

Ars combinatoria (Dagley, Daněk, Preschoux, Urbásek et al.)

1. Oč tu jde?

Olomoucké setkání naší čtveřice výtvarníků na půdě Galerie Caesar není náhodné. Pojítkem je, kromě přátelství s pisatelem tohoto textu, jejich společná záliba v použití jistých geometrických postupů, které se nejprve pokusíme zjednodušeně charakterizovat a začlenit do patřičného kontextu.

Záměr těchto postupů spočívá v docílení optických efektů vhodným uspořádáním množiny elementárních generujících prvků, kterými mohou být např. úsečky nebo kružnice. Konce úseček a středy kružnic bývají přitom rafinovaně voleny tak, aby výsledné obrazce připomínaly krajkové struktury nebo aby tzv. obálky generujících prvků vytvářely působivé křivky.

Proložením tečných bodů úseček často vznikají kružnice, zatímco obálkami kružnic bývají naopak úsečky, čímž jsou tyto postupy vzájemně duální. Bezbrehá variabilita možností má evidentně kombinatorický základ v intencích *Prvního manifestu permutačního umění* Abrahama Andrého Molese (Max Bense, Stuttgart, 1962, 31 s.).¹

Stejně tak bychom však mohli hovořit na bázi patřičné argumentace o *konkrétním umění* ve smyslu programového prohlášení Maxe Billa *Worte rund um Malerei und Plastik* (Allianz, Kunsthaus, Zürich, 1947)² nebo nověji o *generativním umění*, jak je charakterizoval Philip Galanter ve svém příspěvku *What is generative art? Complexity Theory as a context for art theory*, předneseném na 6. konferenci o generativním umění v Miláně v roce 2003 (www.generativeart.com). Přenesením se do 3D můžeme ve stejných souvislostech hovořit o *String Artu* (někdy rovněž nazývaném *Thread Art*).

V českém, resp. československém, prostředí lze nalézt podobné projevy v pracích Ladislava Daňka (*1958) a jeho generační vrstevnice Eleonory Pražákové (*1953), jejichž přístupy dokumentují zmíněnou komplementaritu, a u Roberta Urbáska (*1965), který na rozdíl od nich využívá i možností výpočetní techniky. Již v první polovině 40. let použil tehdy u nás docela novátorsky stejné principy František Hudeček (1909–1990), který se geometrickou abstrakcí znovu zabýval zejména

v letech 1964–1969, a Václav Boštík (1913–2005), jehož *Dělení prostoru* z poloviny 70. let bylo připomenuto stejnojmennou samostatnou výstavou ke stému výročí malířova narození v pražské galerii Smečky v roce 2013.

V mezinárodním měřítku nyní nabývá tento trend nebývalý rozmach, což dosvědčuje kromě našich protagonistů Marka Dagleyho (*1957) a Sébastiena Preschoux (*1974) následující výčet jmen převážně mladých výtvarníků: Benjamin Ball (*1968), Laura Battle, Gabriel Dawe, Louise Despont (*1983), John Eichinger, Anne Lindberg, Kazuko Miyamoto (*1942), Gaston Nogues (*1967), Anne Paterson (*1960), Devin Powers (*1980), Richard Sarson, Tomáš Saraceno (*1973), Nike Savvas (*1964), Chiharu Shiota (*1972), jejíž rozměrná 3D instalace zaujala na letošním benátském bienále, Alyson Shotz (*1964), Sean Slemon (*1978), Brent Wadden (*1978), Mary Wagner, Kendra West, Pae White (*1963) a mnoho dalších. K nim je však potřeba doplnit starší, již mezinárodně uznávané umělce, jako jsou Piero Dorazio (1927–2005), Sue Fuller (1914–2006), Ugo Adriano Graziotti (1912–2000), Hilma af Klint (1862–1944), Emma Kunz (1892–1963), Sol LeWitt (1928–2007), Agnes Martin (1912–2004), François Morellet (*1926) a Lenore Tawney (1907–2007).

Díla těchto autorů lze někdy jen s obtížemi odlišit od vědeckých ilustrací popisujících konkrétní jevy a struktury, jak se nyní pokusíme doložit argumenty následujících dvou částí.

2. Vědecká ilustrace: od předbarokní kombinatoriky...

Věhlasný, všestranně vzdělaný učenec doby barokní Athanasius Kircher SJ (1601–1680) byl připomenut ve známém románu Umberta Eca *Foucaultovo kyvadlo*, jehož český překlad druhého rozšířeného vydání vyšel letos v nakladatelství Argo, a to v souvislosti s jeho *Ars Magna Sciendi* (Amsterdam, 1669). Převzatá, obšírně komentovaná mědirytina silně připomíná objekty naší výstavy. Přitom se jedná o čistě vědeckou ilustraci, znázorňující kombinatorickou úlohu. Přesněji, jde o půvabnou geometrickou vizualizaci tzv. variací s opakováním.

Úlohu si můžeme představit např. v souvislosti se dvěma družstvy šachistů o 18 hráčích, přičemž cílem je sestavení scénáře, aby každý hráč jednoho družstva hrál s každým hráčem družstva druhého. Je zřejmé, že za tímto účelem stačí spojit $18^2 = 324$ úsečkami na papír napsaná příjmení.

Původ projektu *Ars Magna*, jakožto systému dokonalého univerzálního jazyka, je třeba hledat již u

¹ Česky: První manifest permutacionálního [permutačního] umění (zkráceno). In: Slovo, písmo, akce, hlas. K estetice kultury technického věku. Uspořádali a úvod napsali Josef Hiršal a Bohumila Grögerová, Československý spisovatel, Praha, 1967, s. 54–65.

