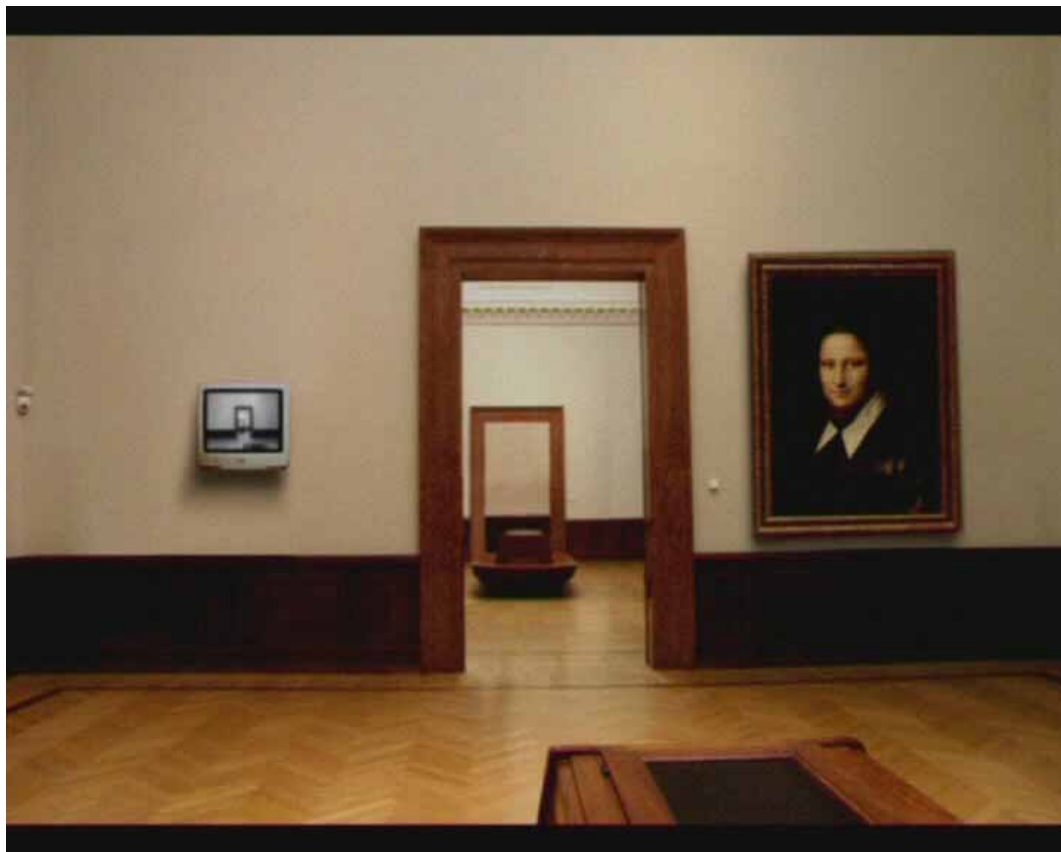


1 : 1

Lukáš Berta, 2006



„1:1“ – úvodní obrazovka, čas: 0m 00sec

Úvod

Žijeme v době, kdy možnosti počítačově vytvářené reality nabízejí dosud nebývalou míru iluze. A kdy je podle mě třeba se denně a doslova na každém kroku ptát, co z všeho, které k nám přicházejí, je pravé a co umělé, co je ještě originálem a co kopií. Má práce nazvaná „1:1“, kterou jsem vytvořil zhruba před dvěma lety, byla tvůrčí odezvou právě na tento fenomén. „1:1“ jsem zhotovil do podoby video animace a úspěšně ji obhájil jako diplomovou práci na Fakultě výtvarných umění v Brně v roce 2005. Poté putovala na výstavu Fresh Europe 2005 v Budapešti a následně téhož roku i v Berlíně. V současné chvíli je její dokumentační kopie volně dostupná na internetu¹.

Následující řádky jsou výpovědí o procesu vzniku „1:1“, použité technologii a především o zdrojích inspirace, které se podepsaly na konečné podobě díla.

