

Jaroslav Vraj

**Digitální médium
v české výtvarné
fotografii**



Slezská univerzita v Opavě
Filozoficko – přírodovědecká fakulta
Institut tvůrčí fotografie

Opava, 2003

Jaroslav Vraj

Digitální médium v české výtvarné fotografii

Teoretická bakalářská práce

Vedoucí práce: Odb. as. Mgr., MgA. Tomáš Pospěch

Oponent: Doc. Mgr. Aleš Kuneš



Slezská univerzita v Opavě
Filozoficko – přírodovědecká fakulta
Institut tvůrčí fotografie

Opava, 2003

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval
samostatně, za použití literatury, časopisů a pramenů
uvedených v seznamu použité literatury.

Jaroslav Vraj

V Opavě, dne 18. září 2003

© 2003 Jaroslav Vraj
Institut tvůrčí fotografie
FPF Slezské univerzity v Opavě

Především děkuji Mgr., MgA. Tomáši Pospěchovi za odborné vedení této diplomové práce. Dále děkuji Veronice Bromové a Štěpánce Šimlové za milé rozprávění o sobě. Nejen za morální podporu děkuji Martině, πDžej^{ovi} a

STUDIO
SLUKA

Dobře zmoudřet novými technologiemi by se dalo popsat vstupem do nevěstince.
Jsou i takoví, kteří se postaví ke vchodu a ustavičně sledují tváře vycházejících.

Obsah:

• Úvody knih několika autorů.....	01
• Úvod.....	02
• Problematika softwaru.....	03
• Problematika hardwaru.....	05
• Problematika digitálního obrazu.....	07
• Archeologie nového média.....	08
• Projev gesta ve fotografii.....	10
• Nová skutečnost počítačových technologií.....	11
• Počítačově manipulované obrazy.....	13
Simulace a fikce.....	13
Sekvenční projekce a animace.....	15
• Tendence digitální tvorby.....	16
Čeští zástupci na IN OUT.....	16
Veronika Bromová.....	19
Jiří David.....	23
Štěpánka Šimlová.....	27
• Slovenská digitální tvorba.....	31
• Závěr.....	33
• Seznam použité literatury.....	34

Úvody knih několika autorů:

Pierre Lévy:

„Uvažování o kyberkultuře, tak zní úkol této knihy. Obvykle mě považují za optimistu. A mají pravdu. Můj optimismus však neslibuje, že Internet vyřeší kouzlem všechny kulturní a společenské problémy planety. Spočívá pouze v uznání dvou skutečností. Za prvé, že rostoucí kyberprostor je výsledkem mezinárodního hnutí mladých lidí ochotných kolektivně experimentovat s jinými formami komunikace, než které jim nabízejí klasická média. A za druhé, že se dnes otevírá nový prostor pro komunikaci, kde záleží jen na nás, zda využijeme jeho nejlepší možnosti, ať už ekonomicky, politicky, kulturně či lidsky“.¹

Susan Sontag:

„Všechno to začalo jedním esejem o některých problémech, estetických i morálních, které přináší všudypřítomnost fotografických obrazů, čím více jsem však přemýšlela o tom, čím fotografie jsou, tím komplikovanějšími a neuchopitelnějšími se pro mne stávaly“.²

Vilém Flusser:

„Slovo „Absurdní“ původně znamená „beze dna“ ve smyslu „bez kořenů“. Asi jako je bez kořenů květina, když ji utrhneme, abychom si jí dali do vázy. Květiny na stole, u kterého snídáme, jsou příklady absurdního života. Kdyby se někdo pokusil vžít do takových květin, pocítil by s nimi, jak touží vyhnat kořeny a zapustit je do nějaké půdy. Tato touha květin, jež byly zbaveny kořenů, je příznačná pro pocit absurdního života“.³

¹ Lévy Pierre, Kyberkultura. Karolinum, Praha 2000.

² Sontag Susan, O fotografii. Nakl. Paseka, Praha 2002.

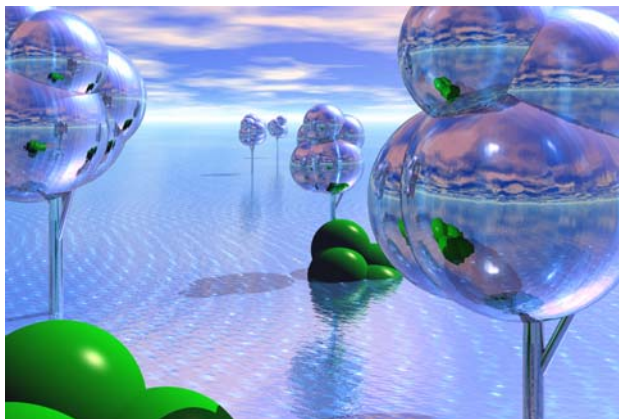
³ Flusser Vilém, Bezedno. Nakl. Hynek, Praha 1998.



Úvod:

V podmínkách devadesátých let se pozornost umění soustřeďuje na oblasti, které do té doby nebyly prakticky dostupné. Nová média jako počítač a internet otvírají kybernetický prostor dokořán. Digitální zpracování informací dává komunikaci téměř neomezené možnosti. Lze mluvit o masivním nástupu nové kultury, která je podmíněná absolutní znalostí počítačové problematiky. Náhle vznikl požadavek na technické vybavení. Rychlost a přenositelnost digitalizovaných informací se výrazně uplatňuje ve sdělovacích prostředcích. Ve večerních zprávách lze v přímém přenosu sledovat výstup na nejvyšší horu zprostředkovaný satelitním systémem nebo prostřednictvím stále namířené kamery máme možnost prožívat život čápů v hnízdě, které najdeme na příslušné internetové stránce. Moment zveřejnění nové zprávy je aktuální událostí.

Volná tvůrčí atmosféra pronikající internetem do oblastí umění a zábavy podporuje nadšení dalších uživatelů z daných technických nástrojů. Počítač je přístroj, který má v povaze data shromažďovat, mísit, prolínat nebo také generovat. Je centrem dění pro všechny binární operace a stává se tak dalším nástrojem pro vyjádření vlastních myšlenek ve všech oborech. Umožňuje lépe vycházet z informací již v nich uložených.



Nesázel Michal – Neonland

Problematika technického uchopení digitálního snímku není pouze spjatá s pořízením jeho binárního záznamu, vstupem do počítače a jeho následným zpracováním, ale také s jeho prezentací. Do jaké míry a podle čeho se dá rozpoznat,

jestli projekce na stěnu je pouze „prolínačka“ fotografií nebo pokus o animaci? Digitalizovaný obraz svou povahou může i nemusí být fotografie. Je opravdu nemožné „vystopovat“ záměr tvůrce obrazu, jestli vycházel z fotografie coby otisku skutečnosti a jako „mírně“ manipulovanou ji stále prezentuje jako „čistou“, nebo za účelem absolutní fikce „pouze“ generoval data, která nanášel na konstrukci vytvořenou počítačem.

Tato práce je pokusem o náhled do dané problematiky. Vycházel jsem z filozofie Viléma Flussera, jeho pohledů na nové technologie a způsob komunikace s nimi. Jako opěrný bod v definicích počítačové problematiky mně sloužil Pierre Lévy.

Nemohu zde uvést všechny české autory, kteří ve své tvorbě užili digitální fotografické médium. Možnosti manipulace digitální fotografie se zde pokusím naznačit na příkladech tvorby vybraných výtvarníků - Veroniky Bromové, Jiřího Davida, Štěpánky Šimlové a dalších, kteří se výrazně zapsali do dějin české fotografie, respektive českého výtvarného umění devadesátých let. Výrazným vlivem na jejich tvorbu působily nejrůznější multimediální projekty a videoinstalace, které od počátku měly společné hledání podobných forem vlastního vyjadřovacího jazyka.

Problematika softwaru:

Nejprve se chci dotknout samotné obslužné „náplně“ počítače. Je zřejmé, že mnoho uživatelů nepotřebuje pro svou práci vědět, jak počítač funguje, ale chce pouze užívat jeho možnosti. Tudíž se uživatelovy znalosti a dovednosti váží jen ke konkrétnímu obslužnému programu.

Problematika přístupu k softwarovým nástrojům, který nabízí počítač, vychází z mnoha faktorů. Konstrukce ovládacích a kontrolních prvků musí být dokonale svázána s možnostmi výkonných jednotek samotného počítače. Rád bych na začátek pro vysvětlení použil příměr například k textovému editoru, který umožňuje psát, pozměňovat, pořádat texty. Setkání s tímto normovaným



počítačovým programem bylo u mnohých i prvním osaháním si možností počítače. Prsty navyklé na dynamiku úderu u klávesnice „klasického“ psacího stroje se potýkaly s jinou výškou zdvihu elektronické klávesnice. Právě stisk klávesy byl první změnou, protože pro „klasiky“ znamenala tato haptická zkušenost podstatnou informaci o kvalitě psacího stroje. Popisují tento fakt, neboť s ovládáním analogového a digitálního fotoaparátu je situace velmi blízká.

