

LUNCHMEAT STUDIO: The Grief of Misfit Cathedrals
12 10 2023–14 01 2024

KURÁTORKA Iva Polanecká
PROJEKTOVÁ MANAŽERKA Nikola Schnitzerová
GRAFICKÉ ŘEŠENÍ Ida Fárová, Lucie Zelmanová
VÝSTAVNÍ PRODUKCE Agáta Nowaková (Lunchmeat Studio), Nikola Schnitzerová (Kunsthalle Praha)
TECHNICKÁ PRODUKCE Matej Al-Ali (Kunsthalle Praha), Arnošt Kasal (Lunchmeat Studio)
AV TECHNICKÉ ŘEŠENÍ VÝSTAVY David Fernández Francos (Lunchmeat Studio)
VZDĚLÁVACÍ A DOPROVODNÉ PROGRAMY Martina Freitagová, Aneta Kučeříková, Barbora Škaloudová
PR A MARKETING Ondřej Čížek, Zuzana Dusilová
PŘEKLADY Františka Blažková
REDAKCE A KOREKTURY Theo Carnegie Tan (EN), Jana Jebavá (CZ)
INSTALACE Matej Al-Ali, Leoš Drábek, David Fernández Francos, Zdeněk Charvát, Arnošt Kasal,
Jiří Kauč, Jakub Larva, Jan Oberreiter, Augustin Soukup, Petr Šedivý, Jakub Šimek, Jakub Štěpán

SEZNAM UMĚLCŮ A UMĚLKYNĚ

REŽIE Jakub Pešek
ASISTENT REŽIE Karel Cettl
KONCEPT Karel Cettl, Petr Fašianok, Jiří Kubalík, Jakub Pešek
ILUSTRACE, KONCEPT ART Karel Cettl
FOTOGRAMETRIE – SBĚR DAT Erik Bartoš, Sára Hohlová, Jakub Larva, Jakub Pešek
OPERÁTOR DRONU Jakub Larva
FOTOGRAMETRIE – VÝROBA 3D MODELŮ Pavel Karafiát
HLAVNÍ 3D ANIMÁTOR Erik Bartoš
3D ANIMACE Petr Adamec, Simon Kounovsky, Kristýna Sidlářová, Sebastian Tauchen
ČIŠTĚNÍ A POSTPRODUKCE 3D SKENŮ Sára Hohlová
STŘIH A PROSTOROVÁ SKLADBA Jakub Pešek
SOUND DESIGN Ladislav Zensor
LIGHT DESIGN Ondřej Růžička
GRAFICKÝ DESIGN Anymade Studio

PODĚKOVÁNÍ Epson, Lukáš Janoušek, Karel Kiml, Jan Kistanov, Anna Křivánková,
Tasya Nafigina, NVIDIA, Jan Sluka, Radek Spal, Jakub Stránský, Karel Vávra

Výstavu připravila Kunsthalle Praha.

Kunsthalle Praha děkuje všem interním i externím spolupracovníkům a spolupracovnicím, bez jejichž pomoci, rad a podpory by se tato výstava nikdy neuskutečnila.

Tato výstava vznikla za podpory členek a členů Kunsthalle Praha.

LUNCHMEAT STUDIO

The Grief of Misfit Cathedrals

12 10 2023–14 01 2024



LUNCHMEAT STUDIO: THE GRIEF OF MISFIT CATHEDRALS

Iva Polanecká

Audiovizuální dílo *The Grief of Misfit Cathedrals* (Žal nechtěných katedrál) zkoumá fenomén opuštěných industriálních komplexů, které se po ztrátě své původní funkce stávají solitérními rezidui v městském prostoru. Kdysi pulzující místo překypující energií se postupně proměňuje ve zdánlivě opuštěnou potmělou krajinu. Monumentální betonové skelety dominují okolí a svým měřítkem, proporcemi a klidem, který se v nich rozprostírá, vzdáleně připomínají katedrály. Artefakty, které nesou otisk historie a vlivu různých společenských sil, ve své prázdnotě a surovosti zrcadlí nevyhnutelné plynutí času. Hořkosladký pocit vidět něco krásného s vědomím, že to nevyhnutelně odezní, vystihuje japonský termín „mono no aware“. Smíření se zánikem, melancholie

a zármutek se v díle setkávají se silnou fascinací k těmto místům a snahou o zachování momentu rozpadu v jeho křehké, pomíjivé kráse.

Mizení továren můžeme chápat jako mizení celé epochy, určitého způsobu života a myšlení, ve kterém vyrůstalo několik současných generací. Industriální stavby byly od první poloviny 19. století symboly pokroku a na procesu jejich úpadku lze poměrně dobře pozorovat změny, které nastaly po roce 1989. I přes ztrátu původní funkce stále nesou urbanistickou, historickou i technickou hodnotu. Estetika těchto míst přežívajících mimo rytmus města se zároveň za posledních čtyřicet let stala bezpečným prostředím pro vznik a rozvoj rave kultury, jejíž poetická

povaha spočívá v kolektivním zážitku osamění. *The Grief of Misfit Cathedrals* je lineárním audiovizuálním dílem, které využívá precizní technologii 3D skenů k vytvoření otisku skutečné industriální městské krajiny. V paralelní, digitální verzi této reality pak můžeme naplno zažít (možná poslední) pomíjivý okamžik kumulace obrovské vlny energie a jejího uvolnění, katarzi v podobě zániku dosud odolávajících solitérů, roztrštěných na kusy.

Lunchmeat Studio je kreativní studio sídlící v Praze. Dlouhodobě se soustředí na práci s novými technologiemi a jejich užití v oblasti audiovizuálních, interaktivních a imerzních instalací. Pod názvem Lunchmeat se pak skrývá kolektiv nezávislých umělkyní a umělců, který od roku 2010

pořádá stejnojmenný festival, na němž se prolíná svět alternativní elektronické hudby a digitálních médií a zároveň nabízí platformu pro experimentování, inovaci a spolupráci v oblasti současné audiovizuální kultury.

Aw! Lab je prostředím pro prezentaci experimentálních imersivních projektů a umění digitálního věku v Kunsthalle Praha v Galerii 3. Prostor, čas, zvuk a světlo jsou základními parametry, které definují tuto výstavní laboratoř. V rámci programu Aw! Lab si Kunsthalle Praha klade za cíl prezentovat různé oblasti digitálního obrazu a zvukové produkce a hostit umělecké intervence, které zkoumají interdisciplinární pohledy na technologie v kontextu současného dění.

