Dvě výstavy vedoucího katedry teorie umění a tvorby Aleše Svobody

7.9.2023 - | Fakulta humanitních studií UK

„Když své dílo někomu svěřím a ten se o to postará, tak jsem velmi spokojený. Samozřejmě dávám kurátorovi plnou volnost a důvěru, jak to uzpůsobit, uspořádat, v tom je to samozřejmě daleko jednodušší. Ale když člověk tu věc dělá sám, tak může být třeba citlivější k propojení jednotlivých věcí a jejich výběru," říká vedoucí Katedra teorie umění a tvorby FHS UK Aleš Svoboda v rozhovoru pro náš web, který si můžete připomenout zde.

Obě složky se snoubí ve dvou nadcházejících podzimních výstavách - v rakovnické Rabasově galerii Aleš Svoboda vystavuje samostatně svá díla pod názvem Proměny geometrie, pro jindřichohradecké Muzeum fotografie a moderních obrazových médií zase v roli kurátora připravil výstavu Obrazy nad čísly, která pokrývá širokou škálu prací s počítačovou grafikou a zapojil do ní generačně i typově odlišné autory a autorky.

Anotace výstavy v Rakovníku

Výstava představuje deset vybraných cyklů generativního počítačového umění Aleše Svobody. Jeho první cyklus vznikal v letech 1979 až 1985 a měl název Struktura 193. Sledoval vytvoření různorodých tvarů vždy ze stejného počtu výchozích prvků a s daným způsobem jejich spojování. Každý jednotlivý postup řídil počítač na základě zadaných statistických omezení.

Další prezentovaný cyklus je Chrysé tomé. Byl poměrně rozsáhlý, vznikal od roku 2013 a pokračoval až do roku 2015. Autor tehdy začal pracovat se softwary vytvořenými v Processingu, aby mohl rychleji a bezprostředně naplňovat své výtvarné záměry. Cyklus stavěl na poměru zlatého řezu, který přispíval k organizaci plošných struktur, nejprve z linií a pravoúhlých ploch a později z kombinací čtverců a kruhů. Na něj pak navazovaly cykly Te-XT rumor (2015) a TeXT rumor automat (2016), jež zapojovaly do vzniku struktur postupy blízké statistické lingvistice (dříve uplatňované při automatickém generování textů). Dále i cyklus Systém 25XT3 (2017), který autonomně a souběžně vytvářel nejen struktury, ale i jejich prvky.

Zájem o rekurzi vedl v roce 2016 k cyklu Rekurze soustředných čtverců, opět se prověřovala vizuální účinnost pravidelných i náhodných kompozic. Zároveň mezi lety 2016 a 2018 přivedly počítačovým uměním tradičně využívané možnosti periodických křivek autora k cyklu Kroužení.

Z poslední doby jsou zahrnuty čtyři cykly. Autorem dlouhodobě sledované modelování života počítačem v cyklu Vita silicium (od roku 2021 stále) a navázání na problematiku rekurze v cyklu Rekurze mnohoúhelníků (2023) a Moire rekurze (2023). V posledním roce se autor také vrátil k již dříve zpracovávanému tématu mnohoúhelníků – Polygony (2023), ve kterém hledá možnosti organizace velkého množství celé škály různých mnohoúhelníků do strukturní jednoty.

Generativní počítačové umění pracuje s počítačovými programy, které obsahují algoritmy produkující mnoho variant určité formální struktury, jež naplňují předem stanovená konstruktivní pravidla.

Anotace výstavy v Jindřichově Hradci

Výstava Obrazy nad čísly s podtitulem Konkrétní digitální a počítačová grafika je prezentací více než 60 prací od dvacítky autorů (sdružených v Klubu konkrétistů a jejich přátel) z Česka a Slovenska a sleduje dvě hlediska:

- jednak chce představit grafické výtvarné vyjadřování podporované digitálními a počítačovými přístupy,

- jednak se zaměřuje na díla, která naplňují ať už vědomě nebo bezděčně původní cíl konkrétního umění – vytvářet autentické, autonomní a nenapodobivé umělecké artefakty.

Ačkoliv původní účel nové počítačové technologie s obrazem vůbec nepočítal, dnes není jeho vytváření, zpracování a šíření bez digitálních technologií vůbec myslitelné.

Digitální základ počítačových obrazů poskytl zásadně nové možnosti při rozvíjení vizuální představivosti a zpřístupnil nové oblasti estetického oceňování.

Generační a typová různorodost autorů (sdružených v "Klubu konkrétistů"), zároveň formátová a technická rozmanitost jejich děl představuje nejen odbornou hodnotu výstavy, ale usiluje také o její diváckou přitažlivost.