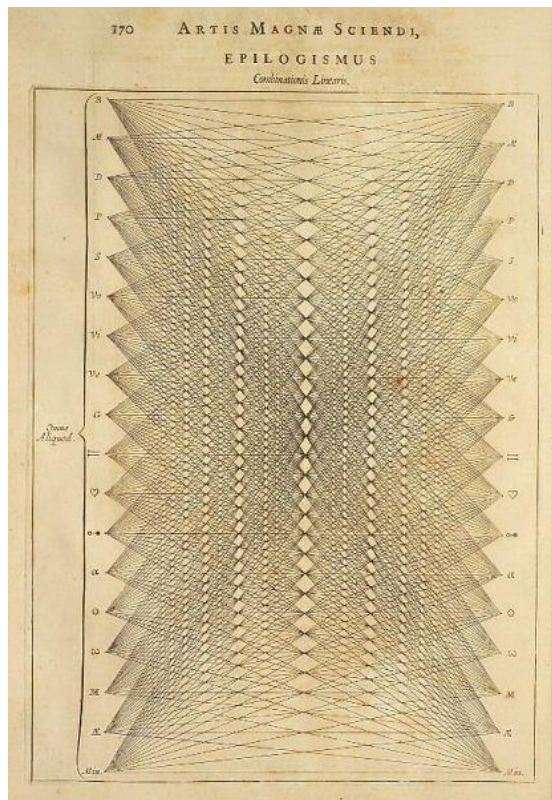
² Na základě výkladů pojmů vydaných 1944–1945 v bulletinu Abstrakt/Konkret.

katalánského Malorčana Ramóna Llulla, polatinštěně Raymunda Lulla, (1222/33–1315/16), a spočívá, jak již bylo naznačeno, v praktickém využití matematické kombinatoriky. Dnes bychom řekli, že za základ *Ars Magna* sloužily hlavně kombinace a variace s opakováním vyjádřené funkcemi

$$C(n, k) = \binom{n}{k} = \frac{n!}{(n-k)!k!}$$

a

$$V'(n, k) = n^k.$$



Athanasius Kircher: *Ars Magna Sciendi*, Amsterdam, 1669, *Combinationis Linearis*, s. 170

Kombinatorické umění rozvinul mysticky rabín Avraham ben Šmuel Abulafia alias Abraham Abulafia (1240–po r. 1291) ve své *Kabale jmen*. Kýžená dokonalost spočívala opět v úplném výčtu možností (jmen). Často reprodukováná ilustrace v knize *Sefer Jecira* (Kniha stvoření), kdy 22 písmen hebrejské abecedy je spojených 231 úsečkami (branami), tentokrát geometricky vyjadřuje kombinační číslo (tzv. binomický koeficient)

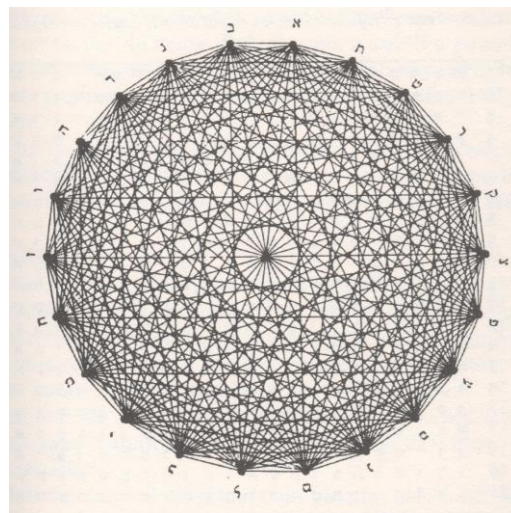
$$C(22, 2) = \binom{22}{2} = \frac{22!}{20!2!} = \frac{22 \cdot 21}{2} = 231.$$

Obvykle se uvádí analogie mezi Lullovou kombinatorikou a Abulafijovou gematrií a temurou. Jak však správně upozorňuje Umberto Eco v *Hledání dokonalého jazyka* (Lidové noviny, Praha, 2001) „kabalistické myšlení se od Lullova způsobu

uvažování odlišuje tím, že v kabale kombinování písmen skutečnost neodráží, nýbrž ji vytváří.“

Tuto analogii zdůrazňoval mezi prvními křesťanský kabalista Giovanni Pico della Mirandola (1463–1494), který označil Abulafijovu kabalistickou nauku (gematrii a temuru) za *ars combinandi*.

Použití Lullových kombinatorických kotoučů (opět silně připomínajících objekty naší výstavy) můžeme dohledat v různých souvislostech také např. u utopisty Guillaumea Postela (1510–1881) v knize *Livre de la formation* a s akcentem na nekonečno u dominikána Giordana Bruna (1548–1600) v knize *De lampade combinatoria lulliana*.



