



divoký pes

BARBORA BÍMOVÁ / FUA TUL

divoký pes

DOKUMENTACE BAKALÁŘSKÉ PRÁCE 2013
ateliér Vizuelní komunikace doc. Stanislava Zippeho

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI - FAKULTA UMĚNÍ A ARCHITEKTURY
Katedra výtvarných umění / akademický rok 2012/13

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

autor: Barbora Bímová
program: B8206 Výtvarná umění
obor: Vizuální komunikace
vedoucí práce: doc. Stanislav Zippe



PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych poděkovala panu docentu Stanislavu Zippemu za odborné vedení během celého čtyřletého studia, nejen cenné rady, ale i konfrontace. Děkuji také panu asistentovi Jaroslavovi Prokešovi za vstřícný přístup a ochotu.

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala zcela samostatně, a že jsem uvedla veškerou použitou literaturu.

V Liberci dne 29. 5. 2013

TÉMA

Zdivočelá evoluce virtuálního světa, omezená na fenomén animovaného GIFu na internetu.

ANOTACE

Divoký pes je projekce využívající obrázků nalezených a stažených z internetu, ze kterých je následně náhodně generován pohyblivý obraz. Tématem je evoluce virtuálního světa vyjádřená skrz fenomén GIF a jeho opětovnou stále stoupající popularita na internetu, především díky šíření krátkých mikropříběhů na sociálních sítích.



KLÍČOVÁ SLOVA

gif, digitální obraz, internet, vyhledávání, knihovny, výčet, animace, pohyblivý obraz, fenomén, random, náhoda, imaginace, asociace, mikropříběh

Klíčová by se také mohla stát slova ze seznamu, pod kterými byl vyhledáván užitý animovaný materiál, a dále výčet asociací a kapitol do nichž byla původně knihovna rozdělena. (pes, pán, láska, sex, nohy, gesto, pohyb, tanec, vlasy, oči, pohled, krajina, les, svoboda, politika, barva...)

Konečné odklonění se od primárního tematického obsahu GIFů, jenž byl základem pro tvorbu kolekcí určitého typu animací, dalo vzniknout generovanému obrazu v reálném čase. Původní tvar interaktivní webové aplikace založené na hypertextu je již zcela pozměněn. Divák nemůže zasahovat do před sebou promítaného. Vše závisí pouze na programu, jenž se ukázal jako nejlepší možná cesta vizuálního řešení práce, která se opírá o popis vizuálního výčtu podle Umberta Eca. Ten tvrdí, že dnešní mediální svět se snaží vytvářet spousty fascinujících obrazů, poskytnout konzumentovi nevyčerpatelnou zásobu dráždivých podmětů a tou evokovat hojnost.² Eco také poukazuje na příklady vybraných výtvarných děl, které naznačují, že to, co vidíme ohraničeno rámem, není vše, nýbrž jen ukázka z nesnadno spočitatelného celku (př. Boshova Zahrada rozkoší).

Vizuální forma naznačuje přebujelost prostředí internetu a množství dnešní publikační exploze, která nabourává schopnost pojmut nezměrnou kvantitu informací. Jako generativní základ obrazu využívám vytvořenou digitální knihovnu. Její vznik podmínila práce s přirozenou navigační funkcí prohlížeče skrz klíčová slova a hypertextové odkazy na navštívených stránkách. Rychlé změny, zhušťování vizuální informace a náhlé zmenšování až do velikosti, kdy je subjekt téměř neidentifikovatelný, vedou ke ztrátě původní výpovědní hodnoty jednotlivých animací.

