



Tomáš Pavlacký

Brünn/Brno/Bruna

In seinen Arbeiten beschäftigt er sich mit der Materialisierung immaterieller digitaler Phänomene. Phänomene, die uns im alltäglichen Leben umgeben. Dies sind Erlebnisse, die vollkommen verborgen sein können – oder auch, genau umgekehrt, vollkommen sichtbar. Es ist ein Phänomen, welches wir pauschal "Glitch" nennen können. Es existiert seit Beginn der elektronischen Schaltungen und besitzt eine reiche Geschichte. Heute im Super-Media-Zeitalter erlangt diese fehlerhafte Interpretation ganz neue Dimensionen.

Mithilfe moderner 3D-Techniken erfasst, visualisiert und materialisiert er die abstrakte Existenz von Informationsübertragungsfehlern an der digitalen Schnittstelle. Er sieht die Idee des Informationsübertragungsfehlers als vielschichtiges Prinzip nicht nur aus der Perspektive von Ereignissen in der Softwareumgebung. Die vom Unternehmen selbst erzeugten Informationszusammenbrüche prägen unser Gesamtbild von Realität und ihrer Wahrnehmung.

Tomáš Pavlacký wurde 1987 in Uherské Hradiště geboren. In den Jahren 2010–2017 studierte er an der Technischen Universität Brünn, Fakultät für Bildende Künste im Atelier der Bildhauerei 1. Heute lebt und arbeitet er in Brünn.

His work deals with materialization of immaterial digital phenomena. Phenomena that surround us in everyday life. These are events that can be completely hidden or vice versa clearly visible. It is a phenomenon that we can generally call "glitch". It has been here since the beginning of electronic circuits and has its rich history. Today in the super-media age this erroneous interpretation gets new dimensions.

Using contemporary 3D technologies he captures, visualizes and materializes the abstract existence of information transmission error in the digital interface. He sees the idea of the information transfer error as a multi-layered principle not only from perspective of events taking place in the software environment. The information collapses produced by the company itself shape our overall view of reality and its perception.

Tomáš Pavlacký was born in 1987 in Uherské Hradiště. In the years 2010–2017 he studied at the Brno university of technology at the Faculty of Fine Arts the studio of Sculpture 1. Lives and works in Brno.

<http://afs.ffa.vutbr.cz/student/tomas-pavlacky>



CODE – Kniende Frau, 2014, 3D-Druck, Gipsverbund, 11 x 17 x 20 cm • CODE – Familie, 2014, 3D-Druck, Gipsverbund, 42,5 x 25 x 38,5 cm
 CODE – Kneeling woman, 2014, 3D print, plaster composite, 11 x 17 x 20 cm • CODE – Family, 2014, 3D print, plaster composite, 42,5 x 25 x 38,5 cm



CODE – Kämmende Frau, 2014, 3D-Druck, Gipsverbund, 16 x 14 x 29 cm • Torso, 2016, 3D-Druck, ABS-Kunststoff, Polyester, 120 x 65 x 40 cm
CODE – Combing woman, 2014, 3D print, plaster composite, 16 x 14 x 29 cm • Torso, 2016, 3D print, ABS plastic, polyester, 120 x 65 x 40 cm



Mann mit Kind, 2017, Installation: Polyester, Gipsstuck, Styropor, 600 x 600 x 360 cm
Man with a Child, 2017, installation: polyester, plaster stucco, polystyrene, 600 x 600 x 360 cm