Ilustrace v knize *Sefer Jecira* (231 bran)

3. Vědecká ilustrace (pokračování): ...k teorii všeho

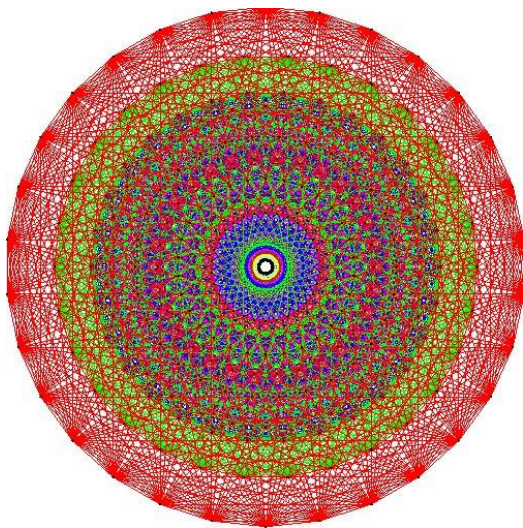
Zobecněním dvourozměrných mnohoúhelníků (polygonů) a trojrozměrných mnohostěnů (polyhedrů) jsou n -rozměrné *polytopy*, jimiž se systematicky zabývali Švýcar Ludwig Schläfli (1844–1895), který použil dnes již standardní symboly pro jejich označení a Angličan Thorold Gosset (1869–1962), který zavedl a klasifikoval třídu tzv. semiregulárních polytopů. Záslouhou Kanadčana Harolda Scotta MacDonalda Coxetera (1907–2003) se nyní trojice semiregulárních polytopů rozměrů 6, 7 a 8 (označovaných Gossetem jako 2_{21} , 3_{21} a 4_{21}) nazývá *Gossetovými polytopy*.

Vrcholy těchto Gossetových polytopů determinují kořeny tzv. výlučných Lieových algeber E_6 , E_7 a E_8 , které úzce souvisí se stejně značenými výlučnými Lieovými algebami. Grupa E_8 je nejkomplicovanější ze všech. Má dimenzi 248 a hodnotu 8. Weylova grupa E_8 vykazuje neuvěřitelný počet symetrií:

$$2^{14} \cdot 3^5 \cdot 5^2 \cdot 7 = 696729600.$$

Pro její znázornění je potřeba projekce spojnic 240 bodů (vrcholů Gossetova polytopu 4_{21})

z osmidimenzionálního prostoru do 2D. Výsledkem takto provedené počítačové simulace je tzv. *květina* E_8 . V jedné z Coxeterových knih se nachází ručně provedená kresba tohoto objektu ze 60. let britského matematika Petera McMullena (*1942), která byla dokonce zveřejněna v roce 1964 v *Timesech*.



Květina E_8

Podle dosti kontroverzní teorie Anthonyho Garreta Lisiho (*1968) může E_8 představovat geometrický modelový základ tzv. *teorie všeho*, tedy jediné teorie popisující fundamentální interakce ve fyzice, jak o ni marně usiloval Albert Einstein (1879–1955).

Rovněž bez využití počítačů kreslil v polovině 70. let 2D projekce regulárních polytopů již zmíněný Adriano Graziotti, jehož odkaz nyní šíří římské sdružení *Simmetria*.

Jak jsme již upozornili, je často obtížné rozlišit vědeckou ilustraci, jejíž „osvobození“ od popisovaného objektu může vést k uměleckému artefaktu (jako např. v případě McMulleny ilustrace), od prací intuitivně vytvořených výtvarníky, které lze naopak interpretovat ve vědeckých kategoriích (např. kresby Graziottiho).

Drobná knížka Edith L. Somervell se zvláštním, poněkud zavádějícím názvem *Rytmičtý přístup k matematice (A Rhythmic Approach to Mathematics)*, George Philip & Son, London, 1906), na kterou mě upozornil Mark Dagley, je návodem ke geometricky jednoduchým konstrukcím výtvarně působivých obalových křivek a ploch. Předmluvu k ní napsala Mary Everest Boole (1832–1916), která právě takto programově zdůrazňovala estetické aspekty matematiky v didaktickém procesu výchovy dětí. Svým způsobem ji můžeme považovat za předchůdkyni String Artu.

Konstrukce tzv. *Bézierových křivek*, které jsou jedním ze základů počítačové grafiky, jsou rovněž

založeny na často jednoduchém užití jednoparametrické třídy lineárních elementů (např. úseček). Pierre Étienne Bézier (1910–1999) si svoji konstrukci, kterou uplatnil jako designér a konstruktér automobilky Renault, nechal proto patentovat.

Křivky mohou být definovány pomocí přímek, resp. jejich částí (úseček), i na základě implicitního předpisu. Obecným řešením *Clairautovy obyčejné diferenciální rovnice 1. řádu*,

$$y(x) = x \frac{dy}{dx} + f\left(\frac{dy}{dx}\right),$$

je totiž jednoparametrická třída přímek

$$y(x) = Cx + f(C),$$

kde C je konstanta. Grafem tzv. singulárního řešení této rovnice je obálka grafů obecných řešení. Její tvar závisí na nelineární funkci f . Například pro

$$f(p) = p^2$$

se jedná o parabolu. Alexis Claude Clairaut (1713–1765) představil řešení po něm pojmenované rovnice již v roce 1734.

4. Některé další souvislosti

Některé další souvislosti uvedeme už jen velmi stručně a v náznaku.³

Popis interakcí spojováním uzlových bodů nejrůznějších sítí (neuronových, sémantických, dopravních, obchodních, vědomostních, sociálních, politických aj.) je obsahem výpravné monografie Manuela Limy s názvem *Vizuální komplexnost (Visual Complexity)*, Princeton, Architectural Press, New York, 2001). Bohatství ilustrací zahrnuje kromě samotných vizualizací i odpovídající díla generativních umělců. Kromě fotografií vizualizovaných komplexních sítí se na výstavách prezentují stále častěji přímo jejich interaktivní počítačové simulace.

