

Jan Maštera

Osobní údaje:

Telefonní číslo: +420 724 232 629
E-mail: honza.mastera@gmail.com
Datum narození: 26. února 1987
Národnost: česká
Webové stránky: <http://www.the-low-orbit.net/>

Pracovní zkušenosti:

od září 2019

Vedoucí Studia Katedry fotografie, Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze

2018, 2019

Kamera a postprodukce seriálů o architektuře pro kulturní družstvo Cosa.cz

2014 – 2019

Asistent Studia Katedry fotografie, Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze

2007 – 2018

Pedagog oboru multimédií na Vyšší odborné škole grafické, Hellichova, Praha

Jazykové znalosti:

Angličtina

Dosažené vzdělání:

2009 – 2016 Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze

Katedra fotografie, Titul MgA.

2006 – 2009 Vyšší odborná škola grafická, Hellichova 22, Praha

Obor Fotografie a média, Titul DiS.

Výstavy:

2018

Vizuální mytologie / Galerie Alternativa, OGV, Jihlava / Lenka Falušiová, Jan Maštera, Jan Uldrych /
7. června – 26. srpna 2018

2016

The most impossible of renunciations / NYU Tisch, New York / 27. května – 3. srpna 2016

Cities and Velocities / De Markten, Brussels / 18. června – 10. července 2016

Foto FAMU 2016 / Galerie AMU, Praha / 7. – 16. června 2016

Famografie II / Fotograf gallery / 24. června – 16. července 2016

2015

Mezi dokumentem a monumentem / Drdova Gallery, Praha / Václav Kopecký, Jan Lesák, Jan Maštera /

4. září – 17. říjen 2015

Matter of Photography / Prospekto galerija, Vilnius / 23. červen – 18. červenec 2015

FAMUFEST / The Chemistry Gallery, Praha / 15. – 21. listopadu 2015

2014

Æ / Národní knihovna Praha, všeobecná studovna / Jan Maštera / od 28. srpna 2014 – stálá instalace

Thoughtforms / Galerie KIV, Praha / 17. září – 26. říjen 2014

2013

Trienále umenia knihy / Turčianska galéria, Martin / 14. listopad 2013 – 10. březen 2014

声东击西 / China Czech Contemporary, Beijing / 21. září 2013 – 20. říjen 2013

zlom / Výstavní síň Pod Tribunou, Památník Lidice / 30. května 2013 – 23. června 2013

Klauzurní soubory KF FAMU 2013 / Galerie AMU, Praha / 19. – 23. června 2013

2012

Fluidum#3 festival – Chůze periferií / Galerie K4, Praha / 8 – 10. listopadu 2012

Absolventi bakalářského studia KF FAMU 2012 / Galerie AMU, Praha / 18. září 2012 – 7. října 2012

PV in/v NTK / Národní Technická knihovna, Praha / 17. října 2012 – 7. listopadu 2012

Paměť místa / Synagoga, Boskovice / 6. července – 19. srpna 2012

📖📖📖 / Galerie Velryba, Praha / Adéla Vosičková, Jan Maštera / 16. dubna – 12. května 2012

Controluca / Protisvětlo / České kulturní centrum Miláno, Milan / 13. března – 13. dubna 2012

Eterická fatálnost okamžiku / FAMU, Lažanský palác, Praha / 16. února – 16. dubna 2012

2011

Temná schránka / GAVU, Praha / 13. prosince 2011 – 5. ledna 2012

Young International Emerging Artist / Chung-Ang Art Centre, Seoul / 30. října – 5. listopadu 2011

Co by tomu řekl Antonioni? / Open Gallery, Bratislava / 5. října – 30. listopadu 2011

Obraz, v kterém žijeme / Galerie Emila Filly, Ústí nad Labem / 19. října – 2. prosince 2011

