

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR MALÍŘSTVÍ 3

PAINTING STUDIO 3

BACKFIRE

BACKFIRE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

Šimon Jan

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

MgA. Jakub Tajovský

BRNO 2023

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 4 – 7
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 8 – 10

TEXTOVÁ ČÁST

Abstrakt

Ústředním bodem mojí práce je nastavování pravidel procesu tvorby a následné zkoumání tendencí tato pravidla prohlubovat nebo naopak porušovat. Vymezování si vlastního pole na základě pravidel vnímám mimo jiné jako podstatu ukotvení své tvůrčí osobnosti v rámci umělecké praxe. Bakalářská práce rozvíjí také vztah mezi dvěma formáty a dvěma materiály v jednom obraze. Stěžejní je technika pyrografie a její ambivalentní symbolika nevratného aktu, zničení ale zároveň ochrana. V obrazech jsou obsaženy symboly v podobě dvou soupeřících či kooperujících tvarů inspirovaných biologickými rytmy. Dále tato práce zkoumá problematiku linie, plochy, hranice, rámování, opakování a gamifikace.

The central point of my work is setting the rules of the process of creation and then exploring the tendency to deepen or break these rules. I see the definition of my own field on the basis of rules as, among other things, the essence of anchoring my creative personality within my artistic practice. The thesis also develops the relationship between two formats and two materials in one painting. Central to this is the technique of pyrography and its ambivalent symbolism of an irreversible act, destruction yet protection. The paintings contain symbols in the form of two competing or cooperating shapes inspired by biological rhythms. Furthermore, this work explores issues of line, area, boundary, framing, repetition and gamification.

Úvod

Poslední tři roky se ve své práci zabývám pravidly. Jsou to pravidla, která si sám nastavuji a zkoumám, do jaké míry jsem schopný je dodržet. Může se to jevit zvláštní, už z toho důvodu, že umění je často vnímáno jako velice svobodné pole. Takto vymezený či ohraničený proces mi ale paradoxně dává více svobody a pomáhá utvářet osobní tvůrčí identitu. Pomocí souboru pravidel si tak na obraze vytvářím „hrací pole“, ve kterém se různými způsoby onen přednastavený systém manifestuje. Stejný, v posledních letech rozvíjený způsob práce, je stěžejní i pro mou bakalářskou práci.

Stěžejní je pro mě polarita, obsažená téměř ve všech aspektech postupu práce a promítající se do výsledné vizuality obrazů. Vždy proti sobě stojí dva „hráči“ v podobě abstraktních tvarů, jenž je možné často číst jako jakési elementární symboly, díky jejich asociativnosti. Tyto tvary se v obrazech vyskytují jako kresba, malba, nebo pyrografie. Ačkoliv spolu v procesu vzniku obrazu „soupeří“ (střídají se tah po tahu), kladu si stále otázku, jestli se v důsledku nejedná spíše o soužití a spolupráci než o konflikt. Různé momenty, které v naznačeném způsobu tvorby vyvstávají a které jsou patrné také ve výsledných kompozicích, vnímám jako paralelu např. mezilidských vztahů, politických systémů atp.

Dynamika postupu práce

Celý rytmus vzniku obrazu se podobá biologickému růstu a nástupu nových generací, které mažou, zohledňují, či využívají toho, co vybudovaly ty předešlé. Dualita se zde nevyskytuje pouze v obsahu, ale také ve formě. Využívám dva materiály, dvě barvy, dva formáty a dva nástroje. Téměř všechny obrazy obsahují dva různé podklady. Může to být plátno vsazené do dřevěné desky, vyříznuté plátno na dřevěné desce, papír vlepený do plátna atp. Vzniká tak „formát ve formátu“, čímž se do obrazu dostává prvek hranice, linie, vymezení a rámu. Rezonuje zde především otázka, co je a co není rám. Každý z těchto obrazů má díky jasnému postupu svůj vlastní příběh. Ve vnitřním poli se odehrává vrstevnatý příběh lazurami tvořených tvarů, které se zřetelně překrývají a vytvářejí obrazu určitou hloubku. Na vnějším formátu se pak motivy modifikují, až do jakýchsi piktogramů vypovídajících o dění ve vnitřním formátu. I když jsou jasně odděleny, materiálem, způsobem práce s motivem a technickými aspekty, obě tyto plochy fungují jako jeden obraz. Místy na sebe přímo navazují.