Je zřejmé, že vizualizace těchto sítí (např. Hopfieldových neuronových sítí) mají opět kombinatorický základ. Na jejich analýzu se používá také matematická *teorie grafů*. Například odpovídající graf úlohy se dvěma družstvy šachistů ze 2. části bychom zapsali jako $K_{18,18}$.

V tomto kontextu ojedinělý filmový projekt Marie Takeuchi a Frederica Phillipse s názvem *Aspyxia*, který je dostupný na internetu (www.thisis.colossal.com/2015/03/aspyxia-a-striking-fusion-of-dance-and-motion-capture-technology),

³ Viz rovněž např.: Jan Andres, *Tři zdroje a tři součásti geometrizujících vizí Ladislava Daňka / Three sources and three parts of geometrising visions of Ladislav Daněk*. *Umělec/Artist* 4 (2004), 16–19. Jan Andres, *Vizualizovaná kombinatorika*. In: *Užitečná symbióza* (Petra Šobánková et al.), Saublau, Olomouc, 2013, 82–95.

představuje rozfázovaný pohyb tanečníka Shiho Tanaky. Pro zvýraznění jednotlivých fází je jeho postava opatřena úsečkami spojenými uzlovými body ve 3D, čímž se docílí efektní sekvence geometrických obrazů.

Kromě uměleckého a vědeckého přístupu k esteticky silně působícím objektům našeho zájmu existuje ještě alespoň jeden další – meditativní.⁴ Typickým současným představitelem tohoto přístupu je John Eichinger, který svá díla proto nazývá v intencích buddhistické terminologie *mandalami*. Cíleně duchovní podtext je také podstatou tvorby Eleonory Pražákové (*1953). Boštíkův cyklus *Dělení prostoru* byl podle něj „hledáním ztraceného ráje“⁵. Dokladem psychedelických účinků tohoto druhu umění je i zařazení dvou maleb Marka Dagleyho do reprezentativní publikace *Psychedelic Optical and Visionary Art since the 1960s* (ed. David S. Rubin, San Antonio Museum of Art / The MIT Press, Cambridge, Mass., 2009).

Nejvýznamější představitelkou tohoto přístupu byla však bezesporu malířka a léčitelka Emma Kunz (1892–1963). Ve švýcarském městečku Würenlos, kde působila, bylo v roce 1986 zásluhou Antona C. Meiera založeno Centrum Emmy Kunz. Kromě shromážděných artefaktů, které zamýšlela používat v rámci terapie k léčebným účelům, je celý areál, včetně skály jí nazvané AION A, uzpůsoben pro meditaci a ozdravení. Její práce jsou natolik kvalitní a originální, že i bez tohoto zázemí získala jako výtvarnice mezinárodní reputaci a uznání, čehož dokladem je vydání známky s reprodukcí jejího obrazu v roce 1993. Emma Kunz ovlivnila a ovlivňuje řadu geometristů, včetně našich protagonistů a její dílo patří k tomu vůbec nejlepšímu z geometrické abstrakce.



Švýcarská známka z roku 1993 s reprodukcí obrazu Emmy Kunz

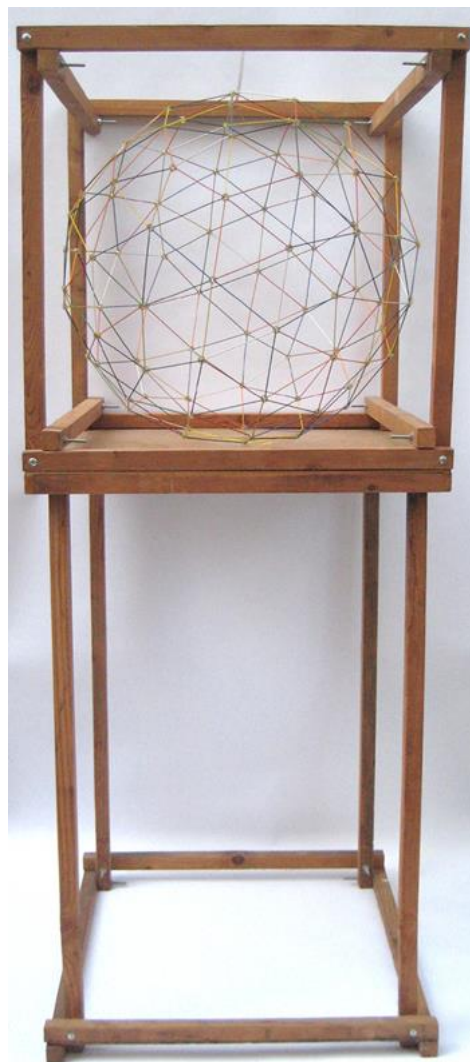
⁴ Kvůli spirituálnímu obsahu můžeme, navzdory rozdílnému pojetí a hlavně smyslu, do této oblasti přiřadit také již ve 2. části komentovaný přístup kabalistický.

⁵ Viz text Jaromíra Žeminy *Dělení prostoru* (ke 100. výročí malířova narození) v katalogu stejnojmenné výstavy v pražské Galerii Smečky (4. 9. – 6. 12. 2013), Arbor Vitae, Řevnice, 2013.

5. Synergetický efekt: $1 + 1 + 1 + 1 > 4$

Tvorba **Marka Dagleyho** (*1957), nejstaršího z našich vystavujících autorů, se vyznačuje různorodostí, bohatstvím invencí a zároveň minimalistickou střídmostí. Většina maleb má kresebný základ, méně početně zastoupeny jsou práce na papíře (kresby a grafika), existují také prostorové objekty a soptury.