Psaní na počítači je svou povahou jiné. Práce s textem ve virtuálním prostoru zjevujícím se aktuálně na monitoru i v přístupu k samotnému psaní je volnější svou strukturou řazení vkládaných částí textů propojených sémantickými vazbami. Právě tyto editační programy v sobě nesou ustálená schémata, znaky, řádkování a kontroly pravopisu. Jsou uloženy v užívaném softwaru, který je komunikačně svázán s dalšími programy a tím dovoluje účelněji pracovat s požadavky konkrétního oboru.

V sedmdesátých letech existovalo málo univerzálních programů, téměř jakákoliv práce s počítačem vyžadovala znalost počítačového jazyka. Každý, kdo vlastnil počítač musel znát nejen příkazové módy, kterými logicky definoval cestu pro svůj záměr, ale také bylo nezbytné ovládat problematiku řad číslíkových kódů. Právě v oblastech, kde se využívalo logických výpočtů, dokázal počítač nejlépe nahradit složité matematické a mechanické převodníky.

Počítačově zpracované snímky pocházející z osmdesátých let byly spíše volným polem pro nadšené technické novátory, kteří dokázali maximálně využít daných nástrojů, ale samotná výtvarná myšlenka byla jejich stagnující doménou. Tehdejší tvorba spíše připomínala prezentaci samotných softwarových nástrojů. Až vstup pokročilejších grafických programů v devadesátých letech jako např. programu AMIPRO [předchůdce dnešního PHOTOSHOPU], umožnil definovat obrazové pole a volně s ním pracovat, ale na druhou stranu se tím zvyšovaly požadavky na samotnou výkonnost počítače.



V mém rozhovoru s Veronikou Bromovou nad problémy počítačově upravených snímků padlo postesknutí nad starým dobrým programem AMIPRO. Svou jednoduchou obslužností jí už nabízel možnosti, které se daly stoprocentně využít tak, že už předem věděla, co si může dovolit.⁴

Problém ustálené definice formátu obrazu je spojen se vstupem CCD prvku na trh. Přinesl možnost převádět analogový obraz do digitální podoby, související s ustálením logiky algoritmů, které dokáží zkomprimovat datový soubor do přístupnějšího módu. Každá data v počítači jsou svazkem informací, která umožňují jednotlivým programům operativně s nimi pracovat.

*„Ne všechna data lze považovat za programy, všechny programy lze považovat za data: počítače je musí přijmout, archivovat a přechít. Hlavně mohou samy programy být předmětem výpočtů, převodů, úprav a simulací ze strany jiných programů. Program sám může být sbírkou převoditelných nebo zpracovatelných údajů pro jiný program, a tak se mohou mezi hardwarem a konečným uživatelem vytvořit postupné softwarové vrstvy. Uživatel komunikuje přímo pouze s poslední vrstvou a nepotřebuje znát složité podloží aplikace, kterou zrovna používá, nebo různorodost sítě, kterou právě prochází“.*⁵ /Pierre Lévy/

Problematika hardwaru:

Samotná historie vývoje počítače sahá svými kořeny do poloviny devatenáctého století, kdy mechanický stroj nazvaný **Charlesem Babbagem** *Analytical Engine* [1839] pracoval podle předem definované předlohy. Bylo by zavádějící v této práci popisovat, jak detailně fungovaly nejrůznější relátkové překlápěče, feritové bublinkové paměti atd., těch několik mezistádií, které si prodělal počítač, než nabyl svou konstrukcí podobu, kterou známe a používáme dnes.

Nejdůležitější pro pochopení počítačové problematiky je přijetí faktu

⁴ Rozhovor s Veronikou Bromovou. Praha, 14. září 2003.

⁵ Lévy Pierre, Kyberkultura. Karolinum, Praha 2000, s. 39.



určité

skokové změny. Existuje jen logický znak „jedna“ znamenající kupříkladu „zapnuto“ a logický znak „nula“, tedy „vypnuto“ a nic mezi tím. Žádný meziprostor neexistuje. Jeden definovaný znak znamená jeden **bit**. Definováním změn samotných bitů umožňuje svázat řadu nul a jedniček do osmimístného řetězce kódu nazvanou **Byte**. Změnou znovu definovaného kódu dochází ke skokovým napěťovým změnám stavu hradla. Velké nároky na počet hradel se vynálezem polovodičů vyřešily, a tím bylo možné vměstnat obrovské množství hradel do jednoho „černého“ integrovaného obvodu.⁶

Základní obrat přišel v sedmdesátých letech, kdy komercializace mikroprocesoru vedla k rozsáhlým změnám v ekonomice. Podnítila rozsáhlou automatizaci průmyslové výroby. Sálkové počítače byly postupně nahrazeny malými stolními. Nemůžu zapomenout na pocit z klimatizované místnosti, kde před obrovskou skříní technik v bílém plášti s hrdostí oznamuje, že stojíme před 100 kB paměti. Jsem ten, který se procházel mezi střevy počítače.⁷

Po roce 1990 nastal nebývalý boom procesoru tzv. osmičkové řady. Procesory řad 286, 386, 486 až po momentální řady Pentium atd. Nebyl to jen samovolný proces vývoje polovodičů, především nově vznikající programy stále narážely na technické možnosti počítače. Rychlost a spolehlivost jsou dva faktory, které za posledních deset let umožnily exponenciální rozšíření počítačů do všech sfér.

Počítač není jen centrem převodů binárně definovaných dat, ale stává se uzlem připojeným ke kyberprostoru, který může zacházet s paměťovými a výpočetními kapacitami dalších počítačů sítě a přístrojů přijímajícími a zobrazujícími informace. Je pochopitelné, že samotná plechová skřín počítače neskrývá v sobě celou problematiku hardwaru. Všechny vstupní zařízení bych označil jako prodloužená senzitivní čidla počítače. Výstupy jsou už jen potvrzením správnosti zpracování vstupní informace, jenže struktura přístrojů, a to hlavně v komunikačních oblastech, je svým pojetím strukturovanější, virtuálnější.

⁶ Nejčastěji se používají polovodiče vycházející z krystalické struktury germania a křemíku.

⁷ Školní exkurze v Chemických závodech v Přerově, [přidružené pracoviště mzdové účtárny], 1989.

Jedním ze vstupních zařízení počítače a pro tuto práci hlavním tématem jsou digitální fotoaparáty. Jejich objev byl dlouho předznamenáván. Ovšem i po svém vzniku musely být vyřešeny tři důležité technické problémy. Prvním z podstatných podmiňujících prvků je už zmíněný CCD snímač, který dokáže měnit dopad světla na definovanou elektrickou energii.⁸ Druhým je mikroprocesor, jehož určujícími faktory je rychlost a minimální energetická náročnost. Třetí návazující prvek je tzv. Flash paměť,⁹ jejíž stabilita, ekonomická stránka a kapacita paměti byla asi hlavním limitem pro rozšíření digitálních fotoaparátů.

Problematika digitálního obrazu:

Vzniklý optický obraz převedený a uchovaný na světlocitlivé podložce filmu je záznamem, jehož kvalitu určuje optika a kvalita rozlišení citlivé vrstvy. Optika zůstává obdobně jako u „klasického aparátu“, ale změna u digitálních fotoaparátů je v záznamu, v procesu zachycení informace o intenzitě světla a jeho barevnosti na integrovaném světlocitlivém CCD prvku.

Základní obrazovou jednotkou digitalizovaného obrazu je pixel, jehož barva a souřadnice jsou na bitmapovém poli přesně definovány. Každý z těchto bodů lze popsat dvěma čísly stanovující jeho souřadnice a třemi čísly vyjadřujícími intenzitu každé z jeho barevných složek [červená, zelená, modrá].



Mikuláščík Michal

Obraz sestavený z těchto bodů je svým charakterem fluidní. Sled informací obsažených ve snímku lze přepsat do série čísel jdoucích za sebou. Tok informací je vázán algoritmem, který propočítává vztahy mezi jednotlivými pixely. Záznam obrazu

⁸ CCD snímač je dnes používán v 90% digitálních aparátů, výrobcem těchto čipů je firma SONY. Dalším čipem je CMOS využívaná firmou CANON, která je používá jen ve svých „zrcadlovkách“. A třetí typ je SCCD využívaný v dražších modelech značky FUJI.

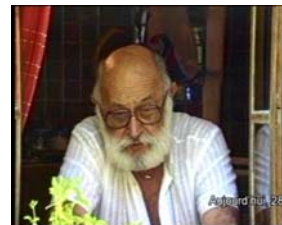
⁹ Typy nejvyužívanějších pamětí jsou : **Compact Flash** - CANON, NIKON,
SD, MMC - MINOLTA, HP, CASIO,
Memori Stick - SONY,
XD - OLYMPUS, FUJI.

je „zavěšen“ na bitmapovém poli připomínající pružnou síť, takže každý stav jednotlivého bodu je závislý na stavu okolních bodů. Obraz pozdržený na monitoru počítače poskytuje možnost s ním libovolně manipulovat a znovu definovat. Můžeme tedy digitalizaci považovat za dematerializaci fotografie?

