

Před nějakou dobou jsem se začal zajímat o rozhraní počítačového programování a malby. Má to spojitost s mým starším zájmem o „nové typy obrazů“ a hranice možností nabízených obrazovou plochou. Co je to obraz, malovaný obraz? Na určité, snad banální, úrovni jsou to barevné materiály nanesené na podkladu; vrstvy pigmentu a pojidel, jejichž rozložení je určené či ovlivněné lidskou, tedy autorovou, aktivitou při tvorbě. Co vše je možné v rámci těchto hranic? Počet možných namalovaných obrazů bude velmi vysoký, prakticky se blíží nekonečnu. Je těžké při hledání, vymýšlení či konstrukci obrazu z této perspektivy najít meziprostor mezi barevným šumem a konkrétností. Obrazy vygenerované v kontextu tohoto projektu tendují spíš ke konkrétnosti, která je ale znesnadněna kombinačním algoritmem i určitou programovou náhodností: přece jen jde minimálně tušit, že vznikaly z původně konkrétních podkladů, potažmo digitálních obrazů a fotek, na kterých se většinou nacházejí stopy po uchopitelných věcech a dějích.

Prostor možných obrazů bude jistě mnohem větší než množina typických obrazů. Tento fakt má mnoho vysvětlení, jedním může být to, že mnoho obrazů čerpá z objektů a vizuálních vjemů přítomných ve světě, který je nějakým způsobem ohraničený a konkrétní a neobsahuje všechny možné vizuální stimulační. Mne vzrušuje možnost, že bych mohl na obraze uvidět něco, co nikdy nikdo neviděl.

Samozřejmě každý nový obraz je něčím novým, co nikdo nikdy předtím neviděl. Chtěl jsem ale zjistit, jestli pomocí programu lze generovat obrazy, které budou typově jiné a neočekávané. Právě pro tento účel je vhodné použít nelidský faktor, nahodilost, upuštění od lidsky kreativního vstupu v některých fázích procesu. Ten se nicméně uplatňuje jak při vytváření programu a nastavení jeho parametrů, taktéž při výběru, který z vygenerovaných obrazů uplatnit, a v našem případě také při následném uměleckém zpracování námětu.

V tomto projektu se střetly dva moje zájmy. Chtěl jsem nalézt nějakou techniku, jak programově omezit rozsah generování, ale také vnést určitý lidský vklad. Vytvořil jsem jádrový algoritmus, s kterým bude program operovat, a z jehož kalkulace vyplyne výsledný obraz. Jako lidský faktor a zároveň prvek náhody mě napadla metoda zadávání textových řetězců - klíčů - text je univerzální a obvyklá forma interakce s programy.

Program tedy funguje na základě textových řetězců zadaných uživatelem. Ten zadá řetězec o libovolném počtu znaků /alfabetické, číselné aj./, které poté program analyzuje.

Hodnota těch prvních programovým způsobem určuje, z kolika předem chystaných obrazů budou vybrána data. Hodnoty jiných znaků pak určují to, konkrétně s jakými podklady, fotkami, obrazy, které se nacházejí v cílové složce, bude operováno. Data vytažená z podkladů se posléze zkombinují takovým způsobem, že následující znaky určují, jaké operace budou prováděny, při jejich zkombinování. Některé pozice či znaky také spustí nahodilou operaci, do chodu programu je tak zaveden i faktor náhody. Proto stejný klíč nebude vždy generovat stejné obrazy. Výstupem programu je pak vygenerovaný digitální obraz, který nějakým způsobem zkombinuje v sobě informace z dvou nebo více digitálních předloh a několika operací.

Protože je mi blíž svou smyslností a materiálností malba nežli výtisk digitálního obrazu, rozhodl jsem se používat generovaných obrazů jen jako námětu k malbě. Obraz pro Galerii KIN jídelna vznikl na základě generujícího řetězce „^+8^12“. Nicméně není s ním úplně totožný, jak je u malby obvyklé, snad i samozřejmě, jde tu proto také o další lidský faktor či vrstvu interpretace umělce.

Stejně jako svět kolem nás v, kterém se člověk pohybuje má určité hranice a při výběru obrazů je tím tedy limitován. Tak i u tohoto projektu je výběr ohraničen algoritmem programu, který za nás vybírá podle vygenerovaného řetězce výsledný obraz. Tento digitální záznam by se dal přirovnat procesu vyvolávání fotografií. Po zadání řetězce následuje totiž pár sekund, během kterých se výstup generuje. Těžko předvídatelný výstupní obrázek se objeví až po chvíli, což se podobá sladce napjatému očekávání nad miskou s vývojkou.

Součástí vernisáže bude akce, při níž autor vytvoří před diváky 6 obrazů o rozměru 18x24cm, pomocí popsané techniky. Prvním 6 návštěvníkům vernisáže bude nabízena účast v projektu. V případě kladné odpovědi bude od nich vyžádán textový řetězec. Návštěvníci si budou moci autorem vytvořené obrazy ponechat.