² Umberto Eco, Bludiště seznamů, nakladatelství Argo 2009, str. 353, ISBN 978-80-257-0164-5

³ Umberto Eco, Bludiště seznamů, nakladatelství Argo 2009, str. 38, ISBN 978-80-257-0164-5



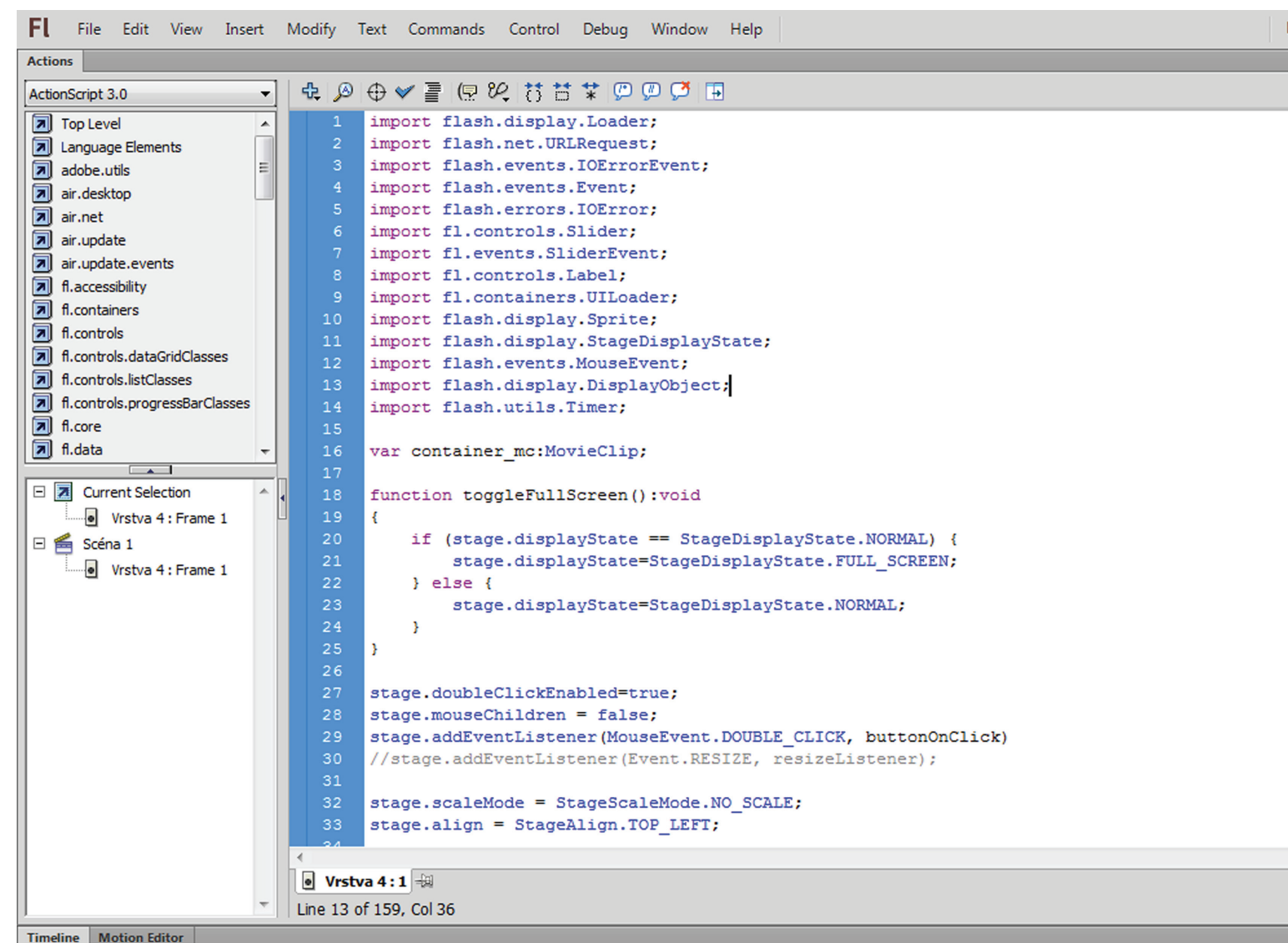


Dílo vzniklo jako jistá forma fascinace fenoménem GIF, který je pro svůj charakter (repetitivnost, otevřenost, ironie a prostor pro imaginaci...) velice oblíbeným prostředkem sdělování digitálních mikropříběhů. Ty nejsou nutně hlubokomyslné, ve většině případů stačí, když diváka rozesmějí, nebo ho donutí alespoň k minimální reflexi svého okolí. Tvoří samostatné, uzavřené celky a zároveň mají povahu zlomku, fragmentu a zůstávají otevřené. Záleží na tom jak se díváme a co hledáme. Z velké části jsou také uspokojovacím prostředkem všudypřítomného voyerismu podporovaného anonymitou autora i konzumenta. Vysoká míra stylizace obrázků spouští řetězce asociací a ty jsou mi vodítkem v této nevyčerpatelné zásobárně. Vnímám onu hojnost a nutkavý pocit nashromáždit toho co nejvíce. V celku přirozeně tak začal vznikat deník z cest narůstající z neuvěřitelné vizuální pastvy.

Na andělských křídlech s dětským úsměvem přes hory polibků, lesy plné zvěře, zvrhlá města, k údolím smrti a ještě dál.