Zhotovíme-li snímek kvetoucí třešně klasickou fotochemickou cestou, je jeho informace vtlačena do emulzní vrstvy filmu. Digitalizujeme-li ho pomocí scanneru do formy binárního kódu, lze se domnívat, že fotografie byla dematerializována. Sled čísel vytváří popis reality, který je svým záznamem v paměťovém médiu stále chápán jako něco hmatatelného. Digitální zakódování kvetoucí třešně do nosiče není doslova nehmotné, ale pokud fluidní záznam obrazu ztratí jeden ze článků vnitřní konstrukce, nemá informace o třešni žádný význam. Potřebujeme-li pozměnit nebo zfalšovat obrázek, potřebujeme k tomu méně energie. Digitální záznam obrázků je méně uchopitelný, prchavější, je virtuální.¹⁰

„Počítačová fotografie je nejen aranžovaná, ale také vyrobená z výpočtů, a teprve u ní je možné říci, že je inscenovaná, totiž přenesená z popisu na scénu. A teprve když se všechny tyto obrazy uchopí počítačovou technikou, začne být evidentní, že neprovozujeme dějiny, abychom je hnali kupředu bez cíle, ale abychom je hnali do pamětí, teprve tam jim propůjčili smysl a mohli je odtamtud libovolně vyvolávat.“¹¹ /Vilém Flusser/

Archeologie nového média:



Vilém Flusser, foto Michael Bielický

„Fotografie je obraz, který zachycuje dějiny, zadržuje je jejich průběh, a tím dovoluje učinit je odvolatelnými a znovu vyvolatelnými. Před vynálezem fotografie [a všech následných technických obrazů] se na dějiny pohlíželo jako na větvičky se prouděním, vtékající do neviditelného oceánu plnosti času. Předtím jsme plavali v toku dějin a byli jsme vláčeni nikdy neopakovatelnými událostmi. Od vynálezu fotografie se točíme v přehradní nádrži technických obrazů.“¹² /Vilém Flusser/

¹⁰ Lévy Pierre, Kyberkultura. Karolinum, Praha 2000, s. 50.

¹¹ Flusser Vilém, Moc obrazu. Nakl. Hynek, Praha 1996, s. 91.

¹² Flusser Vilém, Moc obrazu. Nakl. Hynek, Praha 1996, s. 85.

Když se světlo stává stínem a stín světlem; znovuzjevení se záznamu zachyceného okamžiku, byl a vždy bude pro každého fotografa fascinujícím momentem. Fotochemický obraz jako dobový materiál dokumentuje nese v sobě základ binárního kódu negativ/pozitiv. Ojedinělým zjevem je samotná historie fotografie, neboť už svým provedením, obrazovou kvalitou, kompozicí, tématem je sama dějinným vkladem, přesně vypovídá nejen o zobrazené realitě, ale sama svou hmotnou přítomností se stává historií.

Rád bych se pozastavil nad Talbotovou krajkou, tedy jednou kalotypií **Henryho Foxe Talbota**, kterou vytvořil v roce 1840. Svým objevem může předeštit zajímavou analogii.¹³ Kopie krajky je exaktní kontakt přiložený na fotocitlivý papír, který byl zveřejněn v jeho knize *Pencil of Nature*. Krajka je dobový vzor práce ženských rukou, definovaný znak, princip vzorkování je výsadou rukodělné dokonalosti. Papír s negativním snímkem napuštěným voskem Talbot dále **kopíroval**, a tak prosvícením vytvářel pozitiv, který lze do nekonečna množit.¹⁴ Přepis krajky fotocitlivý papír lze vnímat jako **převod** dat na médium. Takto vykreslený otisk krajky přenesený na pozitivní materiál přestává být v jedinečnosti záznamu fixován na jedinou kopii, je volně **šířitelný**.



Henry Fox Talbot Krajka

Nové poznatky v polovině devatenáctého století ve strojní mechanice, matematice a chemii byly příčinou obrovského rozmachu ve výrobě. Automatizace nahrazovala práci lidského těla. Velikou pozornost vzbudil tento technologický boom u výrobců tkanin v Anglii. Žakarové stroje se staly dalším fenoménem mohutného ekonomického rozvoje. Tyto stroje dokázaly přesně utkat, **definovat** krajkou. Kód krajky je prvním přenosem předem definovaných dat. Talbot zhotovoval „otisky“ tkaniva na požádání jistého výrobce, který z těchto „talbotypí“ vytvořil vzorník a následně jej rozesílal svým zákazníkům. A Talbot jde dál ve svých pokusech. V roce 1852

¹³ Batchen Geoffrey, Zviditelnění elektřiny. Přednáška na festivalu IN OUT, Praha 2003.

¹⁴ Hlaváč Ludovit, Dejiny fotografie. Vydavateľstvo Osveta, Martin 1987, s.28.

rozvíjí přenos obrazu elektro-chemickou cestou. Elektrickým výbojem do ocelového plátu

převáděl na body rozložený obraz krajky - **pixelizace**. Vypálené body pak prohloubil působením „lučavky“. Vytvořil tím bod po bodu definovanou **matrici** obrazu připravenou pro tisk. Těchto příkladů synergického spojení technik různých vědních oborů bychom našli v historii mnoho. Například v roce 1907 *Scientific American* publikovala fotografický portrét německého korunního prince přenesený elektro-magnetickým telegrafem vynalezeným Morseem. Technologické principy v mechanice, fyzice a chemii nejsou protichůdné, ale prostupují se.

Projev gesta ve fotografii:

*„Fotografie se stala jedním ze základních prostředků prožívání, nástrojem k vyvolávání dojmu účasti. Jedna celostránková reklama ukazuje malou stojící skupinu na sebe natlačených lidí, kteří hledí ven z fotografie a vypadají až na jediného užasle, rozrušeně a nervózně. Onen jediný s odlišným výrazem drží u oka fotoaparát, zdá se být vyrovnaný, téměř se usmívá.“*¹⁵ /Susan Sontag/

Je důležité si uvědomit, že analogová fotografie je přímo spojená s gestem. Fotografování je fyzický projev fotografa, který přistihuje a zaznamenává v reálném čase prostorové vztahy objektů. Fotografie přesně dokumentuje, kde se fotograf ocital, popisuje jeho vztah k okolí. Fotografické gesto je fyzickým gestem, je důkazem, ale i odrazem projevů těla.

Jistá fixace obrazu na nosném médiu filmu byla vždy vnímána jako trvalá a nezvratitelná, byla vždy jistotou pro zpětné ohledání reálného děje, ale i sebe jako fotografa. Fotografie přinesla vývoji obrazu svůj vklad reálného otisku, proto se v rukou mnohých stala až terapeutickou pomůckou pro zkoumání psychických projevů, reakcí na okolí. Požadavek **Moholy-Nagye**, aby se fotograf nesoustř-

¹⁵ Sontag Susan, O fotografii. Nakl. Paseka, Praha 2002, s. 17.



edoval na vlastní osobu, vyplývá z jeho obdivu k poučností fotografie: uchovává a zlepšuje naše schopnosti pozorování, vyvolává „psychologickou transformaci našeho zraku“. V eseji publikovaném v roce 1936 prohlašuje. „*Fotografie vytváří nebo rozšiřuje osm různých druhů vidění: abstraktní, exaktní, rychlé, pomalé, intenzivní, pronikavé, simultánní a rozptýlené*“.¹⁶

Je těžké, a snad i zbytečné pokoušet se odhadnout v době, kdy simulace reality sahá k absolutním rovinám, zda byla zobrazená realita manipulována počítačem, nebo jestli si fotograf našel zcela nový úhel záběru, či dokázal zachytit, co se ještě nikomu nepodařilo. V současné éře rozvoje digitální techniky se hovoří nejvíce o ztrátě fotografické věrohodnosti. Myslím si, že klasická fotografie byla a vždy bude reálným odkazem, svým „otiskem“. Dokáže nejlépe zaznamenat pravý stav věcí. Díky digitalizaci se vyvíjí nové technické prostředky záznamu, ale hlavně jejich příznačná rychlost zpracování dat: mění přístupy ke čtení a vhodnocení obrazových dat.



Pásek Miroslav Praha zelená

lidského těla a dokáže jej dál rozvíjet, není naopak schopen absolutně s ním souznít. Není absolutním odrazem fyzického gesta. Tento rozdíl formuloval ve své teorii o umělé inteligenci biolog **Ludwig von Bertalanffy**. „*Kybernetické systémy jsou uzavřeny z hlediska výměny látek s prostředím a otevřeny pouze pro informace*“.¹⁷ Například svou performací předvedl **Stelarc** svůj *Exoskeleton* na Památníku osvobození na Vítkově [1999]. Tato demonstrace elektronického a mechanického „prodloužení“ vlastního těla byla názornou ukázkou možností převodu lidského pohybu.