Výstavní soubory 2011 / GAMU, Praha / 15. června – 26. června 2011

Ideální místo / Galerie Velryba, Praha / 23. května – 10. června 2011

Planoucí, krutý, krásný a bleděružový / Velvyslanectví České republiky v Berlíně, Berlin / 5. – 29. dubna 2011

In Optima Forma / Galerie Emila Filly, Ústí nad Labem / 5. dubna – 28. května 2011

Selfmade / Fotograf gallery, Praha / 1. února – 25. února 2011

2010

Výstavní soubory 2010 / FAMU, Lažanský palác, Praha / 16. června – 31. srpna 2010

Fluidum festival / Galerie K4, Praha / 19. – 21. října 2010

Ontogenie / Zbrojovka, Brno / 25. září – 1. října 2010

Výstava 7g / Zahrada v Tróji, Praha / 26. června 2010

portfolio



Směs reliktů a nově vytvořených částí
systému dává vznik jedné z mnoha variant
současných forem fragmentu Zahrady.

warp 8 / visuté zahrady

popis knihy: Autorská publikace rozvíjející mytologickou genealogii existence zahrad.

idea: Visuté zahrady babylonské jsou projektem zaměřeným na zkoumání hranic a konstrukce mýtu. Za tímto účelem dílo vychází z formálních možností média knihy a vlastností textu podpořeného pseudovědeckými teoriemi. Fotografický obraz přitom slouží jako doplňující složka popisného aparátu, či prvek autenticity předkládaných tezí.

Kniha je strukturována jako mýtus vývoje fenoménu Zahrady. Tento vývoj je charakterizován jako geneze počínající rajskou zahradou Edenu, odvíjející se přes čínský daoistický mýtus duálních zahrad Xuanpu a Penglai, dále přes pád Visutých zahrad Babylonských až po současný stav fragmentovaných a izolovaných zahradních komplexů. Každá z etap je charakterizována a popsána jak na základě historických zdrojů, tak vytvořením podpůrných mýtů a linearizací celkové osy geneze.

Otázka víry a důvěryhodnosti je pro dílo stěžejním momentem. Kniha by měla ve čtenáři vyvolávat jak – do určité míry – automatickou důvěru v psané slovo, tak pochybnosti a nejistotu s vrstvicí se stavbou konstruovaného mýtu. Balancování v šedé zóně důvěryhodnosti, faktů a fikce je záměrné, a to i s cílem přimět čtenáře k zamyšlení se nad samotnými tématy rozebíranými v knize.

Kniha je do jisté míry problematické médium co se týče její prezentace v galerijním prostoru a primárně tak není zcela zamýšlena. Ideální formou prezentace by byla forma intervence do knihovnických (veřejných) prostorů, kde může potenciální divák na dílo narazit ve zcela nečekaném kontextu, a kde mu může i přirozeněji důvěřovat.

vznik: 2015 - 2018

technika: barevný pigmentový inkoustový tisk na papíře, japonská vazba

materiál: recyklovaný papír, nit

rozměr: 297x420 mm

online: <http://www.the-low-orbit.net/page.php?post=21>





warp 7 / random skies

popis: Diplomová práce, výstavní soubor.

idea: Random skies je projektem zkoumajícím tenkou hranici mezi realitou a její simulací. Existujeme na mlhavém rozhraní, kde začínáme různé formy virtuální simulace identifikovat jako reálnější než skutečnost samu. Vždy jsme na tomto rozhraní existovali a zdokonalovali naše schopnosti reprodukovat a vytvářet simulace světa okolo nás. A zatímco ono kouzlo reprodukce nepřestává pomíjet, je pomalu a nevědomky překrýváno simulací sebe sama. Reprodukovat nestačí, je nutné reprodukovat reprodukci reprodukce. Algoritmy vytváří na základě nasbíraných dat nové a lepší reality. Rekonstrukce jdou hlouběji a hlouběji pod povrch svých subjektů. Opakujeme cyklus tolikrát, až se ze simulace reality stává realita simulovaná. Subjekty mizí pod svými lepšími, simulovanými identitami.