¹ http://www.ffa.vutbr.cz/~lukasb/ffa/1_1/index.html

Krok první – inicializace zájmu

„Abychom zjistili, zda je obraz pravdivý nebo nepravdivý, musíme jej srovnat s realitou.“²

Na problematice využití tohoto jednoduchého principu navrženého Wittgensteinem jsem narazil před pár lety díky úvahám současného německého filosofa Ernsta von Glasersfelda. Podle Glasersfelda nemáme možnost přímého přístupu k realitě. Veškerá naše znalost světa není přímá, ale je zprostředkována omezenými smysly a omezeným jazykovým aparátem, který svět člení do pojmů. Ve zkratce lze pak říci, že pokud nemáme přímý přístup k realitě, nemůžeme s ní ani přímo srovnávat jednotlivé obrazy. Co však můžeme dělat a co činíme stále, pokud se chceme přesvědčit o tzv. *pravdivosti* obrazu, je, že srovnáváme obrazy v naší mysli mezi sebou navzájem. Srovnáváme tedy ty obrazy, které byly vytvářeny naší myslí na základě vjemů přichozících skrz smysly, konkrétně zrak. Lhostejno, zda na jejich počátku stála realita nebo obraz malovaný štětcem.

Glasersfelova myšlenka, že není možné srovnat obraz s realitou ale pouze obraz s obrazem, se stala stěžejním motorem mého zájmu o fenomén originality, který jsem nazval „1:1“. Uvědomil jsem si, že je fakticky nemožné vymanit se z neutuchajícího proudu obrazů, který ke mně přichází. Za zásadní jsem proto začal považovat otázku, jak se s tímto proudem obrazových informací vypořádat a jak co nejefektivněji rozkrýt mechanismy jeho fungování pro snazší orientaci ve světě. Uvažování o procesech zahrnujících vytváření počítačových modelů i modelů obecně, abstrahování a redukci potřebnou jak v kartografii tak i výtvarném umění, autorské právo a další motivy – to vše se začalo přetvářet v praktické vyústění mé činnosti pracovně nazvané „1:1“.

Krok druhý – hledání a inspirace

Maurits Cornelis Escher (1898-1972) byl pro mě jedním z milníků zobrazivého umění založeného na obecném principu optického klamu. To, co by se jindy stalo obyčejnou vizuální hříčkou, totiž fakt optického klamu, získalo pro mě u Eschera na zvláštní pozornosti³. Při pohledu na *Ascending and Descending* (1960) nebo *Waterfall* (1961) jsem si začal uvědomovat, že Escher nepředkládá ve své podstatě jinou verzi skutečnosti, ale reprezentaci naší znalosti světa, která však důsledně využívá svého formátu, totiž dvourozměrného obrazu. Vše vypadá hyper-realisticky a zároveň je jasné, že se jedná o plán světa, který nemůže opustit meze papíru, v němž se zrodil a byl zafixován. Pouze tam je možný. Zkratka, kterou Escher vytvořil neviditelný most ve svém Vodopádu, se mi přestala jevit klamem ve smyslu

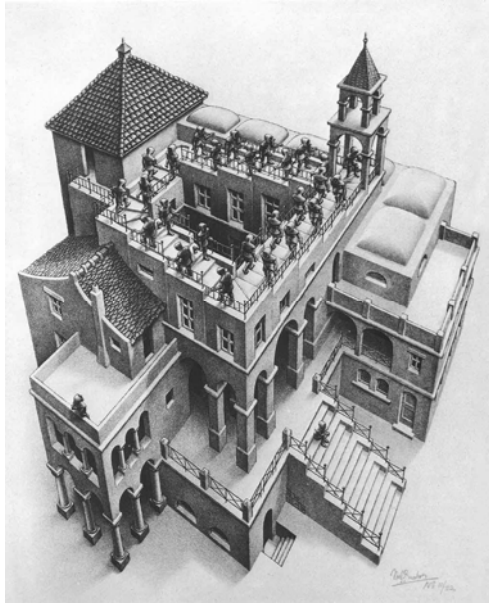
² L. Wittgenstein In: Glasersfeld, Ernst von: *Radical Constructivism*, Routledge Falmer, 2002, USA, Str. 4