Ač je Dagley výtvarně činný již od poloviny 70. let, představuje jedna z prvních – z našeho úhlu pohledu sledovaných – realizací skulpturu *Fluddův vesmír* (*Fludd's Universe*) z roku 1995. Tento geodetický model, sestavený z barevných spojnic nejbližších vrcholů mnohostěnu, dává iluzi vznášející se vzdušné koule, uvězněné v pravouhlé dřevěné armatuře. Název je jednoznačným odkazem na kosmický model anglického esoterika Roberta Fludda (1574–1636), popsany ve třísvazkové *Historii kosmu a mikrokosmu* (*Utriusque Cosmi, Maioris scilicet et Minoris, metaphysica, physica, atque technica Historia*, Oppenheim, 1617–1619).



Mark Dagley: *Fluddův vesmír* (*Fludd's Universe*), 1995 (dřevo, sklo, 30 × 30 × 80 palců)

Často zobrazovaný Fluddův nebeský monochord (Dagley je stejně jako Fludd hudebník) je také vzdálenou ozvěnou pythagorejství, zdůrazňujícího číselnou a zvukovou podstatu vesmíru (tzv. pythagorejské ladění). Dagleyho intenzivní zaujetí touto problematikou dokládá vydání souboru článků a rozhovorů pod stejným názvem vydavatelstvím Abaton (Mark Dagley, *Fludd's Universe. Collected writings and interview, 1986–1987*, Abaton Book Company, Newton, N.J., 1997). Kosmický rozměr jeho tvorby se odráží i v názvu dřívější skulptury z roku 1987 – *Zikkurat (Ziggurat)*.

Projekcí do roviny Dagleyho modelu Fluddova vesmíru vznikne symetrická směsice úsečkami spojených bodů v kruhu, která je jen jakousi velmi „zředěnou“ analogií květiny E_8 . Typické, mnohem propracovanější Dagleyho malby na plátně zpravidla nazývané prostě *Koule (Orbs)* nebo *Sféry (Spheres)*, jsou naopak někdy „zhuštěnými“ obdobami ilustrace z knihy *Sefer Jecira*. K těmto názvům autor ještě často doplňuje použité barvy. Většina obrazů z této dlouhodobé série, započaté v roce 1997 a pokračující až do současnosti, je dosti rozměrných, jiné mají naopak kabinetní charakter.

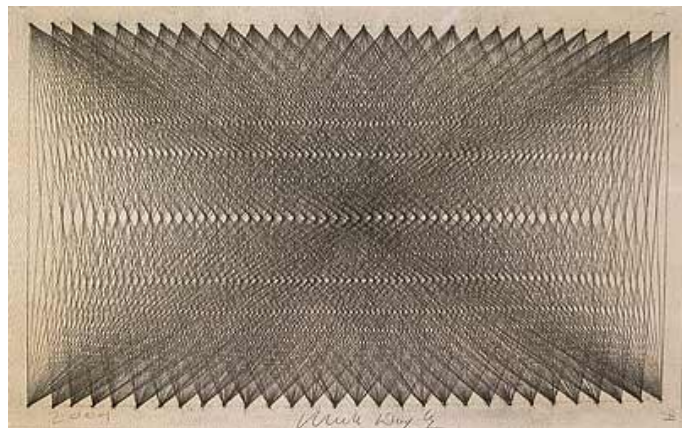


Mark Dagley: *Koule (Orbs)*, 2004–2006 (kombinované techniky na plátně, každý obraz 66×66 palců)

Některé Dagleyho kresby, malby a grafiky připomínají mědirytinu z Kircherovy *Ars Magna Sciendi*. Například černobílá kresba *bez názvu* (tužka na papíře, $17 \times 21 \frac{1}{2}$ palce) z roku 2004 nebo barevná malba *Spektrální vzezření (Spectral Presence)* (akryl a tužka na plátně, 64×54 palců) z roku 2006 se však liší nejen svými rozměry, ale také hustotou „sítě“. Zatímco černobílá kresba obsahuje $30^2 = 900$ spojnic, barevná malba vznikla vzájemným spojením dvakrát 17 bodů, tj. pomocí $17^2 = 289$ úseček. Rovněž tato série pokračuje různými formami až dosud. Podobný charakter mají i dvě grafiky ze

souboru šesti barevných ofsetových tisků (vytiskla Benton Card Company v počtu 85 kopií plus 15 autorských kopií, každá grafika má rozměr 22×14 palců), vydaných nakladatelstvím Abaton Book Company v roce 2007. Přitom dvě byly vytvořeny na způsob párových negativů.

Jiná grafika z tohoto souboru, na níž je 18 bodů elipsy spojeno 153 úsečkami, má navzdory odlišnému tvaru výchozí křivky a různému počtu bodů, stejný kombinatorický základ jako ilustrace v knize *Sefer Jecira*.