Vyměníme tedy realitu za ideálně namíchanou směs vybraných algoritmů? Nahradíme fotografické obrazy renderovanou virtuální realitou fotorealistické simulace? Práce vychází z estetiky vědeckých článků a technologických popisů, již staví do kontrastu s vizuální podobou oblak a jejich doprovodných atmosférických jevů. Zadní strany obrazů doplňují dva druhy informací – meteorologické zápisy vztahující se k datu zhotovení dané fotografie a výseky z vědeckých studií generativních algoritmů zaměřujících se na atmosferické a meteorologické jevy. Tyto studie jsou primárními zdroji mechanismů užívaných v rámci vytváření fotorealistických simulací částicových systémů.

vznik: 2015 - 2017

technika: barevný pigmentový inkoustový tisk na papíře

materiál: papír

rozměr: 690x2850 mm

online: <http://www.the-low-orbit.net/page.php?post=23>





Jedním z nejvýznamnějších
vých informací ke studiu
ly menších rozměrů,
stěného charakteru.

kaci jedné
ra
stration



Lokace podzemní jednotky gravitačního
pohonu, severní Tarawa

Území přímo nad aktivními gravitačními motory
se vyznačuje specifickou charakteristikou –
kompletním úbytkem vegetace v téměř dokonalém
kruhu. Kamenné linie byly vytvořeny jako ochrana
obyvatel před vstupem na tyto "území duchů".

Zdroj: Cesta na Kiribati, E. Däniken, 1995



Navigační kameny, jižní Tarawa

Druhá z částí systému dimenzionálního pohonu
se nachází roztroušená téměř po celé ploše
souostroví. Jde o navigační kameny určující
směr a vzdálenost k sousedícím ostrovům či
kontinentálním pevninám. Tyto kameny dříve nesly
vlastní inskripce a dle legend snad i mnohem
detailnější popis funkcí dimenzionálního
pohonu, bohužel však v průběhu své existence
podlehly vlivům klimatických podmínek a z větší
části nejsou čitelné. Některé z kamenů byly
v průběhu své existence přesouvány a jejich
přímá návaznost na celý systém tak byla
narušena. Na druhou stranu, část z kamenů byla
přenesena i do svatyní (např. na severní části
ostrova Tabiteuea), a tak byly zachovány ve
stabilních podmínkách a uchovány pro pozdější
analýzu.



Zdroj: Cesta na Kiribati, E. Däniken, 1995

warp 9 / mizející ostrovy

popis knihy: Autorská publikace analyzující vztah dimenzí plochy a prostoru.

idea: Je realita virtuální fikcí, nebo je fikce virtuální realitou?
Tato studie se zabývá zkoumáním dostupných pramenů ke celosvětovým klimatickým změnám a jejich vlivu na rovníkové tichomořské státy (se zúžením na ostrovní stát Kiribati). Snaží se popsat a zobrazit globální klimatické změny v jejich důsledcích a jejich transformaci do konkrétních jevů působících na ostrovní státy i s jejich odhadovaným vývojem do budoucna a možnými sekundárními či nově objevujícími se efekty. Cílem studie je na základě těchto zkoumání vyhodnotit předpokládaný stupeň ohrožení a předložit navrhovaná řešení s ohledem na možný vývoj situace.
Je realita virtuální fikcí, nebo je fikce virtuální realitou? Ve světě kde už není možné porozumět samotným jevům, natožpak jejich sekundárním efektům, se spoléháme se stále narůstající měrou na určitou samospasitelnost civilizace. Samospasitelnost generovanou vědeckými teoriemi, simulovanou hyperrealitou a stojící na pilířích technologií. Jde ale o silně uni-polární jev – zatímco nevidíme přes množství vrstev hyperreality, věříme, že vše pracuje pro nás. Deus ex machina, tak opětovně vystupuje a bojuje za nás proti nám. Noříme se stále hlouběji a stále častěji do těchto našich hyperreálných virtuálních vrstev, komunikujeme s naším bohem ze stroje a přitom ztrácíme realitu. Je realita virtuální fikcí, nebo je fikce virtuální realitou?
V knize warp 9 / mizející ostrovy se snažím nastínit tuto virtuální fragmentaci. K objevujícímu se problému jsou vytvořena tři možná řešení. Všechna z možných řešení jsou konstruována na bázi vědecké hyperreality. Jsou ale řešeními? Kde budeme hledat hranici mezi fikcí a realitou, mezi mýtem a vědou? Čemu budeme věřit? Čemu chceme věřit?

