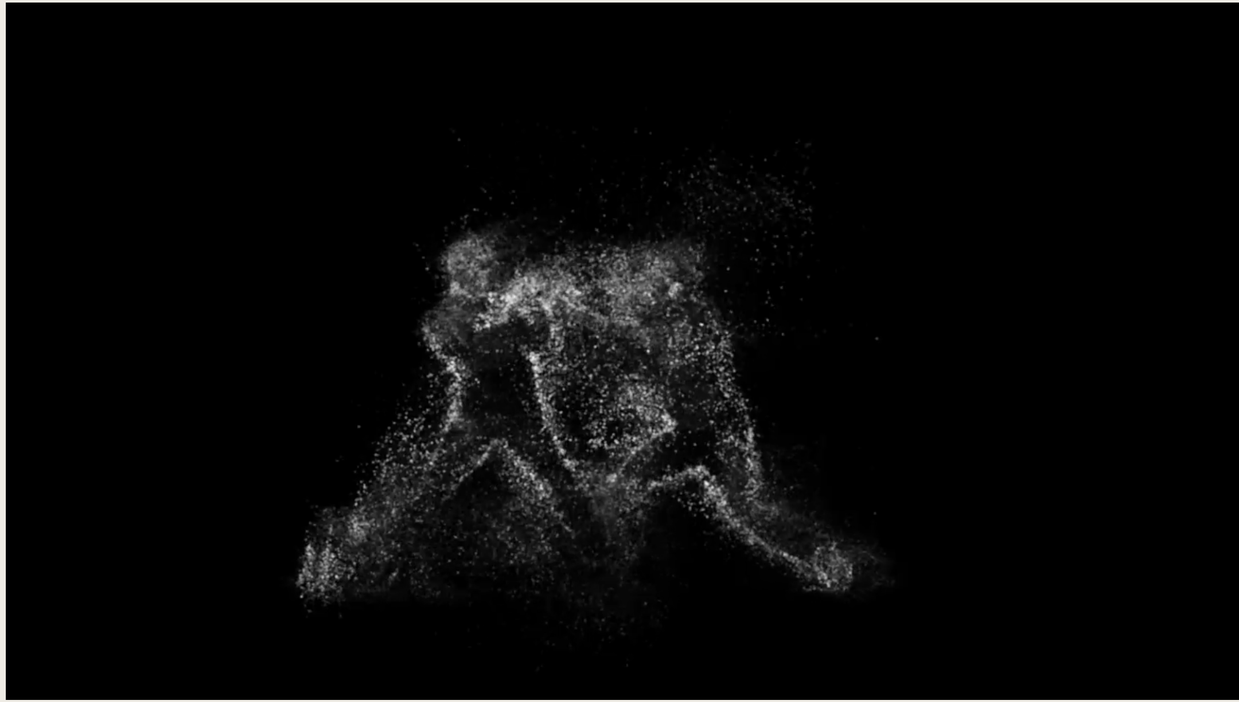
37,5 × 32 cm / Interaktivní instalace, LCD display / Interactive installation, LCD display

Akademie výtvarných umění v Praze / Praha / Česká republika

ESTHETIC OF MOVEMENT

Pro ideální ilustraci tohoto videa si představme boxerský turnaj. Box, dříve také „rohování“, je bojový sport, při kterém se dva protivníci snaží navzájem knokautovat za použití pravidly povolených úderů pěstmi. Sportovní box vznikl v 18. století ve Velké Británii a navzdory svému brutálnímu podtextu je velmi populární i v moderní spolčenosti ve všech sociálních vrstvách. Pokud se tedy vrátíme zpět na boxerský turnaj, můžeme zde pozorovat diváky, které zajímá technika bojovníků, dynamický průběh a výsledek turnaje, který není jasný do poslední vteřiny zápasu. Boxeři, na které je kladen obrovský psychický tlak, se snaží využít všech svých schopností, aby eliminovali protivníka, nebo jinak on eliminuje je.
Pomineme tyto hlavní faktory, se kterými je souboj spojen, a zaměříme se pouze na jeho podstatu ve vizuálním rozhraní, tedy na pohyb, který vnímám jako klíč k potenciálu vizuální estetiky souboje.
Rozložení pohybu na jednotlivé body nás oprostí od vizuálního narušení a od okolního prostoru. Díky tomu je nám nabízen čistý dojem z pohybu a dynamiky souboje. Celkový efekt je tvořen několika vzájemně se ovlivňujícími prvky. Pohyby jednoho bojovníka vycházejí z reakcí na pohyb druhého, a vytvářejí tak dojem synchronizovaného celku i přesto, že spolu ve skutečnosti soupeří. To nám odkrývá nové roviny souboje.