³ Kromě Eschera by stála za zmínku celá řada dalších malířů, kteří sloužili jako inspirace. Jeden za všechny však alespoň Cornelius Nobertus Gijsbrecht, vlámský malíř, který se už v 17. století rozhodl namalovat zadní stranu plátna jiného obrazu. Tzn. divák na jeho obraze před sebou vidí realisticky spodobněnou malbu textury plátna a rámu ve velikosti 1:1, tedy pohled na odvrácenou stranu stejně velikého obrazu.

lži a začala se tvářit jako duchaplná konstrukce založená na kombinaci pravidel našeho vnímání okolního světa a jejím začlenění do prostoru papíru, který není s vícerozměrným světem totožný. Poselstvím vodopádu tak pro mě nebylo konstatování, že diváka lze jednoduše ošálit, ale především výzva k zamyšlení, jak je možné, že věrně známá pravidla orientace v prostoru lze v obraze aplikovat právě tak, aby i přes zjevnou korektnost zobrazení zůstával propastný rozdíl mezi tím, co je možné *tady* a co *tam*.

Lze samozřejmě uvažovat o různých aspektech reprezentace skutečnosti v obraze – expresivní tendence, impresivní složky, symbolické významy atd. Určující při úvahách o mé práci „1:1“ byla ale osa originál – kopie, tedy realita jako originál a její možnost obrazové reprezentace jako kopie. Tradici, kterou po staletí budovali mnozí umělci coby řemeslní ilustrátoři, byla založena na důvěře ve vyobrazenou věc. Při pohledu na Králíka Albrechta Dürera (1502) jsem nabyl dojmu, že Dürer především analyzoval strukturu zvířete a přenesl ji na papír. Při pohledu na Dürerova králíka se sice nedozvídáme nic o jeho vnitřní stavbě⁴, funkci orgánů, životě atd. Tolik informací však není ani možné pravděpodobně do jednoho obrazu zhustit. Důležité je vytvoření obrazu, který může sloužit jako identifikační pomůcka při hledání a určení objektu zvaného „králík“. Srovnáním obrazu s původní předlohou mohl pak Dürer i my docílit ověření, na kolik se jeho představa a podle ní stvořený model skutečně shoduje s přírodou a řekněme rovnou i s *realitou*. V případě Eschera byl postup pravděpodobně jiný. Výsledek jeho práce na mě zapůsobil tak, že Escher jistě oplýval neméně brilantním pozorovacím talentem jako Dürer. Na rozdíl od svého dávného předchůdce využil těchto pozorování ale k tomu, aby abstrahoval zákonitosti našeho vnímání a využil jich pro konstrukci mapy nebo plánu, který postrádá povolení stavebního úřadu ale který zároveň deklaruje, že jediným jeho pravým naplněním je právě on samotný.

⁴ „Lineární perspektiva není systém, který by zaznamenal všechno, co máme před očima.“ (Žegin, Lev Fedorovič - Jazyk malířského díla, s. 12.) Lineární perspektiva, které jsme dnes v rámci způsobu zobrazování navykli, je pouze konvenčním přepisem toho, co denně vidíme. Všechny odchylky od lineární perspektivy napříč historií umění nevyjadřují malou technickou zručnost autorů nebo jejich tápání. Naopak, důležitější než snaha o důsledný přepis viděného, může být umělcova touha po zachycení dojmu z předmětu viděného z různých stran současně. Tento fenomén, který můžeme považovat za esenci kubismu, příp. futurismu, nachází Žegin již v pravoslavných ikonách 15. století. V systému tzv. inverzní perspektivy má každý předmět svého diváka. Důležitým tak už nejsme my jako diváci, ale zobrazená ikona v podobě svatého či dokonce Ježíše Krista. Perspektiva, podle které je obraz konstruován, není proto podřízena nám a nesměřuje jako úběžník za obraz ale respektuje důležitost zobrazené ikony a stavbu okolí podřizuje jejímu úhlu pohledu. Na pravoslavných ikonických obrazech proto můžeme sledovat zvláštnosti optické deformace předmětů a krajiny jako jsou například vzrůstající proporce postav směrem ke středu obrazu, segmentaci krajiny do hůrek, soudkovitý tvar trůnu aj. Důležité pro mě bylo zjištění, že v obraze můžeme svůj zorný úhel vyměnit za zorný úhel našeho protějšku jednoduše tak, že se s ním ztotožníme.