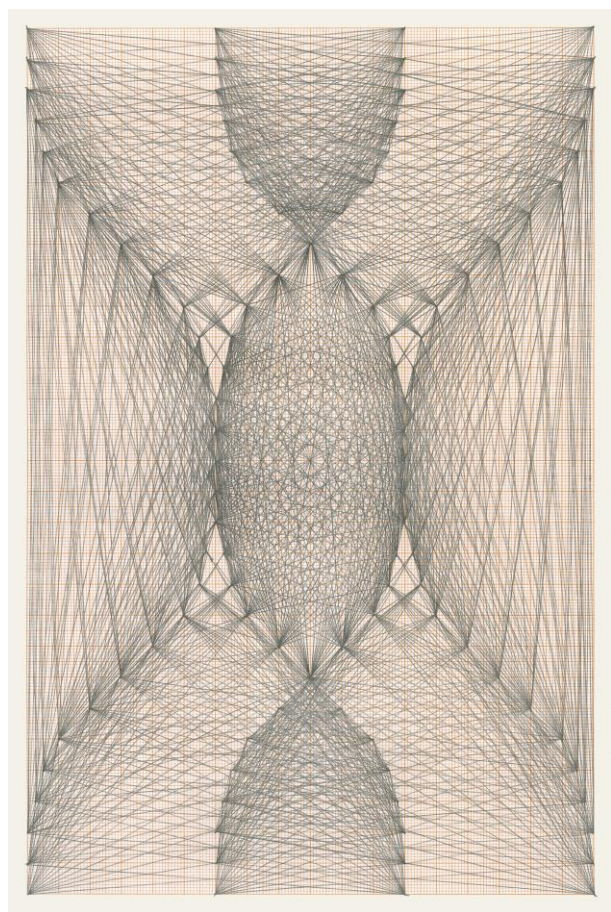
Mark Dagley: *bez názvu*, 2004 (tužka na papíře, $17 \times 1 \frac{1}{2}$ palce)

Na rozdíl od Dagleyho jsou hlavním vyjadřovacím prostředkem **Ladislava Daňka** (*1958) kresby, které začal „rýsovat“ od roku 1983. Brzy kromě pravítka používal a používá (nejen jako oporu a podklad) milimetrový papír, a to všech formátů A4, A3, A2, A1, včetně sestřížením A4 redukovaného čtvercového formátu 18×18 cm.

Navzdory pomyslné monotematicnosti, je variabilita jeho tvorby a rozmanitost „námětů“ nesmírně pestrá. Přitom pozoruhodné dynamické iluze a optické efekty vznikají aplikací výhradně lineárních elementů (úseček). Takto vytvořené *nelineární struktury* bývají většinou (ne však nutně) osově, někdy i středově, výjimečně diagonálně symetrické, což ještě umocňuje jejich účinnost. Jinými slovy, kombinace symetrií a různé intenzity zahuštění kresebné plochy způsobují iluze energetických vibrací a rozechvělého vnitřního světla jako u ikon.

Hranice některých částí kresebných struktur, tj. hranice podstruktur, tvoří – jakožto obálky tečen, normál nebo koncových bodů úseček – elegantní křivky. Kromě školsky známých křivek typu kružnic, elips, parabol, hyperbol, lze dohledat i mnohem sofistikovanější evoluty, kaustiky, antiortonomiky, atd.

Kombinatorický základ je opět evidentní, ale kvůli obvyklé nehomogenitě struktur, mnohem obtížněji popsatelný jako celek. Na druhé straně, některé podstruktury můžeme kombinatoricky analyzovat a popsat standardním způsobem. Mnohé struktury vznikly i na způsob negativu.



Ladislav Daněk: *bez názvu*, 2000 (tužka, milimetrový papír, 29,5 × 19,5 cm)

Barevnost rýsovaných kreseb je dána nejen milimetrovou sítí podkladu (byly použity všechny dostupné odstíny milimetrového papíru: zelený, cihlově červený, tyrkysově modrý), ale také volbou tužek, pastelků, akvarelových pastelků, pentilek a fixů.

Výrazně barevnější jsou přirozeně Daňkovy obrazy, např. cyklus více jak 60 akrylových maleb formátu 25 × 25 cm z první poloviny 90. let, který však příliš nezapadá do našeho konceptu výstavy. Nicméně tím, že z nich nebo z jejich částí skládá *Proměnlivý obraz*, máme opět co do činění s kombinatorikou, tentokrát s permutacemi. Pokrytí obří šachovnice rozměrů 200 × 200 cm 64 obrazy je totiž možné nepředstavitelným počtem

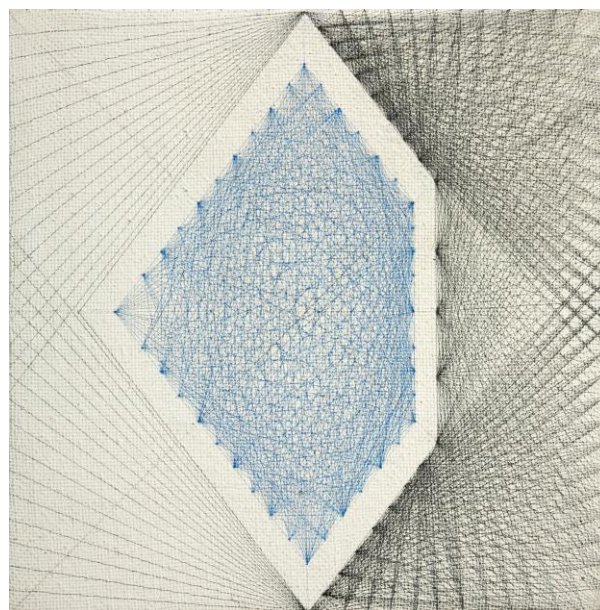
$$64! = 1,268\ 869\ 321\ 858\ 841\ 6\dots \times 10^{89}$$

způsobů. Reprodukce varianty *Proměnlivého obrazu* s poloviční délkou stran, tj. 100 × 100 cm, byla použita na obálce českého překladu knihy rakouského

filosofa Konrada Paula Liessmanna s názvem *Filozofie moderního umění*, vydané olomouckým nakladatelstvím Votobia v roce 2000. I tuto redukovanou variantu je možné permutovat stále ještě obtížně představitelným počtem

$$16! = 20\ 922\ 789\ 888\ 000$$

způsobů.