V procesu práce musím být schopen vyhodnotit a rozhodnout se, kdy proces zastavit, i když by se toto rozhodnutí mělo vymykat již zmíněným pravidlům. Roli tedy hraje i jejich případné jemné porušování. Ne vždy se daří pravidla správně přednastavit. Každý obraz je zastaven v jiné fázi. Nabývá tak různých konotací a asociací, díky čemuž získává osobitý charakter v rámci série. Sériovost je dalším stěžejním prvkem. Tvořím v ucelených souborech, které obvykle zaštiťuje společný název. Série Backfire není výjimkou. Tento dlouhodobý postup v práci mi umožňuje větvení, např. ohledáváním nových technologických postupů nebo nových témat. Zároveň brání hektické nadprodukci hlouběji nesouvisejících děl.

Gamifikace

Výše popsané strategie lze vnímat jako prvky gamifikace v malbě, jelikož si vypůjčuje prvky hry, na kterých staví. Gamifikaci můžeme v uměleckých dílech nalézt častěji, než si uvědomujeme. Může spočívat například ve strategii vedení diváka k interakcím, nebo jen ve využívání herní vizuality, či vytvoření hracího pole v širokém slova smyslu.

Fenoménu gamifikace se věnují také celé výstavní, kurátorské projekty. V roce 2010 proběhla v Národní technické knihovně v Praze výstava Fenomén hra, která se věnovala gamifikaci přímo ve výtvarném umění. V roce 2022 pak v Galerii Hraničář v Ústí nad Labem o tomto tématu pojednávala výstava s názvem Gamifikace. Soustředila se na gamifikaci mimo jiné jako nástroj marketingu a na to, jak prvky gamifikace pronikají do různých oborů.

Otázkou ovšem zůstává, jestli se pouhá redukce, jako třeba selekce materiálu, barevnosti, nástrojů atd., dá považovat za gamifikaci. Moje tvorba je od počátku herními systémy, zejména dávných deskových her, přímo inspirovaná. Často sebou nese repetitivnost, kterou si uvědomuji i ve svojí práci. Repetice může být silným nástrojem, je zdrojem rytmu, přirůstání nebo odrůstání tvarů. Hraničí ovšem s hrozbou vyprázdnění, které může vést k něčemu, jako je například tzv. „zombie painting“.¹ Vůči této poloze se spíše vymezují.

¹ Fenomén „zombie malby“ jako abstraktní malby určené pro Instagramem akcelerovaný trh se současnou malbou jako jeden z prvních popsal americký kritik Jerry Saltz v textu Zombies on the Walls pro online časopis Vulture.

Péče o gesto a kresba

Motivy a tvary, které se v obrazech objevují, vznikají poměrně nahodile, spontánně, až gesticky. Naráží ale na pravidla, která jim umožňují držet se zřetelného jazyka. Následně jsou dlouze a pečlivě opracovávány. Jelikož kresbu považují za nejpřímější a nejjasnější médium, respektují ji a ostatními médii na ni reagují. Tvarosloví se tedy vyvíjí přirozeně v souladu s vynalézáním a objevováním nových pravidel a systémů za pomoci kresby.

Během kreslení pozorují konkrétní charaktery (tvary zdánlivě zobrazivé až figurativní) a působení jednotlivých tvarosloví v abstraktní kresbě, díky kterému vznikají motivy blízké piktoqramům. Jeden z cílů těchto motivů je přimět diváka snažit se v nich číst a vyvolat v něm chuť zpětného rozklíčování či rozluštění kreseb nesoucí symboly.