Prezentace děl se uskutečňuje buď standardními tištěnými formáty (digitální tisky, serigrafie) nebo digitálními projekcemi (monitory, projektory).

„Když své dílo někomu svěřím a ten se o to postará, tak jsem velmi spokojený. Samozřejmě dávám kurátorovi plnou volnost a důvěru, jak to uzpůsobit, uspořádat, v tom je to samozřejmě daleko jednodušší. Ale když člověk tu věc dělá sám, tak může být třeba citlivější k propojení jednotlivých věcí a jejich výběru," říká vedoucí Katedra teorie umění a tvorby FHS UK Aleš Svoboda v rozhovoru pro náš web, který si můžete připomenout zde.

Obě složky se snoubí ve dvou nadcházejících podzimních výstavách - v rakovnické Rabasově galerii Aleš Svoboda vystavuje samostatně svá díla pod názvem Proměny geometrie, pro jindřichohradecké Muzeum fotografie a moderních obrazových médií zase v roli kurátora připravil výstavu Obrazy nad čísly, která pokrývá širokou škálu prací s počítačovou grafikou a zapojil do ní generačně i typově odlišné autory a autorky.

Výstava představuje deset vybraných cyklů generativního počítačového umění Aleše Svobody. Jeho první cyklus vznikal v letech 1979 až 1985 a měl název Struktura 193. Sledoval vytvoření různorodých tvarů vždy ze stejného počtu výchozích prvků a s daným způsobem jejich spojování. Každý jednotlivý postup řídil počítač na základě zadaných statistických omezení.

Další prezentovaný cyklus je Chrysé tomé. Byl poměrně rozsáhlý, vznikal od roku 2013 a pokračoval až do roku 2015. Autor tehdy začal pracovat se softwary vytvořenými v Processingu, aby mohl rychleji a bezprostředně naplňovat své výtvarné záměry. Cyklus stavěl na poměru zlatého řezu, který přispíval k organizaci plošných struktur, nejprve z linií a pravoúhlých ploch a později z kombinací čtverců a kruhů. Na něj pak navazovaly cykly Te-XT rumor (2015) a TeXT rumor automat (2016), jež zapojovaly do vzniku struktur postupy blízké statistické lingvistice (dříve uplatňované při automatickém generování textů). Dále i cyklus Systém 25XT3 (2017), který autonomně a souběžně vytvářel nejen struktury, ale i jejich prvky.

Zájem o rekurzi vedl v roce 2016 k cyklu Rekurze soustředných čtverců, opět se prověřovala vizuální účinnost pravidelných i náhodných kompozic. Zároveň mezi lety 2016 a 2018 přivedly počítačovým uměním tradičně využívané možnosti periodických křivek autora k cyklu Kroužení.

Z poslední doby jsou zahrnuty čtyři cykly. Autorem dlouhodobě sledované modelování života počítačem v cyklu Vita silicium (od roku 2021 stále) a navázání na problematiku rekurze v cyklu Rekurze mnohoúhelníků (2023) a Moire rekurze (2023). V posledním roce se autor také vrátil k již dříve zpracovávanému tématu mnohoúhelníků – Polygony (2023), ve kterém hledá možnosti organizace velkého množství celé škály různých mnohoúhelníků do strukturní jednoty.

Generativní počítačové umění pracuje s počítačovými programy, které obsahují algoritmy produkující mnoho variant určité formální struktury, jež naplňují předem stanovená konstruktivní pravidla.

Výstava Obrazy nad čísly s podtitulem Konkrétní digitální a počítačová grafika je prezentací více než 60 prací od dvacítky autorů (sdružených v Klubu konkrétistů a jejich přátel) z Česka a Slovenska a sleduje dvě hlediska:

jednak chce představit grafické výtvarné vyjadřování podporované digitálními a počítačovými přístupy,

jednak se zaměřuje na díla, která naplňují ať už vědomě nebo bezděčně původní cíl konkrétního umění – vytvářet autentické, autonomní a nenapodobivé umělecké artefakty.

Ačkoliv původní účel nové počítačové technologie s obrazem vůbec nepočítal, dnes není jeho vytváření, zpracování a šíření bez digitálních technologií vůbec myslitelné.

Digitální základ počítačových obrazů poskytl zásadně nové možnosti při rozvíjení vizuální představivosti a zpřístupnil nové oblasti estetického oceňování.

Generační a typová různorodost autorů (sdružených v "Klubu konkrétistů"), zároveň formátová a technická rozmanitost jejich děl představuje nejen odbornou hodnotu výstavy, ale usiluje také o její diváckou přitažlivost.

Prezentace děl se uskutečňuje buď standardními tištěnými formáty (digitální tisky, serigrafie) nebo digitálními projekcemi (monitory, projektory).

https://fhs.cuni.cz/FHS-1002.html?locale=cz&news=19547