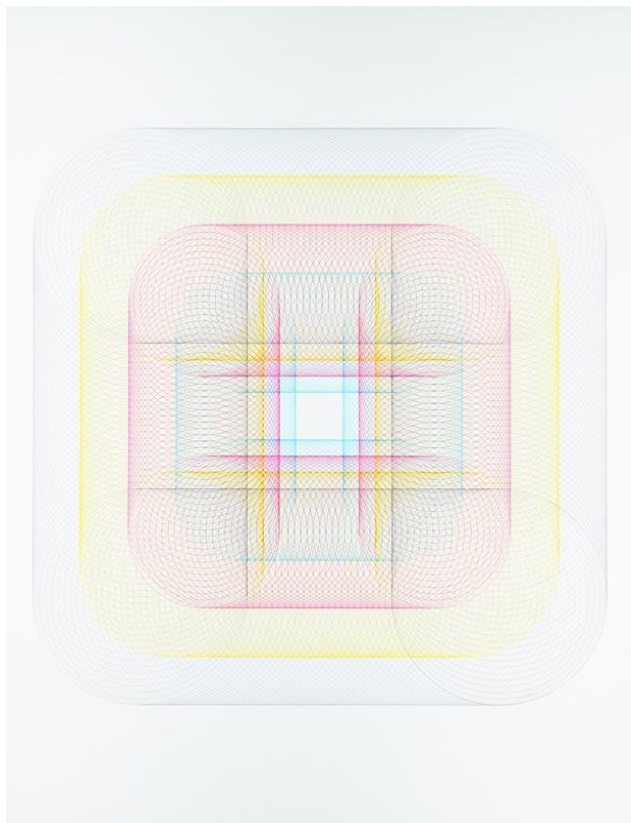
Ladislav Daněk: *bez názvu*, 1993 (tužka, modrá pastelka, plátno, 25 × 25 cm)

Tvorba **Sébastiena Preschoux** (*1974), nejmladšího z vystavujících, může být chápána za jakýsi kontrapunkt k tvorbě Dagleyho a Daňka. Jednak *komplementaritou* stylu kreseb, jednak je jako jediný z naší skupiny také typickým představitelem *String Artu*.

Jeho styl kreslení je příbuzný stylu Pražákové, protože základními vytvářecími prvky jsou u obou kružnice. Přitom ale hranice a hrany výsledných struktur často tvoří úsečky, čímž takto provádí svébytné a svérázné „kvadratury kruhů“. Znáмым příkladem tohoto druhu z českého prostředí je geometrický objekt na obálce knižní ediční řady „filosofie a současnost“ pražského nakladatelství Svoboda ze 60. let, jehož autorem je Leo Novotný. Další vzdálenou analogií mohou být v některých detailech *Rombergovy křivky* Vladislava Mirvalda (1921–2003).

Preschouxův až pedantsky uspořádaný pracovní stůl připomíná technické vybavení projektantů a designérů z období, kdy ještě nebylo možné uplatnit výhody počítačů. Kresby rýsuje barevnými inkousty jen pomocí kružítek, pravítek a měřítek na tuhý papír a nověji na dřevěné desky. Formáty výkresů a dřevěných desek bývají dosti velké, délky stran často přesahují 100 cm. Jemné předivo vrstvených kreseb

vyvolává pocit křehkosti a navozuje atmosféru vlajících závojų.



Sébastien Preschoux: *Čtvercový CMYK (Squares CMYK)*, 2009 (kružítková kresba barevnými inkousty na papíře, 65 × 50 cm)

Zejména díky dostupnosti na internetu (viz např. www.youtube.com/watch?v=8BE4OTpORLO) získaly značnou publicitu Preschouxovy prostorové instalace z barevných provazů a vláken v nejrůznějším prostředí (jak přírodní exteriéry, tak interiéry staveb). Poněvadž jejich životnost bývá z pochopitelných důvodů omezená, provádí fotodokumentaci většiny akcí jeho přítel Ludovic Le Couster (*1978). Limitované série barevných fotografií, pořízených klasickými procesy, proto představují nejen cenný doklad těchto aktivit, ale jsou samy o sobě uměleckým dílem.

Volba prostředí může být obtížným diktátem, ale i motivační výhodou, obojí s možným přesahem k *Land Artu* nebo *Street Artu*. Neméně důležitou roli sehrává světlo, osvětlení, případně večerní slavnostní iluminace, umocňující prostorové optické efekty. V prostoru napnutá vlákna totiž generují jakožto dostatečně husté tečny *obalové plochy*, které jsou 3D analogiemi obalových křivek na kresbách. V mezinárodním kontextu se mu takto nejvíce přibližují Gabriel Dawe a Sean Slemon (*1978). Podobně jako oni zaplnil Preschoux svými instalacemi nejen chodby, sklepy a opuštěné byty v mnoha zemích Evropy, Latinské Ameriky a Severní

Afriky, ale i luxusní Boutique Nespress na Champs-Elysées v Paříži, pro který v roce 2014 zhotovil z barevných vláken závěsné pravidelné osmistěny.

Doplňkem jeho tvorby jsou akrylové, abstraktně geometrické malby na plátně, které však již přesahují svým obsahem rámec naší výstavy.