Počítačová technologie vychází ze zkušeností lidského chápání, ale dokáže se dál učit

¹⁶ Sontag Susan, O fotografii. Nakl. Paseka, Praha 2002 s.112.

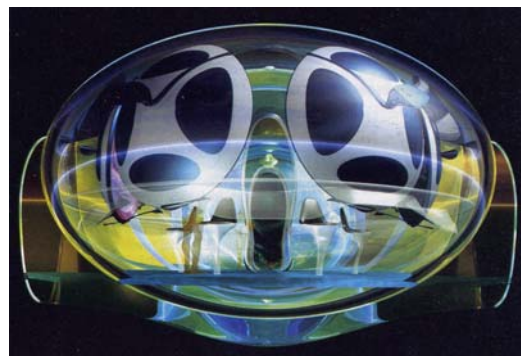
¹⁷ Janata Michal, Kovový tanec mechanického Ikara. Ateliér č.13, 1999, s. 1.



i z vlastních chyb. Mohli bychom říci, že pomocí uzavřených smyček můžeme dostat počítače do stavu „iracionálního snění“, ve kterém se kódy neodkazují na naše běžné vnímání, dokonce přestávají komunikovat. Schopnosti snadno měnit parametry modelu a mít nad jeho změnou kontrolu, je pro rozvoj imaginace důležitým momentem. Tento potenciál kybernetiky je výzvou pro mnoho multimediálních tvůrců. V českém prostředí bych rád zmínil **Federica Díaze** [1971], který kromě kyberobjektů, existujících v „bezrozměrném“ prostoru počítačové paměti, vizualizuje své představy trojrozměrnými plastickými tvary a umělými vnitřními prostory. Díazovy projekty působí především na zrak a sluch, avšak tyto smyslové kvality jsou rámované vlastním pohybem diváka.¹⁸ Mezi další experimentátory, kteří mají přímý vliv na digitální fotografii patří S. Zipe, A. Svoboda, Z. Sýkora, E. Řádová, aj.



Stelark Exoskeleton



Federico Díaz Introsféra

¹⁸ Srp Karel, Zníčí středy Federica Díaze. Ateliér č. 8, 1998, s. 9.

Počítačově manipulované obrazy:

Manipulace s obrazy, odehrávající se v kompaktním prostředí počítače, jsou v relaci softwarových programů. Všechny tradiční speciální fotografické techniky jako jsou barevné úpravy, solarizace, izohélie, vykřívání, montáže, koláže a tak podobně, jsou i v programu počítače předdefinovány několika málo úkony tlačítek. Odpadá znalost chemických postupů, řemeslné zručnosti, minimální je též ekologická zátěž a časová náročnost. Pro šíření počítačové technologie má stejně tak přelomový význam i samotné digitální způsoby archivace a multiplikace obrazů.

„Technické obrazy nesou v sobě symptomy ve smyslu znaků, jejichž původ je v jejich významu.“/Vilém Flusser/¹⁹

Simulace a fikce:

Je důležité rozlišit přístupy počítačového zpracování ve vytváření „nových světů“. Zatímco simulace reality se opírá o navyký pohled na svět, vytvořená fikce je realita vystavěná imaginací, je snovým projevem mysli. Nejlepším příkladem čisté simulace je obrazová konstrukce vytvořená v prostředí architektonických programů [AutoCad aj.]. Přiblížením se k reálnému stavu budoucí stavba mohla vypadat. Je tu



Gajdošíková Pavla

¹⁹ Flusser Vilém, Moc obrazu. Nakl. Hynek, Praha 1996, s. 17.

Pomezí mezi simulací a fikcí je právě jedním z volných prostorů pro uměleckou tvorbu. Provázanost mezi těmito přístupy je velice těsná, jedna vychází z druhé. Vhodným příkladem tohoto postupu je tvorba německé autorky **Jehl Isky** [1966], účastnice pražského festivalu IN OUT [2003]. Ve své sérii *Doma* umísťuje do idylek sluncem zalitých stromů romantické montované domy, které představují sny o domově nabízených v katalogích německých firem. V kombinaci modelu krajiny z bujným květinovým porostem a montovaným domem spíše vyvolává pocit, že architektura je umělá a sterilní.²⁰



Jehl Iska Behind the Fence

ovažují za zástupce čisté počítačové niřovaném festivalu IN OUT. Ve svých ealitu. Všechny prvky v obraze jsou dal srovnat s *Krajinkami* od Štěpánky m a jsou vystavěny jako fikce ne jako

Z útržků známých obrázků a fotografií skládá obrazy, které divákům při-pa-dají povědomé, ve skutečnosti však neexistují. Jedno z umělcových raných děl, s příznačným názvem *Fiction*, zachycuje obyčejné staveniště: ocelovou kostru stavby kdesi na předměstí. Ve skutečnosti bychom tuto budovu však marně hledali. Stejně jako většina Amaeho obrazů byla vytvořena na počítači. Postupem času přestal



Amae Ryuta Architechtonic



Amae Ryuta Fiction

²⁰ Ulrich Wolfgang. Katalog IN OUT, Praha 2003.

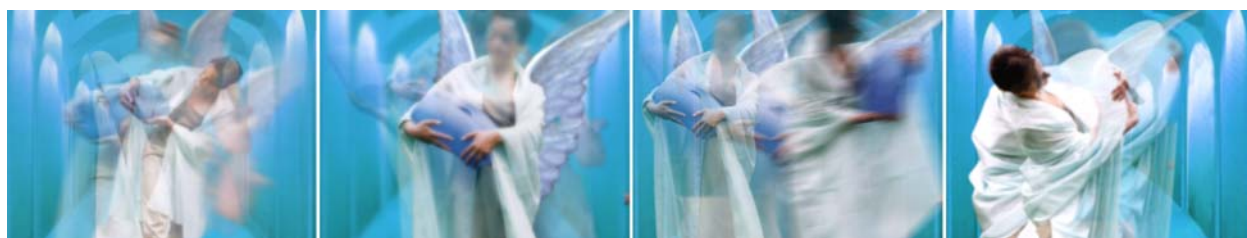
Amae používat fotografie a všechny prvky svých digitálních krajin vytváří na počítači. Výsledný obraz působí realisticky, jako skutečná fotografie. Nebýt toho, že Amae pokaždé zapomene nějakou chybičku, která vše prozradí.²¹

Simulace reality je již dnes natolik dokonalá, že znovu vyzývá k přehodnocení vytvořené simulace. Nekonečnost dosahu absolutní svobody vlastní výpovědi vrací zpátky tyto novodobé heretiky k formování vlastního stylu, k vlastnímu konvenčnímu znaku. Důvěra ve skutečnost obsaženou v obraze je právě měnící se jednotkou, znovu vyzývá k otázkám, které jsou v reálném světě daností zvyku nenapadnutelné.

Vzhledem ke stále dokonalejší simulaci je naše důvěra v obraz zpochybňována přílivem něčeho nového. Hranice rozpoznání toho, co je ve fotografii přímým otiskem reality a co bylo uměle vytvořeno, přestává být magická. Vstup náhody do procesu vzniku obrazu je vymezen přesně vysunutou smyčkou lidské imaginace.

Sekvenční projekce a animace:

Sekvenční analýza děje je proces, který sejmutím události vytváří představu o jeho průběhu. Svým způsobem připomíná stále probíhající stav mysli. Rozdílem v přístupu ve vytváření obrazů je animace. Vychází z představy o příběhu, který je danou náladou statického obrazu „oživován“, uváděn do děje. Samozřejmě se dostáváme do podobné kolize jako u definice simulace a fikce, neboť definovaná data vytvořených obrazů těchto dvou přístupů lze kombinací programu Photoshop a Flash volně prolínat.



Štěpánka Šimlová Když...

²¹ Toshio Shimizu, Fikce jako fikce. Katalog IN OUT, Praha 2003.

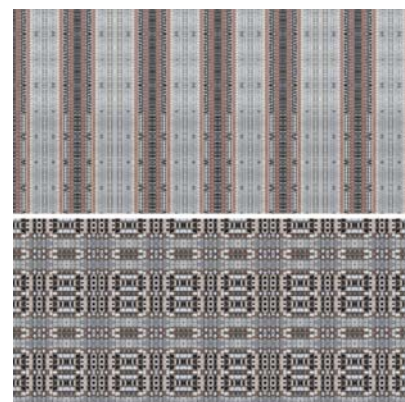
Digitalizace obrazů umožňuje vizuální rozklad scény, kde vrstvením několika dějů do sebe lze nahustit, zakódovat množství sdělení do jednoho souvislého pásma. Zajímavou stránkou těchto projektů je kombinace vizuálních a časových účinků, které mohou být interaktivní. Z důvodů operativních i ekonomických se dnes často využívá možnosti dataprojektoru, který v přímém spojení s počítačem umožňuje snímky volně prolínat a sestavovat, a tím rozvíjet scénáře vizuálních projevů.

