

Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění
Ateliér malba IV

DIPLOMOVÁ PRÁCE

PLENÉR V ROZŠÍŘENÉM POLI
PLEIN AIR IN THE EXTENDED FIELD

Vypracoval/a: Adam Rada
Vedoucí diplomové práce: MgA. Marek Meduna Ph.D.
Oponent/ka diplomové práce: MgA. Jiří Ptáček

Akademický rok 2020/2021

Tento soubor obrazů vychází z mých cest po virtuální zeměkouli Google Earth (GE), které jsem podnikl v posledních dvou letech. Podobně jako v mých dřívějších projektech jsem se zaměřil na formu 3d grafiky, která není ve své nejpokročilejší možné fázi. Ve svém přístupu k virtuálním modelům se často řídím poučkou, že chyba v technologii dovolí divákovi nahlédnout za její závoj a spatřit její základy. Zde samozřejmě nemyslím, studování binárních kódů, ale zajímám se už o hotový grafický výstup. Tato snaha se dá připodobnit ke chvíli, kdy hráč propadne texturou a zjišťuje skutečný tvar polygonů, které tvoří scénu. K hráči průzkumníku, který se dostane na nepřístupná místa, ze kterých zahlédne prázdné části modelů, které nejsou domodelovány čistě proto, že při tvorbě mapy nikdo nepředpokládal pohled z tohoto úhlu. I já se zde na modely svět nedíval z daleké ptačí perspektivy jak se zde (v mapovacím programu GE) víceméně očekává. Díky této změně perspektivy se vynořovaly určité útvary, které neodpovídají realitě. Ty by se daly samozřejmě považovat za pouhé chyby. K podobné dezinterpretaci docházelo i u fotografického cyklu Postcard from Google Earth od Clementa Wally (která s tou mojí sdílí podobné rysy). Diváci se často zastavovali u myšlenky vyhledávání chyb a unikala jim Wallova snaha, a to poukázat na samotný způsob jakým tato technologie pracuje. Důraz práce tedy nespočívá ve vyhledávání zobrazovacích nedostatků této technologie, ale ve snaze shlédnout možnosti tohoto vizuálního fenoménu, a i skrze chyby ocenit princip jeho architektury modelů i jeho estetickou skladbu.

Zahlédnout princip výstavby daného media totiž nebývá takovou samozřejmostí, jak by se na první pohled mohlo zdát. Většinou vyžaduje buď určitou dávku mentální snahy, nebo některou práci vyhotovenou tímto médiem, která splňuje jednu z níže popsaných podmínek:

1) Autor nebo systém není na takové úrovni, aby byl schopen věc vyobrazit patřičným způsobem. Příkladů prací tohoto druhu nalezneme bezpočet, jedná se o začátky většiny běžně používaných médií. V počátcích malířství a sochařství, kdy bývá často zřetelné a lehko uchopitelné, jak daná díla vznikala a jakých nástrojů bylo použito. U prvních fotografií, rozrzněných destičkách, na které nechávali fotografové dopadat světlo desítky minut, nebo arkádových videoher o jejichž vizuál se postaral nevelký počet pixelů.

2) Autor chce ukázat podstatu. Tento druh prací bývá specifický pro uměleckou scénu, například jeho notoricky známé příklady v malířství počínající impresionisty a přecházející k Americké abstrakci. Tito umělci se vědomě vraceli k základní stavbě média - kapkami pojidla, ve kterém je roztroušen pigment, pokrytá rovná podložka.

3) Při vypracování nastane chyba a vyobrazení se i přes to zveřejní. Tento poslední bod zde uvádím spíše kvůli logickému dokončení možností. Jedná se o příklady kdy z mnoha různých důvodů (nedostatku financí, času, chuti) tvůrce dílo nedokončí do fáze, kterých je dané médium schopno.

