

Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění
Ateliér Malířství I / škola Roberta Šalandy

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Scéna pro neexistující hru

Scene of unwritten play

Vypracoval: Filip Švehla

Vedoucí diplomové práce: Mga. Robert Šalanda

Oponent diplomové práce: Mga. Marek Meduna

Akademický rok 2016/2017

Proces mé práce nikdy není naplánován předem a pohybuje se v několika paralelních linkách, které se postupně prolínají, větví a zanikají. Ohlídím-li se za uplynulými šesti lety, čím dál zřetelněji vnímám, že prvotním impulzem k práci pro mne bývá vzpomínka. Minulost vnímám jako vzrušující zásobárnu energie, která se nám neustále lepí na paty. Na počátku může být konkrétní situace, kabát, katedrála v Lavaure, stůl, pokoj přítelkyně nebo jen slovo. Tyto podněty pak ve mně dál vyvolávají řetěz asociací. Při malování vždy vycházím z něčeho konkrétního, zajímá mě předmět a jeho fyzická stránka – ne jen jako vizuální vjem, ale předmět ve své fyzičnosti (hmat, čich) a také jako symbol, který je nepřeborným zauzlencem příběhů. Z toho vyplývá, že se nikdy nezabývám určitým „problémem“, nerozebírám zvolené téma z nadhledu a nezáúčastněně, naopak se záměrně nechávám prací pohltit, být osobně zaujatý, angažovaný a trochu se tak v pracovním procesu ztrácet. Tak jako jsme angažovaní a zároveň se ztrácíme ve své vlastní minulosti.

Šestý ročník jsem začínal s několika úkoly, které jsem si vymezil. Již delší dobu jsem se cítil příliš závislý na fotografii, pokoušel jsem se předmětu dostat co nejbližší a než bych ho napodoboval a fotografie se pro mě začala stávat určitou clonou. Ztrácel jsem pocit spontánnosti a proces malby začínal nabývat na kolážovitosti, v podstatě jsem fotku jen zkrášloval – měnil barvy a rozvolňoval rukopis. Proto jsem se rozhodl fotografii opustit a dostat tak do pracovního procesu větší hravost, schopnost rozhodovat se intuitivně a rychle během procesu tvorby, tak jak jsem měl možnost to sledovat u dětí. Ze stejného důvodu jsem upustil od malování figury, kterou jsem dával do obrazů již mechanicky a bez skutečného zájmu. Mým hlavním záměrem bylo odpoutat se od iluzivního zobrazování, ale nevzdát se předmětu v obraze, neopustit pole figurativní malby. Jak jsem již naznačil v prvním odstavci, vycházím nejen z vizuální kvality předmětu, ale jde mi především o předmět jako symbol, malovaná věc je jen záminkou k poukázání na něco dalšího.

Ještě začátkem roku jsem navazoval na téma intimního interiéru, budoáru, dívčího pokoje, které jsem maloval podle fotek, tyto obrazy mě však příliš neuspokojovaly. Bodem obratu se pro mě stal obraz „scéna“, kdy jsem na neutrální pozadí jeviště umístil konkrétní věšák na prádlo vedle torza kmenu. Zde jsem si vypůjčil něco z divadelního přístupu - nezajímalo mě jak věci vypadají, ale jakou „hrají roli“, jaký mají „charakter“. Obraz tak najednou přestal být „oknem“, pohledem na určitý výsek reality, ale stal se znovu rekonstruovanou situací. Tato možnost zpodobit viděné jinak, od začátku, se mi zdála slibná. Uklidil jsem všechna rozdělaná plátna a začal pracovat na dvou paralelních přístupech – jednak jsem z různých nalezených předmětů skládal skrumáže věcí a sestavoval pro sebe jakýsi inscenovaný prostor – odtud název „Scéna pro neexistující hru“ - a zároveň jsem během postupu jednotlivé fáze převáděl na papír v podobě kreseb. Proces tohoto skládání, stavění a přeskupování pak byl možná důležitější než samotný výsledek – sloužil jako inspirační zdroj, živná půda pro další pokračování na pracích na papíře a velkoformátových obrazech.

Hlavním výsledkem této práce jsou čtyři velké obrazy, v nichž jsem nakonec došel k značné redukci. V těchto pracích jsem se snažil propojit barvu a tah (fyzický čin) a tím pokud možno dosáhnout jisté syrovosti. V obrazech jsem se snažil docílit vztahu mezi čistými jasnými barvami a lomenými šeděmi, bělobou a černou. Prostor v obraze je záměrně potlačen tak, aby na úkor iluzivního zobrazení vystoupila možnost symbolického čtení. Na obrazech se vyskytují banální náměty jako stůl, vidlička nebo schodiště, každý z nich však může nabývat různorodých významů. V tomto chápání předmětů jako nositelů významu a prací s nimi vnímám inspiraci „nulovým divadlem“ polského režiséra Tadeausze Kantora a jeho konceptem „bioobjektu“, kdy daná postava byla připoutána k určitému předmětu, pomocí níž se vyjadřoval její psychický stav. Podobně na mě zapůsobila i tvorba Witolda Gombrowicze svým propojováním sféry lidských příběhů a zdánlivě mrtvé, o to však hmatatelnější, skutečnosti pomocí principu analogie. Tak jak píše v knize Kosmos: „Na první pohled se zdálo, že ret a klacík jsou spřízněny a také ret a vrabec, už jen proto, že ret byl takový nepřirozený.“ Vystihnout bezbřehé možnosti souvislostí, které jako diváci skládáme

dohromady a dočasně konstruuje jejich významy byly hlavní atmosférou o kterou jsem při své práci usiloval.

Důležitými podněty bylo také formální experimentování s použitými technikami. Nejprve jsem využíval akrylových barev, které jsem mohl kombinovat se spreji a fixami, jelikož jsem ale toužil po hmotnější barvě a výraznějším zachování gesta, využíval jsem i nátěrových barev na kov nebo samotný pigment smíchaný s kostním kličem. Velmi příjemným objevem pro mě byly olejové pastely a olejová barva v tyčince, které umožňovaly kreslit přímo na plátno a zanechat stopu „čmárání“.

Během roku jsem čerpal inspiraci od mnoha autorů. Velice na mě zapůsobil Joe Bradley tím jak propojuje bravurní cit pro barvu se stopou barvy jakožto „materiálu“, jakožto hmoty. Práce Tal R mi pomáhala při abstinčních příznacích z nedostatku fotografické předlohy a Paul Thek mi ukazoval možnosti propojování malby s instalací a přechod mezi obrazem a hmotným objektem. Dalších autorů, kterými jsem se zabýval je celá řada.. Louise Bourgeois, Janis Kounellis, Anselm Kiefer, Antony Tapies, David Hockney, Julian Schnabel....

Celkový výsledek mě upozornil na již déle trvající potřebu zabývat se prostorem. Kumulování předmětů do jakýchsi objektů, použití rámu i samotný způsob malby, které zdůrazňují „objektovost“ obrazu, vnímání vztahu obrazu k jeho okolí, zaujetí divadlem, to vše jsou věci, které naznačují možný další vývoj a patrně déletrvající potřebu inspirovat se i za hranicí rámu. Když se ohlédnu za uplynulým rokem jsem rád, že jsem více otevřel dveře náhodě a fantazii a více jsem začal přemýšlet v sérii. Uplynulý ročník byl dobrodružný a někdy hodně napínavý, byl bych rád, kdyby tomu tak bylo i nadále.