Escher: *Ascending and Descending* (1960)



Escher: *Waterfall* (1961)



Dürer: *Králik* (1502)

Escher tak přímo vybídl k otázce, jaký je rozdíl mezi našim očekáváním a zobrazivou skutečností, která nás obklopuje. Resp. jaký je tento rozdíl právě dnes, tedy v době každodenní konzumace virtuality počítačově generovaných obrazů. Mám za to, že důvěra v klasický závěsný obraz coby prostředku mimesis, nápodoby vnějšího světa, může být zhruba stejná jako divákova důvěra v dnešní obraz fotoaparátu nebo videokamery. Obojí se zdá být natolik reálné, nakolik je důvěryhodná technika zhotovení, jméno autora a v případě digitálního obrazu pak i odstup zajištěný strojovým způsobem zhotovení obrazu. Podstatná je zde pouze naše důvěra vybudovaná na znalosti užívání toho kterého média.

Tak, jako je možné, aby se stal Escher zrádným díky tomu, že pro vlastní konstrukci používá hyper-realistického způsobu zobrazení ve tvarech a pouze šedých odstínů barvy,

kteře anulují expresivní potenciál díla, rozhodl jsem se obdobně já použít pro „1:1“ jediného statického záběru jako pohledu do galerie, který bude připomínat nestranný pohled průmyslové kamery. Pohled odosobněný od gest a výmluvnosti.

Krok třetí – konstrukce imaginárního prostoru

„Malíř nanese červenou barvu na plátno, protože se domnívá, že malované jablko je červené. Pokud by se domníval, že je zelené, ať už proto, že by tomu tak ve skutečnosti bylo nebo protože by se mu zdálo, že tomu tak je, namaloval by jej zelené. Tato přímá účast duševního stavu podkopává objektivitu ručně vytvářených obrazů.“⁵

Ručně vytvářené obrazy (malované, kreslené či jiné) jsou realizovány pomocí procesů, které přímo zahrnují duševní stav jejich tvůrce. Fotografie a film ale patří mezi technické obrazy, jejichž způsob vzniku je závislý především na optických a chemických pochodech spíše než na vnitřním rozpoložení autora. Autor fotografie samozřejmě může ovlivnit kam bude objektiv kamery namířen, těžko ale ovlivní obsah samotného záznamu. To je jen letmý výčet myšlenek Scotta Waldena pomocí kterých se v článku „Objectivity in photography“ snaží vysvětlit, z jakého důvodu je strojový obraz důvěryhodnější a objektivnější než obraz malíře vybaveného štětcem či tužkou. Zdálo se mi samozřejmě velmi snadné podlehnout svodům Waldenova vedení argumentace obzvláště tam, kde se odkazoval na praktické příklady, které nebylo možné ignorovat. Třeba využití fotodokumentace a videozáznamu u soudního líčení, kde porotci jistě upřednostní právě tyto druhy důkazního materiálu před ručně vytvářenými obrazy, protože ty mohou pomíjet detaily, které jsou z pohledu malíře zanedbatelné avšak ne již z pohledu poroty⁶.