Sébastien Preschoux: *Kryptozeleň (Cryptogreen)*, leden 2012 (prostorová instalace v marockém Bab Atlas; foto: Ludovic Le Couster, rozměry originální fotografie: 125 × 100 cm)

Přestože je **Robert Urbásek** (*1965) hlavně malíř, který tvoří i prostorové objekty (včetně animací a propojení s hudbou), budou – vzhledem k zaměření výstavy – předmětem našeho zájmu pouze jeho kresby a grafiky. Poněvadž ze zúčastněných jen on používá na technicky náročné zpracování grafických výstupů počítač, mohli bychom zde plným právem hovořit o počítačové grafice. Takto vzniklé digitální výstupy však zpravidla finálně realizuje až formou velkoformátových serigrafí na kvalitním papíru. Nicméně, zapojení počítače do tvůrčího procesu mu pomáhá simulovat odlišné (od manuálně generovaných) optické efekty. Výsledné serigrafie tak možná sice postrádají onu příznačnou „rozechvělost“ kreseb, na druhou stranu však působí mnohem výrazněji a se strojově pravidelnými vibracemi snad někdy až lehce agresivně úderněji.

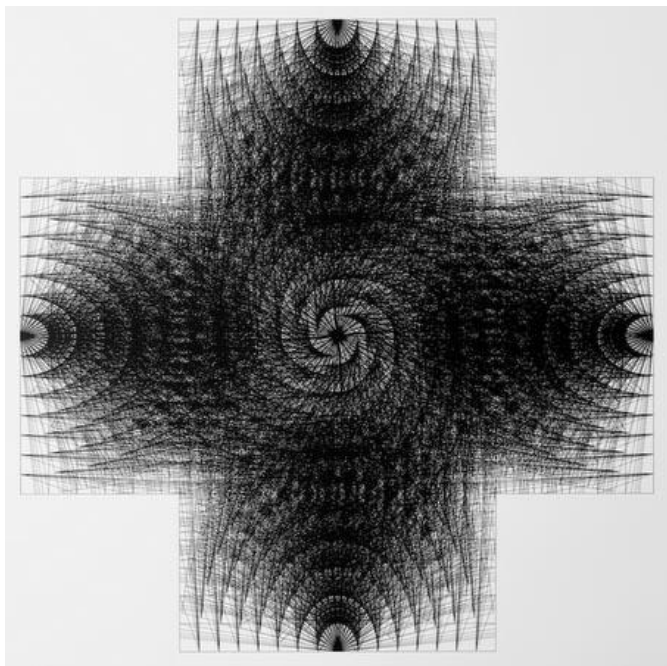
Základní principy konstrukcí grafických struktur jsou patrné již v cyklu tužkou rýsovaných kreseb z let 1990–1992. Čtvercový nebo obdélníkový (podle formátu papíru) rastr, který je vždy součástí kresby, je zaplňován s různou intenzitou lineárními spojnicemi uzlových bodů jako pavoučí síť. Některé motivy nebo

jejich modifikace se vrstvením sítě opakují ve zpravidla (ne nutně) symetrických částech kresby. U obdélníkových formátů bývá volena symetrie osová, u čtvercových také středová a někdy i diagonální.

Použití počítače umožňuje mnohonásobné vrstvení na bázi také nepravidelných, ale stále pomocí úseček generovaných rastrů, které jsou opět plnohodnotnou součástí grafických struktur. Někdy husté sítě násobných rastrů, které se od určité úrovně zahuštění téměř slévají v kompaktní části plochy, jakoby zahalují stavební základ z výhradně lineárních elementů (úseček). Ty bývají do této osnovy vetkány tak, aby výsledné struktury mohly být nelineární. Kromě mnoha symetrií jsou některé plochy nebo jejich části uspořádány antisymetricky.

Typická střídmost (zejména v malbě) Urbáskovy tvorby se projevuje i ve strohosti názvů. Serigrafie a digitální tisky bývají sdruženy v cyklech nazývaných *Série*. Dva z našeho úhlu pohledu významné cykly serigrafii – *Série V* z roku 1996 a *Série VII* z roku 1997 – jsou dostupné na internetu (www.robert.urbasek.com).

Sérii V tvoří 10 listů na kladívkovém papíru formátu 70 × 70 cm. Klíčovým motivem vymezujícím tiskovou plochu je rovnoramenný kříž, strukturovaný pomocí opticky iluzorních kružnic, čtverců, parabol, oválů a rozet. Jeden kříž má rotující centrální část, jiný rotuje jako celek. Základní barva je černá, tři z křížů jsou navíc jednobarevně tónované.



Robert Urbásek: *serigrafie S-V/4*, 1996, 70 × 70 cm

Série VII obsahuje 14 listů na kladívkovém papíru formátu 50 × 50 cm. Grafická plocha je uspořádána v kruhu s různě intenzivně zahuštěným mezikružím.

Při detailnějším pohledu jakoby kresebné motivy byly někde paprskovitě vloženy do okvětí. Grafiky působí dojmem kovových disků s vyvrtaným středem, což podtrhuje nejen lesknoucí se čern, popřípadě bronzové nebo stříbrné tónování, ale také stínování. Dvě kola rotují, jedna serigrafie je vytvořena na způsob negativu.



Robert Urbásek: *serigrafie S-VII/4*, 1997, 50 × 50 cm

Robert Urbásek se s oblibou vrací ke svým motivům limitovanými sériemi digitálních tisků formátu A4 a na novoročenkách pro přátele a známé.

Společný výstavní projekt geometristů Dagleyho, Daňka, Preschoux a Urbáska by rád potvrdil známý synergetický efekt, kdy celek by měl předčít prosté sjednocení jednotlivých autorských příspěvků.

Jan Andres