vznik: 2014 - 2015
technika: barevný pigmentový inkoustový tisk na papíře, japonská vazba
materiál: japonský papír, recyklovaný papír, nit
rozměr: 297x420mm + 210x297mm pro NK
online: <http://www.the-low-orbit.net/page.php?post=22>





intervence do všeobecné studovny Národní knihovny

popis:	Subverzivní intervence do fondu všeobecné studovny Národní knihovny.
idea:	ENCYCLOPÆDIA UNIVERSALIS 18a, 18b, 18c Subverzivní instalace triptychu autorských do encyklopedické sekce všeobecné studovny Národní knihovny v Praze. Knihy byly do všeobecného výběru zařazeny dne 28. srpna 2014 a dle posledních informací jsou stále přítomny. Zařazeny byly projekty warp 5 / schodiště, warp 6 / dialog a warp 9 / mizející ostrovy. Z důvodu nižších regálů NK byly všechny zmenšeny do formátu A4. Prosím neuvědomujte personál knihovny.
vznik:	28. srpna 2014 - ?
technika:	barevný pigmentový inkoustový tisk na papíře, japonská vazba
materiál:	japonský papír, recyklovaný papír, nit
rozměr:	3 x 210x297mm

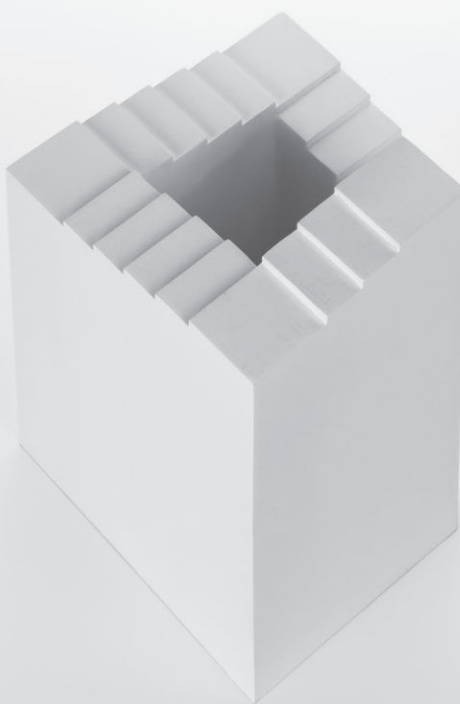
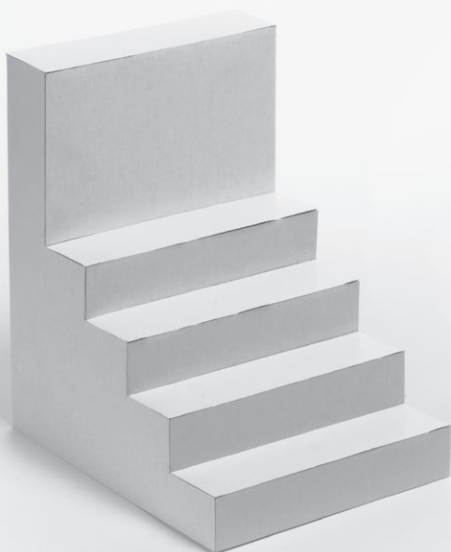
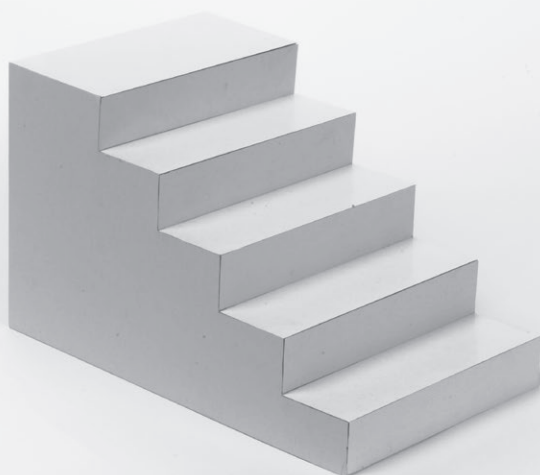