Tendence digitální tvorby:

„Začínáme se stávat projekty pro alternativní reality. Začínáme navrhovat stavy věcí, které nás už nepodmiňují, ale potvrzují nás. A že to dělat můžeme, protože dokážeme nejabstraktnější myšlení [matematické výpovědi] činit smyslově vnímatelnými. Neboť díky vizuální poezii můžeme vypracovávat fiktivní světy nahrazující ten svět, který jsme až dodnes fiktivně prezentovali jako svět daný.“/Vilém Flusser/²²

Svou diplomovou práci bych chtěl mimo jiné zaměřit na význam manipulované digitální fotografie. Je důležité vnímat, že snímek zpracovaný počítačem je binárně definovaný obraz, to znamená že došlo k digitalizaci fotografie. Manipulace s digitálním snímkem je proces, kde fotografický obraz slouží jako podklad pro vytváření nové reality. Proto záběr zhotovený digitální fotoaparátem není ještě chápán jako počítačem manipulovaný.

Ale ještě se chci aspoň náznakem zmínit o další nastupující generaci mladých českých výtvarníků, kteří vystavovali na **mezinárodním festivalu digitálního obrazu IN OUT** v Praze [2003]. Tento festival vedli kurátoři Pavel Vančát a Ivan Mečl. Jejich cílem bylo zmapovat nejen mladou českou progresivní výtvarnou scénu zaměřenou na digitální



Lenka Fričová

²² Vilém Flusser, *Moc obrazu*. Nakl. Hynek, Praha 1996, s. 121.

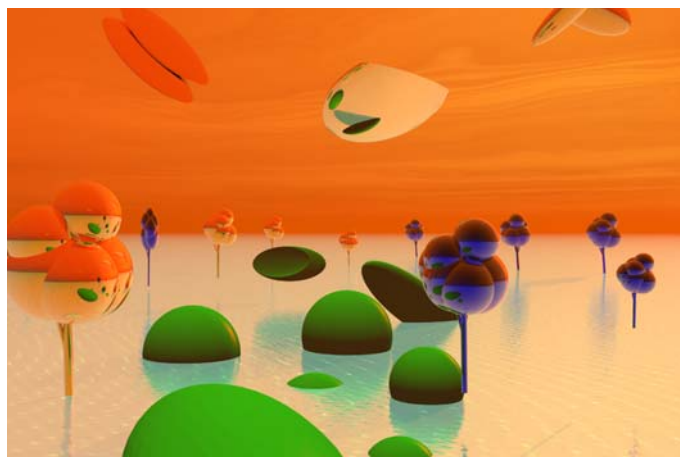
média,

ale i zahraniční tendence v této oblasti. Festivalu se zúčastnilo téměř jedno sto tvůrců. Některé příklady různých přístupů jsem už naznačil v předcházejících kapitolách, ale rád bych jmenoval **Michala Pěchoučka** [1973], který je znám tvorbou tzv. fotorománů, kterými vypráví lineární příběh pomocí statických technických obrazů. Autor si se zřejmým potěšením pohrává s dějovou stavbou a triviálním zápletkou nezdárka užívá „zvětšeninového“ dramatického principu, ale ne zcela jasného příběhu, jehož pointa zůstává nedořečena.

Minimalistické tendence lze najít v tvorbě **Lenky Fričové** [1978], která změnou měřítka vytvořila základní výchozí tvar a tím vytváří strukturu nového atomicky tvořeného celku.

Michal Nesázal [1963] vytváří v prostředí počítače absolutní imaginace snových světů.

Ve svých digitálních fotomontážích se **Lenka Klodová** vyjadřuje trochu s nadsázkou k varovným stavům dvou realit městského prostředí. Virtuálně vkládá jednu do druhé a tak demonstruje nepřirozený charakter průmyslu a dopravy.



Michal Nesázal Neoland



Lenka Klodová Komíny



Lenka Klodová Komíny

Nelze se v této práci věnovat všem zúčastněným, tak jen závěrem zmíním několik nejvýznamnějších autorů: německý teoretik, fotograf a propagátor Viléma Flussera a jeho filozofie Andreas Müller-Pohle, teoretik Geoffrey Batchen z Austrálie, digitální tvůrce Ryuta Amae z Japonska. Z českých umělců bych ještě zmínil Mirka Páska, Hynka Alta, Michaelu Thelenovou, Ivetu Dučátovou a Michala Mikuláščíka.²³

V českém prostředí považují české výtvarníky **Veroniku Bromovou, Jiřího Davida a Štěpánku Šimlovou** za nejlepší příklady pro přiblížení autorského přístupu k digitálním technologiím. Všichni tři jsou výtvarníci užívající nejnovější média a právě ve hledání své výtvarné polohy nacházeli v počítačově manipulovaném snímku nejideálnější formu vyjádření. Veronika Bromová svými digitálně přetvářenými snímky odvážným přístupem odhalovala otázky vlastní tělesnosti. Jiří David používal digitální formu pro efektivnější protlačení svých kritických politicko-ekonomických názorů, a Štěpánka Šimlová mapuje svou křehkou duši ženy a k tomu využívá ty nejprogressivnější tendence počítačové manipulace.

²³ CD Katalog IN OUT, Praha 2003.



Veronika Bromová [1966] je narozená v Praze. Studovala v letech 1987–93 na Vysoké škole uměleckoprůmyslové obor knižní grafiky u profesora Šalamouna. Od devadesátých let začala vážně pracovat s fotografií, zkoušela je „xeroxovat“, vytvářet různé soutisky. Tyto zkušenosti využila ve své počítačově upravené diplomové práci *Máchův Máj*. Veronika se zúčastnila řady generačních výstav např. Bienále mladého umění, GHMP [1994, 1995], Zkušební provoz, Mánes [1995], Anděl, Anděl, Rudolfinum [1997], atd.

Širší veřejnosti se představila na výstavách *Kolumbovo vejce* [1992, galerie Behémót], a ve Špálově galerii na výstavě *Její bratr, jeho manžel* prezentovala své *Zakleté princezny* [1992]. Soubor zobrazuje šest poloooděných slečen v sexuálních polohách, které naznačily její velké téma identity ženy. Z počátku pracovala s dobovými fotografiemi z módních časopisů, novin i reklamních prospektů, které zvětšovala a přetvářela. Tak vznikly *Fotoimplantace* [1993], které reagují na všudypřítomnou reklamu. Veronika se v nich razantním gestem počítačové amputace a implantace jasně vyslovila k aktuálnímu problému identity, který záměnou rasy a pohlaví blondáté holčičky a malého černouška z United colors of Benetton dovádí do absurdní roviny.²⁴



Veronika Bromová Fotoamputace

²⁴ Malá Olga, Katalog Na hraně obzoru. Vydavatelství AHA, Ústí nad Labem 1997.

Další své schopnosti v počítačové manipulaci rozvíjí v instalacích *Tanec s medicimbally* [1994]. Hravou formou rozvíjí dobovou fotografii cvičenkyň. Instalace nazvaná *Taky holky* [1994] realizovala na Bienále mladého umění Zvon 94 v Praze. S jistotou sobě vlastní se vydala na dráhu experimentu počítačové montáže. V jednom z takto upravených snímků si neodpustila vmontovat muže-transvestitu do za sebou stojící řady ženských nohou. Dále prezentovala na podsvícené dobové fotografii z dvacátých let skupinově seřazená newyorská děvčata. Tyto fotografie jsou pro Bromovou albem poznání vlastní historie, evokují následnost za sebou jdoucích pokolení, ve kterých sleduje otázku vlastní identity.



Veronika Bromová Taky holky

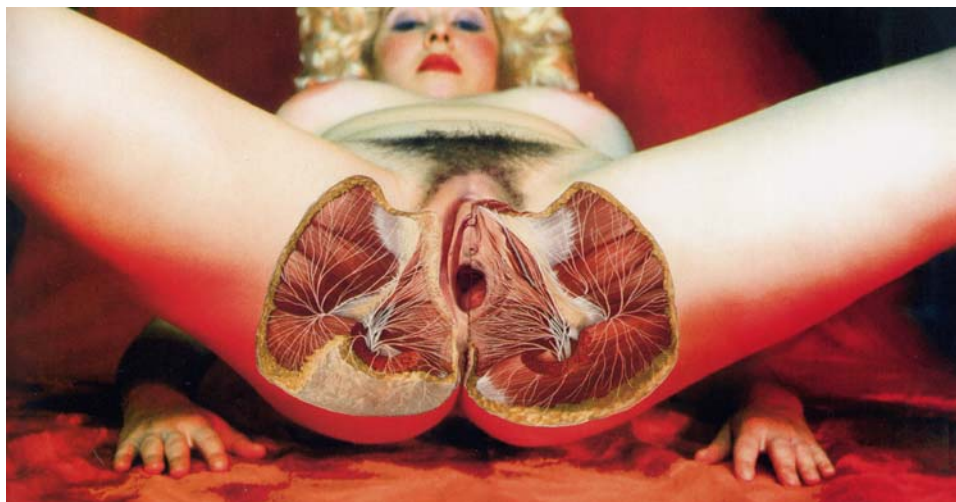
a-

Své zaujetí lidským tělem a sexuální tematikou manifestuje s nezvyklou otevřeností v provokativních monumentálních barevných *Pohledech* [1996]. V tomto cyklu počítačově přetvářených fotografiích „vyřízla“ z nahých ženských těl části břicha pohlavních orgánů a lýtek a zaměnila za detaily anatomického ústrojí těchto partií. Fotografie jsou otevřené pitvy. Emocionální účín této instalace spočívá v kontrastu chladné objektivní, znázorněné vhledy do vnitřních orgánů způsobem obvyklým v anatomických atlasech. Expresivním způsobem vlastního gesta připomíná stále otevřenou otázku vyrovnávání se s vlastní tělesností. Ale

v drásavosti výjevů Veronika Bromová nezapomněla odlehčit téma něžným květinovým pozadím, šminkami, parukou nebo přítomností růžových lodiček. Oblíbenými modely na jejích snímcích bývá její neter, sestra a Veronika sama.