TECHNICKÁ SPECIFIKACE

K tvorbě výsledné podoby bakalářské práce byl použit grafický vektorový program Adobe Flash. Primárně jeho implementovaný programovací jazyk ActionScript, který se jevil jako nejvhodnější volba k uskutečnění mého uměleckého záměru. Tento předpoklad se ve výsledku potvrdil.



```
import flash.display.Loader;
import flash.net.URLRequest;
import flash.events.IOErrorEvent;
import flash.events.Event;
import flash.errors.IOError;
import fl.controls.Slider;
import fl.events.SliderEvent;
import fl.controls.Label;
import fl.containers.UILoader;
import flash.display.Sprite;
import flash.display.StageDisplayState;
import flash.events.MouseEvent;
import flash.display.DisplayObject;
import flash.utils.Timer;
```

```
var container_mc:MovieClip;
```

```
function toggleFullScreen():void
{
    if (stage.displayState == StageDisplayState.NORMAL) {
        stage.displayState=StageDisplayState.FULL_SCREEN;
    } else {
        stage.displayState=StageDisplayState.NORMAL;
    }
}
```

```
stage.doubleClickEnabled=true;
stage.mouseChildren = false;
stage.addEventListener(MouseEvent.DOUBLE_CLICK, buttonOnClick);
//stage.addEventListener(Event.RESIZE, resizeListener);
```

```
stage.scaleMode = StageScaleMode.NO_SCALE;
stage.align = StageAlign.TOP_LEFT;
```

```
//trace("stageWidth: " + stage.stageWidth + " stageHeight: " + stage.stage-
Height);
}
```

```
function buttonOnClick(event:MouseEvent):void
{
    toggleFullScreen();
}
```

```
var my_images:XMLList;
var my_total:Number;
```

```
var myXMLLoader:URLLoader = new URLLoader();
myXMLLoader.load(new URLRequest("gallery.xml"));
myXMLLoader.addEventListener(Event.COMPLETE, processXML);
myXMLLoader.addEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR, ioError);
```

```
function ioError (e:IOErrorEvent):void{
    trace(e.text);
}
```

```
//XML LOADING
function processXML (e:Event):void{
    var myXML:XML = new XML(e.target.data);
```

```
        my_images = myXML.IMAGE;
        my_total = my_images.length();
```

```
        myXMLLoader.removeEventListener(Event.COMPLETE, processXML);
        myXMLLoader = null;
```

```
        createContainer();
        callThumbs();
```

```
    }
```

```
    // CREATE CONTAINER FOR IMAGES
    function createContainer():void{
        container_mc = new MovieClip();
        container_mc.x = 0;
        container_mc.y = 0;
        addChild(container_mc);
```

```
    }
```

```
    function callThumbs():void{
        for (var i:Number = 0; i < my_total; i++){
```

```
            var thumb_url = my_images[i].@THUMB;
            var thumb_loader = new Loader();
            thumb_loader.load(new URLRequest(thumb_url));
            thumb_loader.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.
```

```
COMPLETE, thumbLoaded);
```

```
        }
```

```
    }
```

```
function thumbLoaded(e:Event):void{
    var my_thumb:Loader = Loader(e.target.loader);
    my_thumb.addEventListener(Event.ADDED, _addTimer);

    container_mc.addChild(my_thumb);
}
```

```
var timer:Timer = new Timer(4000);
timer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, genCas);