warp 6 / dialog

- popis knihy: Autorská publikace rozvíjející fiktivní teorii možného vedení binárního dialogu s krajinou.
- idea: Krajina je čtena pohybem v prostoru. Nalézáním cesty krajinou vytváříme prostorovou křivku. Binární povaha oscilujících vertikálních změn umožňuje transkripci časového sledu těchto změn do sémiotické matrice binárního kódu.
- Warp 6 / dialog / předkládá určitou formu fikce či mýtu. Ve snaze demytizace fenoménu ale nepřináší požadované osvětlení a uzavření kruhu. Naopak, místo toho vytváří paradoxně větší množství větvících se nezodpovězených otázek a možných teorií. Záměrně také ani nedotahuje prvotní myšlenku binární transkripce až do samého konce. Možnosti výsledného přepisu / překladu tohoto binárního dialogu jsou otevřené a volné k interpretaci. Kniha warp 6 je platformou pro polemiku nad vrstvením hyperrealit našeho každodenního světa.
- vznik: 2013
- technika: barevný pigmentový inkoustový tisk na papíře, japonská vazba
- materiál: recyklovaný papír, nit
- rozměr: 297x420 mm + 210x297mm pro NK
- online: <http://www.the-low-orbit.net/page.php?post=20>





warp 5 / schodiště

popis knihy: Autorská publikace rozvíjející mytologii fenoménu slepých schodišť.

idea: Schodiště jako meziprostor /meziexistence/ při přechodu dimenzí. Schodiště pro schodiště samo. Tedy schodiště bez konečného či vstupního bodu. Ojedinělý úkaz zesilující význam schodiště jako prostředku k skoku do vyšší/jiné dimenze právě absencí či znemožněním interakce s onou rovinou. Schodiště se tak stává jakýmsi artefaktem umožňujícím právě opak své funkce / přesun z místa na místo za nějakým účelem /. Právě takové schodiště je jedinou možností k oproštění se od ideí schodiště jako pouhého prostředku. Slepé schody intenzifikují vjem postupného překonávání jednotlivých kvant v obou směrech funkce. Zároveň jsou si určitým protikladem k sobě samy - vždy stoupají a klesají / popřípadě klesají a stoupají / zároveň. Kvantovými skoky se tak dostáváme tam a zase také zpět do výchozího bodu. Neboť jiné cesty není.

vznik: 2011 - 2012

technika: barevný pigmentový inkoustový tisk na papíře, japonská vazba

materiál: recyklovaný papír, niť

rozměr: 297x420 mm + 210x297mm pro NK

online: <http://www.the-low-orbit.net/page.php?post=9>





an. Mubira
2012
Schwartzkopf, Schmitt, Mubira, C. J. Wang, Wang
Agnes Knapik, Michaela Knapik, Michaela
Schwartzkopf, Schmitt, Mubira, C. J. Wang, Wang
Agnes Knapik, Michaela Knapik, Michaela

warp 4

popis: Interaktivní instalace polemizující nad existencialitou virtuálních dat.