Veronika Bromová Pohledy



Veronika Bromová Pohledy

V samostatné instalaci *Na hraně obzoru* [1997] v Galerii hlavního města Prahy, jejímž hlavním tématem bylo osamocení a neschopnost komunikace se autorka odpoutala od dosavadních ženských a sexuálně akcentovaných témat. Pokusila se postihnout hranici mezi racionálně uchopitelným světem a světem transcendentním. Její další zaujetí se přesunulo na osudy mimozemšťanů, kteří žijí mezi námi lidmi, jejichž jinakost je vyděluje, izoluje. Mimozemšťani, tělesné hříčky přírody ji zavádí do obludnosti dětského mapování, je přesvědčena, že vše vzešlo z pokusu na živé hmotě. Vychází z mýtů, démonické narůstání zahrazuje racionálními dotyky popisných výzkumů. Nevysmívá se v reálném čase v přímém přenosu vybořícího se světa. Základem instalace ale na této výstavě představila i své racionální pohyby skrytým pod elastickou racionální povrch. Bromová si vytvořila jazyk Mechanika zpracování počítačovými simulací stavu pozastavené plochy.



Veronika Bromová Bytosti

Samotná fotografie není pro Bromovou zpravidla konečným produktem, ale východiskem pro poznávání vlastní identity. Další projekt podřízený prostorové instalaci je *ZEMZOO* [1999] vystavený v Galerii Nová síň. Tentokrát to byly fotografie bez zásahu počítačem. Využívala efektu odrazu ve zvlněném plechu, přesto naturalita fotografií byla pro ni zásadní. Stále si připomíná svoji fyzickou podstatu. Veronika Bromová využívá své nahé tělo jako základní prostředek pro nalezení co nejupřímnějšího postoje vůči sobě samé. Věcně popisné instruktáže poloh těla odražené ve plechu narušuje vlastní kontrolou pózy. Zkoumá pojetí vlastní volnosti, kterou zrcadlila ve svém projekci videozáznamu bílého medvěda z newyorského akvária, kde v zajetí slouží k pobavení návštěvníků.

V další instalaci dvaceti tří barevných fotografií *Krajina* v Galerii Václava Špály [2000] se Bromová dostává k meditační poloze.²⁵

Prázdný prostor je „pouze“ zanesený konstrukcí staveb, vytvářejí se tak průhledy krajinou, u kterých se už nejedná o iluzi. Vždy hovoří o prostoru jako o svém těle,

vždy byla přitahována volným prostorem, ale tentokrát autorka vychází z toho, že fyzické tělo není schopné si udržet všepřonikající stav krajinou. Tělo je vždy závadné příčinou přistihnutí se. Návrat k realitě otevřeného prostoru je pro ní výzva k návratu definici těla. Poloha uklidňuje, ale neřeší to, co v ní je zaryté, ta stálá potřeba po pohybu vlastního těla.



Veronika Bromová Krajiny

Veronika Bromová mění polohy, nechce být strnulá ani v pohybu vlastních vizí, ráda vytváří prostorové objekty, natáčí videa. Ale jen fotografií dokáže nejlépe přistihnout své tělo ve stavu fyzické strnulosti. Veronika hledá modelový archetyp ženy, určitou pop-star současné společnosti. Soustavná tvůrčí sebereflexe jakou podniká Veronika Bromová ji řadí mezi progresivní české umělce.

²⁵ Brož Josef, Globální neklid. Ateliér, č. 8, 2000, s. 1.



Jiří David [1956] je narozen v Rumburku. V roce 1982 začíná studovat Akademii výtvarných umění v Praze pod vedením Jana Smetany, posléze Arnošta Paderlíka. Byl jedním se spoluzakladatelů skupiny Tvrdohlaví [1987–90]. Jeho počáteční malířská tvorba, ale i instalace jsou svázány s postmodernou, je přitahován aktuálností italské transavantgardy [Enzo Cucchi, Francesco Clemente]. Jeho první vážnější počiny naznačily kritický přístup k vlastním otázkám umělce fungujícího ve společnosti. Jedním z nich je instalace Monogram [1992], spojením policejní fotografie mrtvé Marilyn Monroe se záchodovými mísami zpívající píseň Happy Birthday.

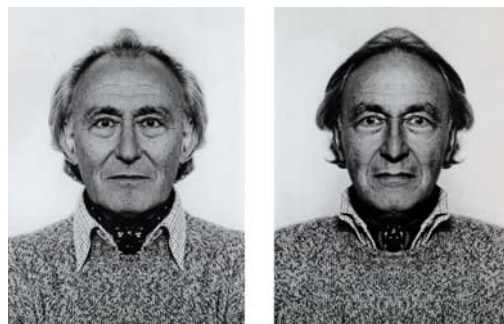
Od devadesátých let přibral ke své tvorbě další médium v podobě videa Pro mého otce, Tanec Daniela, Kuře. Svou video - prezentací [2003] v opeře Františka Škroupa Der Meergeuse ve Stavovském divadle se zkoušel podříditi médiu divadla, duplikovaný pohyblivý obraz vysílaný ze dvou projektorů vytvářel autonomní vizuální emoce, ale více to byla vlastní propagace než prezentace.



Jiří David Monogram

nom-

Fotografický projekt *Skryté podoby* [1991–95] byl vytvořen ve spolupráci s fotografy **Martinem a Petrem Polákovými**, kteří vypomohli svými technickými možnostmi. Tyto fotografie odhalují vizuálně nezvyklý pohled na portréty rozřízlé v polovině a znovu zrcadlově spojené obrácenými polovinami k sobě. Spojením levých a pravých polovin tváře pozměňuje zažité vnímání přiznané tváře, oba vzniklé portréty jsou vždy vystaveny vedle sebe, to umožňuje konfrontovat dojem z obou symetrických celků jedné tváře. Asymetrie v obličejí je vnímána jako normální stav tváře. Své příbuzné, známé rozlišujeme právě podle těchto nesouladů v obličejí. David si k takovému projektu vybral modely veřejnosti nejznámější např. Václav Havel, Václav Klaus, William Klein, Miloš Forman..., celkový počet těchto černobílých fotografických obrazů byl devadesát šest.



Jiří David Skryté podoby

Jiří David vždy rád využívá neotřelou formu sdělení, jednoduchý efekt „morbidního šoku“ mu umožňuje lépe prosadit své kritické názory na společnost, politiku a jedince v ní.

Takový je i fotografický projekt *Moji rukojmí* [1998], který byl vystaven v praž-



Jiří David *Moji rukojmí*

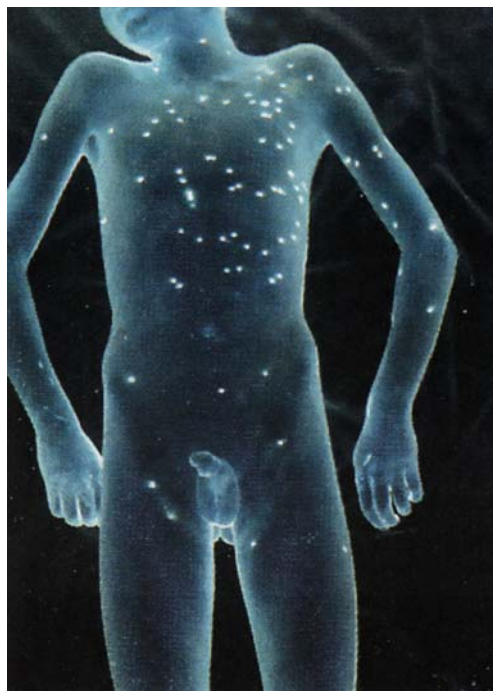
ské Nové síni. Téma o násilí, sadismu a týrání dětí. Strach o vlastní děti je otevřenou otázkou a zároveň odpovědí „... zabil bych kohokoliv, kdo by se pokusil vážněji ublížit mým dětem“. Děti na fotografiích jsou spoutané řetězy, přivázané k židlím, uzavřeny v prostoru s lesklými věcmi a plyšovými hračkami, dušeni igelitovým sáčkem přes hlavu, snímky navozují pocity úzkosti, bezbrannosti proti ekonomickým nástrojům současné konzumní společnosti, dítě je nejlépe ovlivnitelný tržní segment.