timer.start();
```

```
var randomScale:Number = 0.02;
var timeScale:Number = 0.5;
function genCas(e:TimerEvent):void{
```

```
    //randomScale = Math.round(Math.random() * 5) / 10;
    randomScale = Math.random() * 5 / 10;
    timeScale = 1 - randomScale*1.5;
    //trace(randomScale,timeScale);
```

```
    var timerObj:Timer = e.target as Timer;
    var randNum = Math.round(Math.random() * 5000) + 3000;
    timerObj.delay = randNum;
    //trace(randomScale);
```

```
    }
```

```
function _addTimer(e:Event):void{
```

```
    var randNum:Number;
    var mc:Object = e.target;
```

```
    randNum = Math.round(Math.random() * 5 + 2000);
    var timer:Timer = new Timer(randNum);
    timer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, randGen);
    timer.start();
```

```
function randGen(e:TimerEvent):void {
```

```
    var xPozice:Number;
    var yPozice:Number;
```

```
    mc.scaleX = randomScale;
    mc.scaleY = randomScale;
```

```
    xPozice = Math.round(Math.random()*stage.stageWidth );
```

```
function _addTimer(e:Event):void{

    var randNum:Number;
    var mc:Object = e.target;
```

```
    randNum = Math.round(Math.random() * 5 + 2000);
    var timer:Timer = new Timer(randNum);
    timer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, randGen);
    timer.start();
```

```
function randGen(e:TimerEvent):void {
```

```
    var xPozice:Number;
    var yPozice:Number;
```

```
    mc.scaleX = randomScale;
    mc.scaleY = randomScale;
```

```
    xPozice = Math.round(Math.random()*stage.stageWidth );
    yPozice = Math.round(Math.random()*stage.stageHeight);
    if (xPozice + mc.width > stage.stageWidth){xPozice =
stage.stageWidth - mc.width};
    if (yPozice + mc.height > stage.stageHeight){yPozice =
stage.stageHeight - mc.height};
```

```
    var randomDisplay:Number;
    var randomDisplay2:Number;
```

```
    randomDisplay = Math.random()*1;
    randomDisplay2 = Math.random()*1;
```

```
    if (randomDisplay>timeScale) {mc.visible=false; }
    else {mc.visible=true}
```

```
    mc.x = xPozice;
    mc.y = yPozice;
```

```
    //trace(randomScale);
```

```
    var randNum:Number;
    var timerObj:Timer = e.target as Timer;
    randNum = Math.round(Math.random() * 5000) + 5000;
    timerObj.delay = randNum;
```

```
    }
```


Mám-li najít určité pojítko ve své umělecké práci, bude jím hravost. Dost často hraji hry, jen úplně sama a snažím se skrz ně komunikovat s prostorem, lépe ho pochopit i hledat v něm své místo, sebe. Bavím se a doufám, že divák přistoupí na pravidla a začne se bavit také. Každá hra je má jiná, a proto nevyužívám primárně jen jednoho média.

Prostřednictvím hry se dítě učí poznávat svět, je základním stavebním kamenem formování jeho osobnosti, pomáhá mu vstoupit do společnosti, proto toto slovo užívám jako metonymii k tvorbě. Reflektuji a analyzuji svět kolem sebe, který se z velké části zúžil na mé bezprostřední okolí, to však nutně neznamená, že by ztrácel na inspirativnosti. Matkou Divokého psa je také hra, známá jako Asociace, otců je bezpočet, neznámých.