idea: Digitální fotografie jako funkce

Zatímco klasická fotografie prochází fází latentního obrazu jako svým dočasným evolučním stádiem na cestě ke vzniku hmotného dvourozměrného záznamu, fotografie digitální je ve své podstatě funkcí oscilující právě mezi fází latentního (virtuálního - budoucího) a reálného (viděného) obrazu. Latentní podoba – ve formě virtuálních datových struktur uložených na fyzickém médiu je v podstatě identická se stádiem nevyvolaného obrazu na filmovém materiálu. Oproti fyzicky založené podstatě filmového média je hlavním rozdílem právě přechod ze stádia latentního obrazu do stádia obrazu vnímatelného. Zatímco tento proces je u fyzického média nevratný a poté co jednou proběhne tak permanentní, jeho digitální variace je procesem neustálé změny – rychlého kmitu mezi jednotlivými stádii bez fixního ukotvení na jedné či druhé straně.

Podobně jako na Schrödingerovu kočku zavřenou v krabici s kvantovým paradoxem - i na virtuální obraz hledíme až po onom symbolickém odklopení víka krabice, a tedy až poté, kdy pod vlivem naší zvědavosti, je v okamžiku definováno ono žije / nežije. Zatímco kočky v krabici ale mají život pouze jeden, virtuální obrazy ve své nestabilitě neustále přepínají mezi těmito stavy existence.

Ačkoliv tedy digitální nestálost nemusí být permanentní, neexistuje zde žádná záruka dlouhodobě stabilního a předpovědatelného stavu dat. Viděné poprvé může být i naposledy. Tam, kde klasická média technologické reprodukce svým způsobem auru zachycovaného předmětu transformují v řadový symbol, digitální záznam vytváří nadstavbu nad zachycované v podobě své vlastní aury nestability a neustálé hrozby zániku. Každá digitální kopie tak paradoxně ke své podstatě identické kopie nese i auru jedinečnosti a křehkosti v čase a prostoru.

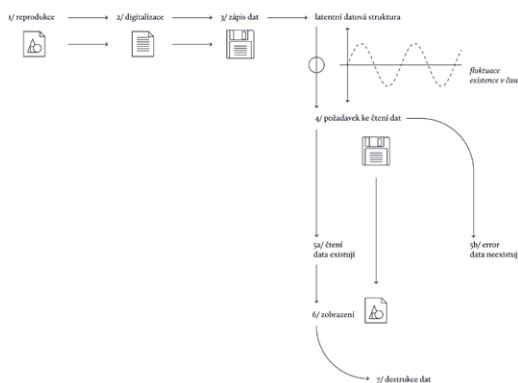
Celek instalace se skládá z určitého konečného množství disket se zaznamenanými obrazy, disketové mechaniky k jejich čtení a LCD displaye. Po vložení diskety je fotografie načtena do mezipaměti, zobrazena na displayi a smazána. Vložení další diskety, či po uplynutí časového intervalu pěti minut je fotografie odstraněna i z mezipaměti a permanentně tak přestává existovat. Divák se tak v důsledku své touhy po obraze stává určitou deus ex machina urychlující proces nestability až do jeho absolutního konce. Obraz (viditelný) i jeho latentní struktura (virtuální data) mohou být viděny (čteny) pouze jednou. Digitální obraz je tak prezentován ve své pravé podobě s plným důrazem na auru své existenciality.

vznik: 2012

technika: digitální fotografie, variabilní prostorová instalace, software/skript

materiál: disketová mechanika, LCD display, diskety

online: <http://www.the-low-orbit.net/page.php?post=4>



warp 2

popis knihy:

Autorská publikace analyzující vztah dimenzí plochy a prostoru.

idea:

Jednoduchým pohybem ruky máme možnost nevratně a permanentně deformovat realitu.

Ohybem listu papíru vznikne svět poznamenaný / změněný nečekaným vstupem deus ex machina do původně ploché dvourozměrné reality. Tato alternativní realita je paralelní k realitě původní. Lze si je představit jako větvící se strom, v jeden okamžik existuje pouze jedna varianta událostí odehrávajících se v tomto dvoudimenzionálním světě, v okamžiku druhém se vlivem zlomu události v jednom ze světů deformují a vedou k jiným výsledkům. Prostory se prolínají.