Další téma týkající se politické tematiky je soubor *Ruce nad uměním* [1998]. Na konflikt ve Rwandě mezi kmeny Thesi a Hutu reaguje Jiří David projektem, tenti



Jiří David *Ruce nad uměním*

Technika digitálního zpracování fotografií je pro Davida novým zdrojem přístupů k fotografii. V posledních létech vzniká cyklus *Inverze*, starší snímky z druhé poloviny devadesátých let scanuje a následně převádí v počítači do obrácené tonality. Objevují se zde snímky věcí z koncentračních táborů - snímek stolu v umývárně, odložené květiny. Nejznámější snímek *Průstřely*, ležící dítě s černými skvrnami rozesety po celém těle se po tonálním převrácení změnil na bílé.²⁶

Jiří David *Průstřely*

Dalším z fotografických projektů jsou *Stříbrní lidé*. David v počítači vytváří novou realitu, snímek *Adam a Eva* je reakcí na nové výsledky klonování praktikované v genetickém inženýrství. Tváře dvou totožných lidí s pohlavím ženy i muže jsou zasazeny do ikony, světlo vycházející z doteku jejich malíčků rukou. Záměrná neosobnost a chladnost, znaky odcizení v obličejích obou.

Dalším cyklem jsou *Toalety* [1994], barevně abstrahované fotografie do zeleno-žlutých tónů. Splachovací hadice, toaletní papír, detail kachliček to jsou předměty zájmu, je zde patrná prázdnota veřejných prostor.²⁷

Jiří David *Adam a Eva*

²⁶ Dittrich Tomáš, Fotografie Jiřího Davida. Diplomová bakalářská práce, FAMU 2003, s. 15.

²⁷ Dittrich Tomáš, Fotografie Jiřího Davida. Diplomová bakalářská práce, FAMU 2003, s. 16.

Fotografie *David David* jsou vizuální hry s řadou naznačených významových podtextů. Cyklus *Daniel* je složený z aranžovaných snímků svého dopívajícího syna. Další cykly jsou *Lidé v krajině*, *Zvířata v krajině*, *Předměty a prostory*, kde Jiří David vytváří vizuální deník intimních fotografických fragmentů ze svého rodinného života, tento soubor cyklů byl vystaven v Leica gallery v Praze [2002].

Jeho projekt *Bez soucitu* [2002] vystavený poprvé ve Špálově galerii je svou formou a zpracováním důležitým vkladem do digitální tvorby. Fotografie byly vybrány z archivu ČTK a několikanásobně zvětšeny, poté pomocí technik airbrushu [americké retuše] pak byly nanесeny na plátna velikosti 100x150 cm. Na fotografie tváří sedmnácti nejvlivnějších lidí světa např. George Bushe, Usama Bin Ladina, Tony Blaira... byly doplněny Davidovy slzy. Plačící politici jsou dalším politicky angažovaným projektem Davidovy tvorby, svou tematikou i formou převyšují rámec českého prostředí.²⁸



Jiří David *Bez soucitu*

Jiří David je považován za průkopníka, který proniká všemi možnými médii, využívání digitálních technologií bylo v jeho tvorbě vždy pomocným prostředkem, v počítači např. generuje skici pro své malířské projekty, které organizuje přemalováním na plátno. Fotografie nevnímá ve své tvorbě jako autonomní vyjadřovací prostředek, ale vždy mu sloužila k osahávání skutečnosti. Vytvořené fikce o člověku zpracované počítačem jsou náhledem na jeho pozici v době technosociálních a politických změn.

²⁸ Tisková zpráva firmy Trilabit, Praha 2002.

Štěpánka Šimlová [1966] je absolventka AVU, intermediálního ateliéru Milana Knížíka. V současné době vede ateliér digitálních médií UJEP v Ústí nad Labem.

V začátcích své tvorby se zabývala instalacemi, malbou a kombinací kresby s fotografií, přechod k práci s digitálním médiem jí umožnil vstup programu Photoshop 5 na náš trh. Možnost vrstvení a prolínání byly nástroje, které jí umožnily přetvářet, přistupovat k realitě jiným „novým“ způsobem.

V roce 1999 se v pražském Domě U Kameného zvonu zúčastnila Bienále mladých, kde představila svůj první soubor *Krajiny* zpracovávaný technikou počítačové montáže. Malebnými obrazy parafrázuje tradiční formy chápání krajiny. Po časových [pravěk-Stonehenge-ufoni] a prostorových osách [moře, hory, kultivovaná krajina, turista] podává zprávy o celkovém uspořádání světa, kterým vyzývá diváka k řízeným procházkám imaginární krajinou. Dekonstrukce krajiny počítačem jí dává možnosti vytvářet nereálné prostorové vztahy, využívá zoom-efektu [z kánoí na jezeře se tak stávají velké lodě], rozkládá stavbu obrazu do několika, zrcadlově obrací. Stále se snaží atmosféry. Šimlová se stává přítelkyní na svůj pobyt v Anglii, znovu si ji prostor svých obrazů. Sama poznamenává: *až film Prolomit vlny od Lars von Triera mi pomohl sepnout...*²⁹

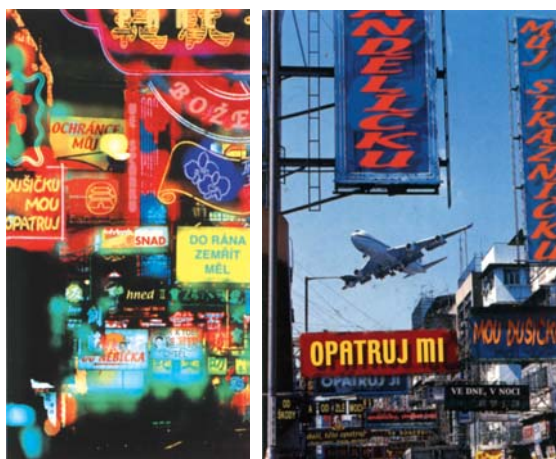


Štěpánka Šimlová *Krajiny*

²⁹ Rozhovor se Štěpánkou Šimlovou, Praha, 10. září 2003.

Krajinomalba Štěpánky Šimlové v idealizované formě přecházela vzápětí do světa reklamou přeplněných míst, její projekt *Modlitbičky* [2000] je vstupem slov do společného urbanistického prostoru. Modlitba, prosba, dětské zaříkávadlo slouží v určitý moment k vytěsnění lidské duše v nic neříkajícím prostoru reklam. „*Tiše, a stále dokola opakuji, ustrnutí, znehybnění těla, vytlačení té malé hříčky dětské modlitbičky*“³⁰, kódovaný svazeček slov je vtlačen do rámu neónů. Lehkost počítačového zpracování je fascinující, Štěpánka nečiní problém přejít z fantasticky zpracované iluzivní krajiny, do vytěsněného prostoru reklamy a módy.

v
v auto-
děl a
přímý
ve vel-
zazna-
právě procházejícího chodce. Dynamika
stříhového záměru přesně dávkuje možnou zápletku, její sdílnost simuluje běh
filmového pásu. Štěpánka se nechala inspirovat filmy jako je *Lola běží o život*
a *Matrix*. V tomto projektu autorka rozvíjí několik již rozpracovaných témat, na foto-
grafiích nechybí vstup slova na veřejné reklamní plochy, ale i problematika vrstvení
děje pomocí digitálně zpracovaných obrazových forem. Novou formou se stala zmí-
něná obrazová dynamika.



Štěpánka Šimlová *Modlitbičky*

ladké sny za hořkých nocí [2001]

stské radnici je dalším důležitým

mediální spojení zvuku a obrazu uvá-

storu samotného, ale umožnila mu

ěho děje fotopříběhu. Pás obrazů je

ků intimních vhlédů do situací žen

zde vyniká svou sociální citlivostí.

tý děj je analýzou záblesků paměti

menaném v okamžiku postřehu

³⁰ Vraj Jaroslav, *momentálně mentální vyznění*, Praha 2003.



Štěpánka Šimlová Sladké sny za hořkých nocí

ky je mírná svými přechody, ale barevným laděním blankytně modré. Navazuje na ní podobný projekt *Madony* [2001], který svou barvou i náladou rozvíjí tuto formu prezentace. Žena ve Štěpánčině tvorbě je ztělesněním stavu její duše, vytvořená vize nemění realitu, ale slouží ke zhmotnění svých křehkých představ o své ženskosti. Šimlová vytváří představu o ženě světici, která postupným vynořováním se rudé modelky ze scény snímá rozkvetlé květy v popředí. Její *Madony* jsou zasazeny do perspektivy sakrálního prostoru, ve kterém naznačuje jednoduchou narativní dějovou linku. Je její odhalující se model mezním stavem role ženy?