Přestože je Wallova práce mému cyklu velice blízká, není jediným, kdo se fenoménem Google maps zabývá. Většina těchto lidí se však věnuje fotografičtější platformou street view, kterou s GE spojují jen některé rysy. Způsob, jakým je nasnímana, je také automatický. Rozdílem však je, že 9 oká auta, která snímají street view, pořizují snímky z lidské perspektivy (z ulic ve výšce okolo 2metrů) a krátké expoziční časy jim dovolují zachytit i lidi. většina umělců se proto zaměřovala na prchavé okamžiky, které tento nestranný divák zachytil. Vyvstávají nám zde tedy 2 hlavní rysy, které rozdělují GE a street view (a práce, které z nich vycházejí). Lidská perspektiva oproti ptačí a zachycení momentky oproti zdánlivému bezčasí v GE. Naopak společným rysem, který tito umělci sdílí, je sporná otázka autorství. (Jak se postavit k reportážní fotografii, kterou daný fotograf nevyfotil). Jelikož cílem této práce není na tuto otázku odpovídat (ostatně jen taková polemika by si vyžádala minimálně podobný rozsah jako tato práce), poukážu pouze na způsoby, jakými se s tímto problémem někteří vypořádali. Dala by se vytvořit určitá stupnice odklonu od předlohy. Počínaje Jonem Rafmanem, který prezentuje čisté screenshoty, přes Michaela Wolfa. Ten odmítá tvrzení, že by pořizoval pouhý screen shot, ale že vytváří snímek posunem kamery tak, aby získal správný úhel reportážní fotografie a tím Google snímek apropriuje. Poslední z této řady, by byl Dough Ricard. Ten tuto problematiku obchází a místo, aby snímek z Googlu zachycoval napřímo, tak přefocuje obrazovku externím fotoaparátem, čímž ukazuje pomyslný prostředník všem, kdo umělcům čerpajícím z Google street view vyčítají, že nezmáčkli spoušť fotoaparátu. Tato diplomová práce by se na této stupnici odklonu od předlohy zařadila až za Ricarda - screenshoty ručně přemalovávám, čímž vzniká dvojité zkreslení reality. První při jejím zachycení GE a druhé abstrahováním, které vzniká při přemalbě.

Jedním z důvodů, proč tak činím je, že převod výjevů do malířského jazyka není na rozdíl od tisku či jiné presentace fotografie neutrální. Vrhá výjevy do kontextu dějin malířství. Což je v podstatě sbírka nejrůznějších přístupů k zobrazování, reality i fikce. Výjev presentovaný v tomto kontextu se chová velice odlišně od toho, který je pevně usazený mezi digitálními tisky. V přetištěném kontextu by tento samý výběr míst působil spíše jako dokument o nedokonalosti technologie, nebo o mém pohybu tímto prostorem. Srovnání zobrazovacích forem poukazuje na další aspekty, kterých bychom si měli v souvislosti s tímto vizuálem všimnout. Například způsob jakým zde algoritmy vyvábí vlastní stylizace, které často bývají podobné těm, využívaným umělci k zachycení různých jevů v minulosti. Bylo by však dobré zde odlišovat stylizace záměrné a stylizace vynucené okolnostmi. Toto rozdělení se částečně kryje 1. a 2. podmínkou, kterou musí dílo splňovat, aby skrz něj bylo možno pozorovat podstatu média, které jsem rozebral výše. Tedy dětská stylizace a stylizace vznikající v GE patří do skupiny stylizace vynucené nedostatečnou úrovní (obě se snaží co nejvíce přiblížit realitě a tato stylizace je kompromisem mezi schopnostmi a realismem) Naopak expresionistická, či kubistická stylizace (v mimo galerijním světě pak například low poly hry) vzniká záměrně lidmi, kteří nemají zájem o fotorealistickou formu.

Pokusme se nyní porovnat dvě stylizace z první skupiny. Na znacích založenou stylizaci, kterou běžně využívá člověk/dítě a stylizaci algoritmy vytvořené abstraktní a systematické vizualizace. Obě Tyto cesty se při snaze o realismus nakonec setkávají, avšak ve svých raných fázích mají naprosto odlišné východiska. Pokud vezmeme dětskou kresbu stromu a porovnáme ji se stromem, o který se pokouší algoritmy od firmy Google je naděvší pochybnost, že přístupem ke stylizaci se velice odlišují. I přesto, že je strom, který ztvární dítě tvarově odlišnější od předlohy než onen od Googlu, tak jej rozeznáme jakožto strom mnohem jednodušeji. Dětské kresby většinou vycházejí z určitých základních symbolů, které poté doplňují jinými pro odlišení. Na stejný strom se dokreslí odlišný druh ovoce, k člověku se přidají rohy a ocas a vznikne čert nebo se jen nakreslí menší a je z něj dítě. Mapy takto předměty nerozlišují. Jako jakákoli technologie jsou sice z počátku navrženy člověkem, nicméně při zpracovávání a vytváření modelů pracují nezávisle. Poskládají několik snímků z družic z různých úhlů a poté je sestaví dohromady. Z těchto dat vypočítají tvar polygonové sítě a na ně poté nahrají texturu.

Pokud odhlédneme od formální stránky, tak jde téma GE uchopit také z opačné stránky – tedy pouze jako virtuální turistiku bez nějakých vyšších cílů. Ostatně takto můj vlastní zájem o GE započal. Během této turistiky jsem si všiml určitých specifík tohoto cestování, které popíši v této druhé části.