Vše bylo srozumitelné a víceméně shodné s mým přesvědčením až do momentu, kdy Walden začne s popisem fotografa používajícího fotoaparát Polaroid k zachycení objektu, který není vidět z jeho úhlu pohledu. Nejprve vidí, jak fotograf zamířil přístroj a stiskl spoušť. Poté také, jak se objevil filmový plátek, ze kterého fotograf strhne ochranou fólii a nakonec vidí výsledný obraz. Za těchto podmínek Walden údajně ví, že byl obraz vytvořen objektivním procesem. V tu chvíli jsem si uvědomil, jak moc se s tímto pohledem rozcházím. Mohu se sice na základě zkušenosti a jisté dávky zdravého selského rozumu spolu s Waldenem domnívat, že líný a nepozorný fotograf stvoří objektivnější záznam o situaci než líný a nepozorný malíř, a stejně tak, že fotografie z Polaroidu zhotovená přímo před mýma očima je objektivním zobrazením předmětu schovaného za rohem. Podstatné zde bylo však ono slovíčko „vím“⁷ ve větě „Vím, že takový obraz [z fotoaparátu Polaroid] byl zhotoven objektivním procesem“.

⁵ OBJECTIVITY IN PHOTOGRAPHY - Scott Walden, Vol. 45, No. 3, July 2005 © British Society of Aesthetics

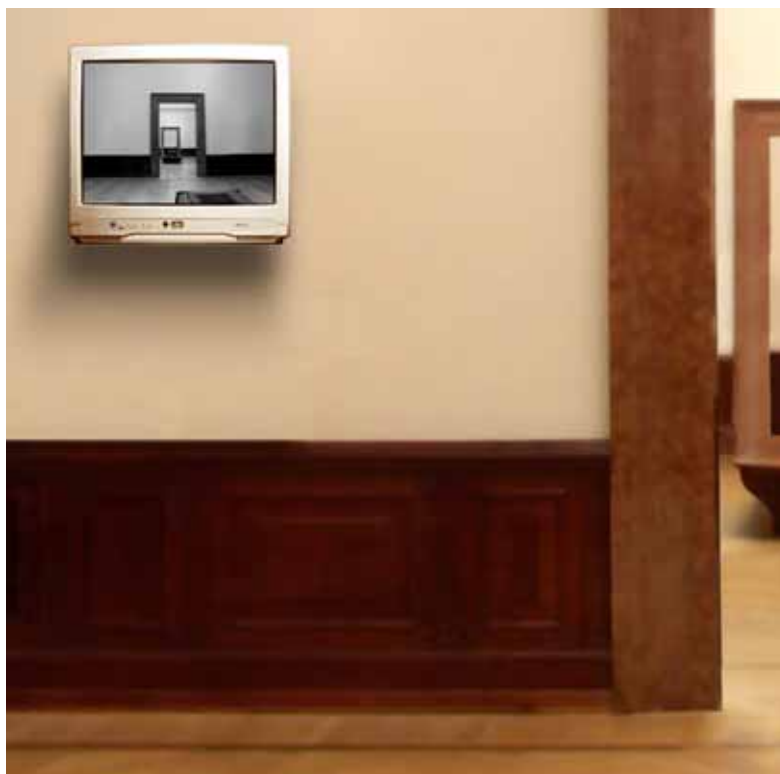
⁶ Walden uvádí příklad ušlapané trávy, kterou může malíř pominout, fotograf však nikoliv.

⁷ „... Vidím, jak se objevil filmový plátek, ze kterého fotograf strhne ochranou fólii a nakonec vidím výsledný obraz. Za těchto podmínek **VÍM**, že byl obraz vytvořen objektivním procesem.“