V tomto případě dochází k deformaci dvou-rozměrné dimenze zásahem z dimenze troj-rozměrné - je tedy možné, měnit poměry v rámci libovolné nižší dimenze (propojovat různá místa a časové umístění dvou či více bodů) zásahem / pokřivením v dimenzi vyšší.

vznik:

2010

technika:

barevný pigmentový inkoustový tisk na papíře, šitá vazba VI

materiál:

recyklovaný papír, nit

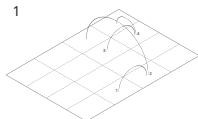
rozměr:

297x420mm

online:

<http://www.the-low-orbit.net/page.php?post=2>

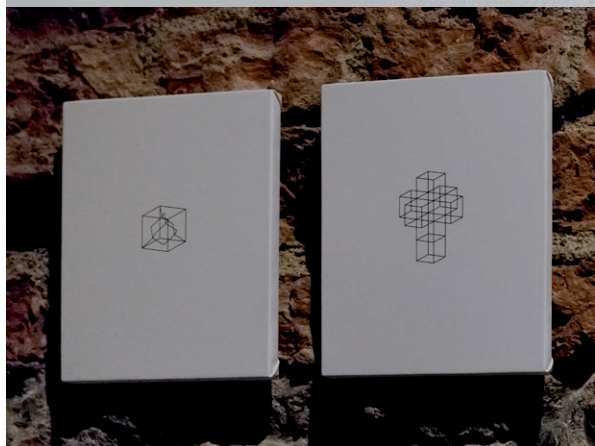
1





Si - instalace v rámci výstavy

- popis: Instalace věnovaná fenoménu chemického prvku Křemíku (Si)
- idea: Si jako budoucí entita moderního technokratického kultu.
Snažíme se najít cesty zpět. Cesty zpět do míst, odkud jsou stále ještě vidět hvězdy, slyšet hluboké tóny lesů, cítit čerstvý vzduch a přichází nečekané události. Míst, kde se utváří sny.
Manipulací reality či konstruováním jejích nových paralel docházíme k vytváření iluzorních světů. Dáváme prostor imaginaci. Kde nebylo nic, něco se náhle překvapivě objevuje, kde se nalézalo něco, je cosi jiného nebo to záhy mizí, aby dalo prostor pro sametovou prázdnotu vesmíru. Budujeme civilizace ze skla i jejich kultury v průhledných laboratorních halách.
Fragmenty těchto konstruktů pak nahrazujeme realitu. Přetváříme ocelová nebe všednosti v krajiny náhodných znaků a symbolů.
- vznik: 2012
- technika: kniha - laserový tisk na papíře, ruční lepená vazba, ikony - pigmentový tisk na plátně,
- materiál: papír, plátno, počítač, CRT monitor, stůl
- rozměr: variabilní rozměry
- online: <http://www.the-low-orbit.net/page.php?post=16>





binary sunset

popis: video smyčka, 1h 15m 19s

idea: Objekt vystavený v prostorách FAMU v rámci výstavy Eterická fatálnost okamžiku, 16. února - 16. dubna 2012.
Video smyčka prezentovaná na klasickém CRT monitoru.
Video zobrazuje statický záběr interiéru se stolem a dvěma monitory na pozadí stínohry vrhané západem slunce. Jeden z počítačů je zapnutý a jeho obrazovka kmitá vykreslovací frekvencí. Dramatický kontrast scény vrcholí v okamžiku kdy i poslední přímý sluneční paprsek vrhaný na zeď mizí a počítač se v zápětí vypíná.

vznik: 2011 - 2012

technika: video smyčka, 1h 15m 19s

materiál: CRT monitor

rozměr: variabilní rozměry

online: <http://www.the-low-orbit.net/page.php?post=12>