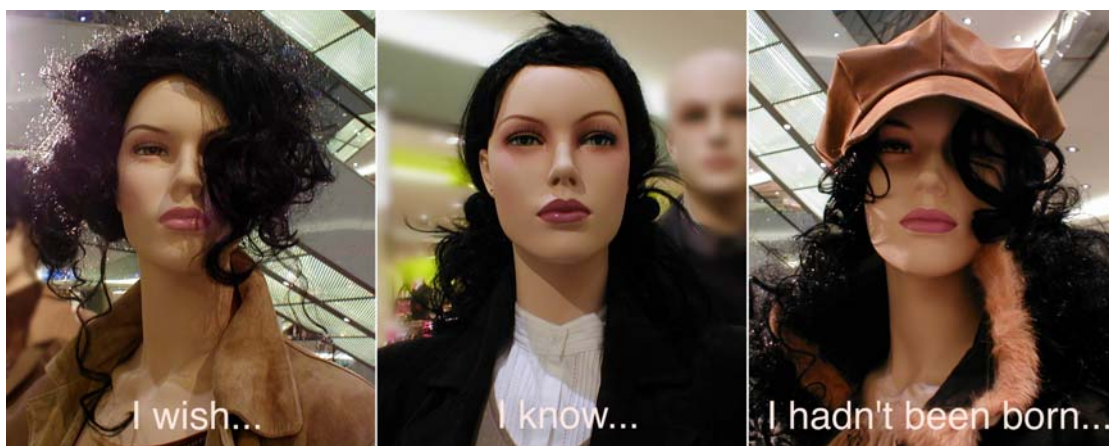


Štěpánka Šimlová Madony



Při hledání motivů je pro ní ústřední motivem žena. Dalším tématem jsou figuríny ve výkladních skříních. Soubor *I am terribly sorry* [2002] tvoří fotografie představitelek něžného pohlaví pózující ve výkladních skříních. Štěpánka Šimlová snímá jejich portréty digitálním fotoaparátem a posléze do těchto fotografií vkládá oživující proklamace podporující jejich výraz. Křísí tyto věšáky na věci a přivlastňuje jim vlastní pocity z umělé formy ženy. Ale následně rozvíjí téma figuríny dál. Počítačem je vyjímá z výkladní skříně a zasazuje je do vymetených parkovacích ploch. Kromě tohoto souboru pracuje na třech fiktivních dokumentech o mužích bydlících o samotě, kteří se zabývají duchovními věcmi.

„... a když se někdo chce stát umělcem, musí být ochoten být sám.“



Obrázek 32 Štěpánka Šimlová *I am terribly sorry*

³¹ Rozhovor se Štěpánkou Šimlovou, Praha, 10. září 2003.

Slovenská digitální tvorba:

Rád bych na závěr vzpomenul tvorbu slovenských tvůrců. Projekty, které vznikají na Slovensku a v Česku mají velký vliv na utváření společných názorů, neboť provázanost kulturních dějin vytváří dialog mezi umělci z obou zemí.

Z mnohých intermediálních slovenských tvůrců stojí za zmínku Peter Rónai. V projektu *In Medias Res* [1998] pracuje se dvěma kamerami připevněnými na velkoformátové fotografii místo očí, kterými hledí na publikum. Divák zároveň sleduje výstup na televizní obrazovce. Ambicí Petra Rónaie není tvorba tradičního estetického objektu, ale spíš umění komunikace, kde fotografie je jedním z nositelů informace. Na konci devadesátých let Rónai pomocí různých morfovacích programů počítačově měnil význam fotografických originálů. Do diskurzu, kde začíná a kde končí fotografie, vstoupil i další slovenský výtvarník Ladislav Čarný. V Budapešti vystavil projekt nazvaný *Post-fotografie* [1998]. Spočíval v tom, že ve tmě napsal fluoreskujícím písmem na stěnu slovo „post“, na něž pak promítal Niepcův obraz pařížských střech.



Peter Rónai *In Medias Res*

V projektu Martina Šperky a Branislava Lehotského *Interaktívna svérická panoráma* [2001] je zachyceno panorama Bratislavy, ve kterém se divák stává součástí vystaveného obrazu. Svým pohybem přetáčí iluzivní kulovitou krajinou. V interaktivní tvorbě jsou digitálně nasnímané portré reality, do které může divák vstupovat ovládat



Martin Šperka a Branislav Lehotský *Interaktívna svérická panoráma*

³² Hrabušický Aurel - Macek Václav, *Slovenská fotografia 1925–2000*. Slovenská národná galéria, Bratislava 2001, s. 430.

Dalším autorem manipulujícím digitální obraz je Marek Kvetan [1976]. Ve svém projektu *New city* [2003] manipulací odejímá z obrazu povědomé dominanty známých světových metropolí. Tím dostává diváka do situace, kdy musí přemýšlet o míře vlastní zkušenosti s veřejně známým místem. V předchozích projektech komprimoval pomocí počítače do jednoho digitálního obrazu všechna políčka celovečerního filmu a dohledává tak jedinečnost kvalitu tisíce pohyblivých záběrů jediném obrazovém poli.



Marek Kvetan New City

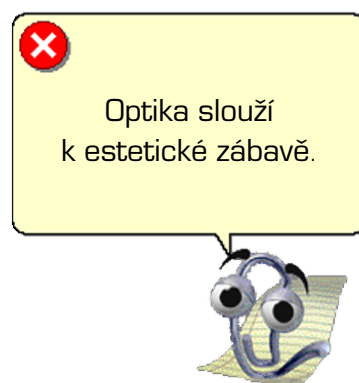


Závěr:

Obrazy se živí příběhy a příběhy vyvolávají touhu po obrazech. Obrazy předstírají otevřené alternativy přístupů a pohledů na věci, na těla a život kolem nich. Vstupem počítačových technologií na uměleckou scénu se ještě samy nestávají druhem umění, které má svůj vlastní estetický rozměr, stává se jím teprve až v rukou a myslích umělců, dobře fungujícím nástrojem pro realizaci jejich vlastních představ. Svou prací jsem chtěl naznačit problematiku okolí počítače, neboť považuji za důležité uvědomit si několik postojů, na kterých se může dál stavět. Množství alternativ, který nám počítačový svět nabízí je strhující a musím říci, že jenom tvůrci s přesnou představou plně dokáží využít jeho možností.

Je důležité chápat rozdíl mezi slovy **zpracovaný**, **manipulovaný** a **vytvořený**. Snímek zpracovaný-digitalizovaný počítačem je obraz, který je jím binárně definován. Manipulace s digitálním snímkem je proces, kde fotografický obraz slouží jako podklad pro nově vznikající realitu. Snímek vytvořený v počítači vzniká v prostředí počítače. Snímek zhotovený digitální fotoaparátem, je počítačem definovaný obraz. Ještě jednou chci zdůraznit, že ve své práci definuji rozdíl mezi simulací a fikcí, a rozdíl mezi sekvencí a animací. Tato práce je proto spíše prvním náhledem do této rozsáhlé problematiky.

Jak jsem již předeslal, v českém prostředí považuji právě tři české výtvarníky Štěpánku Šimlovou, Jiřího Davida a Veroniku Bromovou za nejlepší příklady pro přiblížení autorského přístupu k digitální problematice. Komplexní pohled na jejich tvorbu dává lepší náhled na to, proč právě ve hledání své výtvarné polohy nacházely v počítačově manipulovaném snímku ty nejideálnější možnosti. Na příkladech několika dalších počítačových výtvarníků, jsem chtěl přiblížit tendence, které dnes aktuálně patří k nejzajímavějším.



Seznam použité literatury:

- David Jiří, Skryté podoby, nakl. Kant, 1995.
- Birgus Vladimír - Miroslav Vojtěchovský, Jistoty a hledání v české fotografii 90. let, nakl. Kant, 1996.
- David Jiří, Moji rukojmí, katalog, nakl. Kant, 1998.
- Volf Petr, Skryté podoby - Jiří David, Reflex č.24, 1995.
- Trilabit, Tisková zpráva, Bez soucitu, 2002.
- Volf Petr, Čerpadlo energie - Veronika Bromová, Reflex č. 11, 1998.
- Dittrich Tomáš, Fotografie Jiřího Davida, Diplomová práce FAMU, 2003.
- Lévy Pierre, Kyberkultura, 2002.
- Česká a Slovenská fotografie osmdesátých a devadesátých let 20. století, Museum umění Olomouc, 2002.
- Kuneš Aleš, Hledání mezi lákadly - Štěpánka Šimlová, Ateliér č.8, 2001.
- Hlaváč Ludovít, Dejiny fotografie, nakl. Osveta, 1987.
- IN OUT, CD katalog, Mezinárodní festival digitálního obrazu, 2003.
- Janata Michal, Kovový tanec mechanického Ikara, Ateliér č.13, 1999.
- Srp Karel, Znící středy Federica Díaze, s. 9. Ateliér č. 8, 1998.