Objektivita a důvěra v její zobrazení je dle mého totiž primárně otázkou vlastního přesvědčení a ne apriorní vlastností jakéhokoli zobrazivého procesu. Je možné být přesvědčen o objektivnosti způsobu zobrazení, těžko však na objektivitu spoléhat jako na imanentní vlastnost nějakého přístroje, který byl vynalezen člověkem a je také v jeho definitivní moci. Tak jako jsou nedokonalí lidé, jsou dle mého nedokonalé a neobjektivní i přístroje, které z lidských rukou pochází. Walden zapomněl ve svém textu na jedno kouzelné slovíčko, které si nelze odmyslet od současné fotografie, filmu a počítačově generovaných obrazů, a tím je *postprodukce*. Dodatečným korekcím a zpracování podléhají nejen hollywoodské velkofilmy a fotografie titulních stránek časopisů, ale můžeme ji spatřovat třeba i v běžné korekci červených očí, která se vyskytuje na každém digitálním fotoaparátu nebo v programech pro úpravu a archivaci fotografií. Retuš smítka nebo mateřského znaménka je rovněž důležitým zásahem do autentičnosti a objektivnosti digitálního obrazu. Prostředí a prostor manipulace, který se zprvu zdál být vyhrazen především autorově mysli vedoucí ruku se štětcem, se mi začal jevit zcela rovnocenný s obrazy zhotovovanými technickým aparátem⁸.

Má práce „1:1“ tak dostávala stále jasnější obrysy. Do onoho statického záběru z galerie jsem se rozhodl umístit právě jeden ručně malovaný obraz, starobylý portrét, který i přes své tendence k určitému výrazu nese jasné stopy touhy po objektivním zachycení člověka. A tento závěsný portrét podrobit konfrontaci s novodobým tvarem digitálního věku, televizním obrazem. Na televizní výplň padla volba imaginárního záznamu průmyslové kamery, který bude zobrazovat prostor téže galerie ovšem prázdný. Holé stěny měly představovat prostor, který podlehl soudobému trendu vyprazdňování obrazů a pojmů, resp. trendu, kdy pojmy a obrazy na sebe nabalují stále nové a nové významy, pod jejichž nánosy se ztrácí jejich čitelnost a nakonec případně zcela mizí.

⁸ Můžeme klidně uvažovat obdobu Waldenova příkladu tak, že vidíme muže s fotoaparátem polaroid, jak fotí předmět mimo náš zorný úhel a ukazuje nám výslednou fotografii, na které vidíme horizont a slunce. Nikde však nemáme záruku, že díky zvláštním vlastnostem přístroje nemůže tento na každou fotografii s horizontem automaticky umísťovat pomocí zvláštního efektu slunce formou koláže, řekněme pro dokreslení atmosféry.



„1:1“ – detail televizní obrazovky vlevo, čas: 0m 00sec



„1:1“ – obrázek prázdné galerie, která byla podrobena zpracování do výsledné animace

Pravou stranu galerie jsem se rozhodl vyhradit klasickému závěsnému obrazu. Jako portrét jsem si vybral obraz Mona Lisa, resp. část znázorňující její postavu. Mona Lisa podle mého mínění díky své proslulosti utrpěla ujmu právě v tom, že začala být coby ikona starodávného malířského umu nahlížena mnohými pouze jako povrchní odkaz vhodný pro dekorativní plakáty, pohlednice a přebaly knih s uměleckou tematikou. Mona Lisa na nás doslova křičí z každého rohu. Otázka je, kdo je skutečně schopen nestranně a bez předsudků pohlédnout na obraz Mona Lisa tak, jako by jej předtím již 100x neviděl v menší či větší míře naservírován kýčovitým způsobem? Právě proto, že drobné nuance nemusí u tohoto obrazu být pro diváka většinou zřetelné⁹, použil jsem pouze obličej Mony Lisy, který slouží jako hlavní identifikační klíč a pomocí koláže jej vložil na neutrální tmavé pozadí.



Mona Lisa
(cca 1503–1507)



Portrét Johanese Keplera od
neznámého autora z doby
Rudolfa II.