For an ideal illustration of this video we can imagine a boxing match. Boxing, which sometimes used to be called „cornering,“ is a martial sport based on two fighters who are trying to knock each other out by fist punching that is restricted by a set of rules. Boxing has been established in the 18th century in Great Britain. Despite its violent background it has been popular until this time when it still has its fans among people from all social classes. Lets imagine a boxing match. We can observe the audience fascinated by the technique of the fighters, the dynamic turns and the results of the match which are uncertain until the last moments of the tournament. Boxers are under extreme psychological pressure. They are trying to use all their abilities to eliminate the opponent. If we separate these main aspects of fighting and focus only on its aesthetics, we see a synchronized movement created by two separed entities who are in a specific dynamical process.
I feel that from the perspective of the visual interface, it is the movement that is the key to potential of visual esthetics of duelling. Decomposition of the whole movement to a web of points on empty, black background allows the viewer to focus his/her mind only on the movement itself and it prevents him from visual disruption of surrounding space. Because of this decomposition we get a clear perception of the movement and of the dynamics of the combat. The complex effect is created by various elements influencing each other. Movements of one fighter are reflecting the movements his opponent. This creates a feeling of synchronised wholeness despite the fact that the fighters are rivals. That gives us different and new point of view of fights.



video, 1920 × 1080, 08:48

MIRROR OF SURROUNDINGS

V tomto projektu pracuji s lidskou percepcí v prostoru. Z psychologického hlediska víme, že prostor, v němž se nacházíme, nás ovlivňuje. Okolní prostředí dokáže změnit naše pocity, vzpomínky a náladu. Například pokud se budeme nacházet v temné, pro nás neznámé místnosti, bude náš pocit odlišný od pocitu, který nám navodí otevřené prostředí.
S tímto zdánlivě banálním, ale pro umělce klíčovým lidským vjemem, pracuji v tomto videu. Použil jsem tu sebe, jako biologické čidlo. Soustředil jsem se na několik různých prostředí, které na mě, potažmo na nás, působí a ovlivňují nás, i když si toho obvykle nevšimneme. Porovnal jsem své dojmy v harmonickém lese s pocity v monumentální budově Akademie výtvarných umění v Praze a s pocity na rušné ulici. Všechny lokace jsou od sebe v podobné vzdálenosti, jejich středem je Akademie. Použil jsem zrcadlové koule, jež fungují jako dokonalá zrcadla a svým pohybem naznačují mé emoce.

In this project I am focusing on the concept of human perception in certain environment. From the psychological perspective we know, that the space that surrounds us has a great influence on us. The space arround us can change our feelings, memories and behavior. For example, if we stayed in a dark, unknown room, our feelings would be different from those that would arise in open space environment.
This is the phenomenon I work with in my projects. I think it is one of the basic topics of artist's concept strategies. I used myself as a biological detector. I have focused on a few different enviroments which have affected me personally or which have had an effect on the people I know. Sometimes we are influenced without even noticing.
I compared my feelings from a calm forest with those from a monumental hall in the Academy of Fine Arts or with those from an overcrowded street. All of these three locations are close to each other and the Academy is at the center. I used mirror balls, which work as perfect mirrors, to reflect and display my emotions trough their specific movements.

video, 1920 × 1090, 02:09

KRYŠTOF BRŮHA

fine artist

http://krystofbruha.cz

studio@krystofbruha.cz