Pyrografie

Pyrografie je všeobecně považována za hobby techniku populární v produkci kýčovitých obrazů s nádechem „lidového řemesla“ a s častými konotacemi na tramping. Pro mě je důležitá její razantnost a definitivnost. Popálit povrch obrazu je časově náročný proces a téměř nevratné gesto. Stejně nevratné, jako tah ve hře, kde musíme nevyhnutelně pokračovat v závislosti na svých předchozích tazích. S tímto procesem je spojena také meditativnost a určitá osobní nostalgie, která se propisuje do vizuality této techniky. Využívám ji především jako symbol. Popálené dřevo je zničeno a chráněno zároveň, což je další rovina paradoxu a duality v této sérii. Použití ohně jako destruktivního prvku v obraze můžeme sledovat například v práci Svatopluka Klimeše, který s ohněm pracuje nejen v obraze ale také performativně. V rámci mladší generace je to například Jakub Tajovský, který pomocí vypalovacího laseru rozšiřuje technologické možnosti média malby. Kresby na termopapíru ve spálených dřevěných rámech můžeme vidět v tvorbě Sergeie Ďakiva. Se samotnou destrukcí pomocí ohně jsme se mohli setkat např. v díle Damiena Hirsta, který naráz spalil tisíce svých obrazů, čímž dokončil jejich „proměnu“ v NFT.

Fenomén řízených požárů

Název bakalářské práce Backfire vychází z hasičské terminologie. Jedná se o uměle vytvořenou linii požáru, která má za úkol zastavit divoký oheň spalující lesy, čímž je vytvořen rámeček, který určuje pravidla – samozřejmě za určitou cenu. Fenomémem se staly především požáry v Kalifornii, Austrálii a Amazonii, jež jsou stále častěji přítomné v mainstreamových médiích po celém světě. S řízeným vypalováním v menším měřítku se můžeme setkat kdekoliv. Je jedním z možných způsobů, jak pečovat o krajinu a zvyšovat její druhovou rozmanitost. Po těchto výpalech zůstávají v krajině ostře ohraničené černé plošné obrazce, což je pro mě samozřejmě jedna z důležitých formálních inspirací.

Forma

Využívám bavlněné plátno a akrylové barvy, které mi umožňují v kratším časovém úseku vrstvit vysoké množství lazurních vrstev. Každé plátno je opatřeno několika tenkými vrstvami želatiny, aby přilnulo na desku a propouštělo na ni méně barvy. Pro pyrografii používám bukové překližky. Bukové dřevo hoří hůř než např. smrkové (využité ve starších sériích). Pyrografie se tak jeví více "malířsky", protože se v ní daří dosáhnout větší škály odstínů popálení. Pálení realizuji pomocí pájky či plynového ručního hořáku. V případě papíru lepeného na plátno vybírám rýžový papír pro jeho přizpůsobivost a přilnavost. Při větším kontrastu materiálů naopak tiskařský grafický papír, který odolává lazurním vrstvám malby a nepřizpůsobuje se struktuře plátna.

Kontextualizace práce

Z mezinárodní scény současného umění mě inspiruje [Will Benedict](#) díky jeho práci s formátem ve formátu a striktnímu členění plochy obrazu, které vizuálně staví především na kontrastu malířského gesta a propracovaných zobrazivých motivů. Papír lepený do plátna jako kresba v malbě se v českém prostředí objevuje například u [Davida Krňanského](#), v jehož dílech dochází i k následné reakci malbou na kresbu, a naopak, v rámci jednoho obrazu. Technikou pyrografie se zabývá již zmíněný [Jakub Tajovský](#), který využívá gravírovací nebo ruční laser. Již zmíněné kresby na termopapíru ve spálených dřevěných rámech můžeme najít u [Sergeie Ďakiva](#). S pájením, a tudíž tepelnou destrukcí textilu a průmyslových materiálů, pracuje [Judita Levitnerová](#). Dále je touto technikou v našem prostředí proslulá umělecká dvojice [Dávid Demjanovič a Jarmila Mitríková](#). Ti využívají pájení pro tvorbu kontur figurálních motivů, jež jsou následně kolorovány.

OBRAZOVÁ ČÁST



Backfire, buková překližka, pyrografie,
akryl na plátně, 58 x 45 cm, 2023



Backfire, buková překližka, pyrografie,
akryl na plátně, 58 x 45 cm, 2023



Backfire, buková překližka, pyrografie,
akryl na plátně, 58 x 45 cm, 2023



Backfire, buková překližka, pyrografie,
akryl na plátně, 58 x 45 cm, 2023



Backfire, buková překližka, pyrografie,
akryl na plátně, 58 x 45 cm, 2023
Nedokončené



Backfire, buková překližka, pyrografie,
akryl na plátně, 58 x 45 cm, 2023
Nedokončené



Rozpracované malby



Materiálová zkouška



Materiálová zkouška