Mona Lisa s límcem
v černém pozadí (2005)

Chtěl jsem, aby Mona Lisa ožila. Aby onen závěsný obraz v galerii, který po staletí přetrvával beze změn a byl tak přeneseně vzato i dokladem stabilnosti uměleckých hodnot, začal mluvit. Samozřejmě řečí, která je obrazu vlastní. Mona Lisa, či spíše její klon nebo derivát se díky technologii *morphingu*¹⁰ začne velmi pomalu měnit. Na řadu přihází postupně tato série alternativních ikon, které Monu Lisu vystřídají vnímány ať už jako lidé nebo jako ztělesnění představitel svých životních rolí:

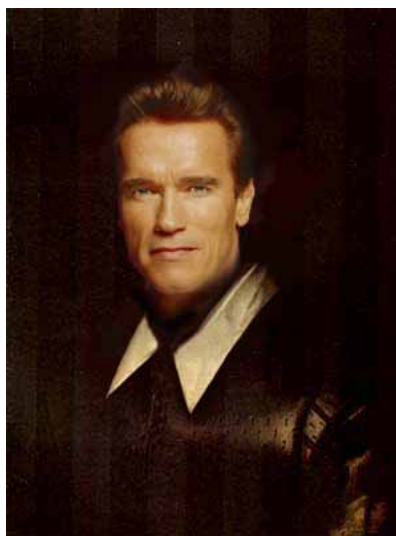
⁹ Lze se jistě oprávněně ptát, kdo vnímá například takové detaily jako je např. nižší ráz krajiny vlevo ve srovnání s částí vyobrazenou vpravo za postavou.

¹⁰ Morphing – postupná změna jednoho obrazu ve druhý pomocí společných klíčových bodů; metamorfóza obrazu.

1. Kenau Reeves – herec (hlavní postava kultovního filmu Matrix)
2. Arnold Schwarzenegger – herec, politik (hlavní postava kultovního filmu Terminátor)
3. Elvis Presley – zpěvák
4. Michael Jackson – zpěvák
5. Madonna – zpěvačka
6. Marilyn Monroe – herečka
7. Lady Diana – anglická princezna
8. Papež Jan Pavel II.
9. ET – postava mimozemšťana ze stejnojmenného filmu S. Spielberga
10. Albert Einstein – vědec
11. Bill Gates – podnikatel, zakladatel společnosti Microsoft
12. J. F. Kennedy – prezident USA
13. J. P. Belmondo – herec
14. Mr. Spock – postava vulkánského důstojníka z legendárního sci-fi seriálu Star Trek (postavu ztvárnil herec Leonard Nimoy)



Michael Jackson s límcem v černém pozadí, detail (nahore), 50% přechod pomocí morfingu na Monu Lisu (dole)



Arnold Schwarzenegger s límcem v černém pozadí, detail (nahore), 50% přechod pomocí morfingu na Monu Lisu (dole)



Maryn Monroe s límcem v černém pozadí, detail (nahore), 50% přechod pomocí morfingu na Monu Lisu (dole)



Přibližně dvanáctiminutové defilé mrtvých i dosud živých mužů, žen i mimo filmové plátno zcela neexistujících postav nalézá vyvrcholení v nekonečné smyčce. Za poslední tváří se opět objeví tvář první a statický záběr na sobě nedá znát, že se DVD nosič přesunul na počátek. Divák tak může v kterékoli chvíli přijít i odejít. Důležité totiž není vnímat jen krajní polohy proměn, kdy se Mona Lisa podobá nejvíce sobě samé a kdy naopak její protějšek získá nejjasnější podobu, ale právě dlouhou třiceti sekundovou řadu okamžiků metamorfózy obou postav, která generuje neustále přítomné nové stvoření.

Má realizace je otázkou hledající hodnotu a míru důvěryhodnosti prostoru, který vyvěrá jako žhavý gejzír jedniček a nul z nitra počítače. Z útroh sopky, která současně taví kopie, klony i originály, aby je jen o okamžik později znovu přetavila v další kopie, klony a

originály. „1:1“ je tak mým svědectvím o době, ve které žijeme a zároveň samozřejmě pohledem do mého nitra, které je vystaveno mediální záplavě nejrůznějších ikon. V „1:1“ jsem se tak snažil nastavit zrcadlo jak době samotné, tak obrysům vlastního přesvědčení, do kterého mě tato doba zformovala.