Pokud cestujete specificky v GE, zjistíte, že vytváří určitou selektivní globalizaci. Města bez podnebí, počasí a se stejnou deformací nám najednou připadají všechna stejná. Téměř se neliší a je jedno jestli navštívíme Los Angeles, Prahu nebo Madrid (vytváří to podobný pocit, jako když člověk cestuje Evropou a ve všech zemích vidá totožné vlakové zastávky vytvořené z Evropských grantů). Proč však selektivní? Jednoduše proto, že si Google zpracovává, ať již dobrovolně nebo z donucení, pouze některá města. Stále se zde určitým způsobem dodržuje rozdělení na východ a západ, nebo možná spíše Amerika s Evropou proti všem. Zpracována jsou převážně americká a evropská velkoměsta, zde se to pak řídí pravidlem čím větší tím lépe. Ve zbytku světa je zpracováno pouze několik významných měst. Občas jsou do některých nezpracovaných vsazené 3d modely památek, ty jsou však vytvořené pracovníkem v některém z modelovacích programů, nikoli algoritmičtým skládáním satelitních snímků.

S globalizací přímo souvisí smršťování prostoru a to je při cestování po virtuální zemi absolutní. Vymazání vzdáleností nám umožní cestovat na místa, které bychom bez tohoto urychlení nenavštívili. Následkem toho také je, že si méně vážíme, situace kdy na tomto místě stojíme. Je to samozřejmě navíc podtrženo tím, že je tento výlet pouze zprostředkovaný skrz obrazovku a ztrácí se z něj jakákoli fyzičnost. Podobně jako když mnoho cestovatelů zpochybňuje smysl cestování stylem - dojedu si autem na místo, prohlédnu "zajímavost" a odjedu. Čím je cestování snazší, tím méně si cestovatel prohlédne okolí atd. Podobné je i pravidlo v horách, které říká - kam člověk nevystoupil pěšky, tam ve skutečnosti nebyl. I přes tyto nedostatky, které sebou rychlo-cestování přináší, nám dává neskutečné možnosti a lze předpokládat, že do budoucna budeme stále rychlejší.

Pokud se procházíte po této alternativní zemi, tak z pochopitelných důvodů na žádné lidi nenarazíte, přestože budete plně obklopeni jejich výtvary. Jednou se mi sice podařilo najít otisk člověka, nicméně jak jsem se později přesvědčil, byla to spíše výjimka potvrzující

pravidlo. Píši otisk, jelikož neměl vlastní tvar, byla to pouhá barevná silueta, která se otiskla do chodníku a omítky skladištní haly. Onen člověk na tomto místě musel stát dostatečně dlouhý čas. Podobně tomu bylo u první známé fotografie/daguerrotypie člověka z roku 1838 od Luise Daugerre. Ta ze všech lidí na této rušné ulici zachytila jen 2 lidi: muže, který si nechal čistit boty a chlapce, který mu je čistil. Aby objekt GE zachytil v prostoru, měl by být na stejném místě pro většinu snímků, které jsou snímány a program ho musí vyhodnotit jako dostatečně hmotný objekt. Známky objektů na textuře se podrobují menšímu sítu, nežřídka se tedy stává, že se objekty nalézají na textuře a nikoli v prostoru. Totéž se pravidelně stává menším stromkům, které sice mají své bitmapové zastoupení, to však parazituje na jiném objektu, ke kterému nepatří.

I v reálném prostoru je zajímavé sledovat proměnu budov v památky nebo ruiny. Tyto dva procesy jsou v mnohém podobné. Objekt, který byl postaven pro nějaký specifický účel, ztratí z mnoha různých důvodů svou funkci a vlastníci jej přestanou využívat. Rozdíl mezi ruinou a památkou pak spočívá pouze v tom, jestli se jiní lidé rozhodnou tento objekt zakonzervovat v čase. V obou případech se objekt odstřihne od jeho funkce. Při konzervaci památky však nedochází k úplnému opuštění, pouze se přestává využívat k původnímu účelu. Začne se využívat k pouhému prohlížení, při kterém vidíte pouze slupku tohoto objektu, která se ještě dále zvýrazňuje, pokud není památka plně přístupná veřejnosti. Nicméně i v opačném případě kdy si ji divák může prohlídnout zevnitř, tak vidí pouze pečlivě naaranžovanou scénu. Navíc z předem předurčených míst, často ohraničenými provazy. (Zde je způsob nahlížení společný spíše se sesterskou aplikací Google maps street view). Tyto povětšinou užité předměty však již nikdo nevyužívá. Leží ladem, zatímco si je stovky diváků dychtivě prohlíží a fotí. Takováto památka má více společného s modelem (reálným, či v GE) než se sebou samotnou v době svého užívání

Cestování v GE je tedy kondenzovaným turismem. Vše co je zde vytvořeno (továrny, parkoviště, domy) je určeno ke stejnému způsobu nahlížení jako památky. Nahlížení bez využívání. Tento způsob nahlížení je dále podtrhnut již zmíněnou deformací, která dotváří tento spektakl. Již příliš dlouho bylo malířství ovlivněno pouze fotografií, zatímco se vynořovali i jiné technologie snažící se zachytit okolní svět. Obrazy této série na jednu z nich reagují a stávají se jemnou aktualizací krajinomalby, plenérem, při kterém člověk necestuje, alespoň ne fyzicky.