

Akademie výtvarných umění v Praze

Studijní program Výtvarná umění

Ateliér Malba 3

DIPLOMOVÁ PRÁCE

noctambulator

Vypracoval*a: David Pinkava

Vedoucí diplomové práce: BOLF Josef, MgA., HOŠEK Jakub, MgA.

Oponent*ka diplomové práce: GAJDUŠEK Ján, B. A.

Akademický rok 2023/2024

Úvod

Výchozím bodem k mé diplomové práci bylo zamyšlení se nad mými **nočními cestami domů v průběhu mých šesti let studia**. Podstata a povaha této cesty přes město do vlastní postele, její všedně-nevšední charakter a repetitivnost, se mi v mysli a paměti slévá v **příběh cyklického charakteru**. Zkoumání tohoto prostoru, jeho reflexe a překlad do uměleckých děl je tématem mojí diplomové práce.

Noční cesta a město v noci

“At 2am, when the streets are empty, the solitary pedestrian’s feet begin to recall the “real earth.” The sodium gleam of street lamps or the flickering light from a sleepy minicab stand offers little consolation. In the darkness, familiar places take on subtly different forms. The city becomes both earthly and unearthly, revealing hidden contours and forgotten features. Nightwalking allows us to experience the city in a unique way, away from the hustle and bustle of daytime life”.¹ — Matthew Beaumont

Chůze na dlouhou vzdálenost (jak v nočním tak diurnálním settingu) je mým dlouhodobým objektem zájmu, stejně tak jako je téma spánku, usínání a snění.

Matthew Beaumont se ve své knize *Nightwalkers: A nocturnal history of London* dívá sociálním a literárně kritickým prismalem na noční historii Londýna. Rozebírá tento prostor na příkladech ať už spisovatelů samotných či postav z jejich děl. Kniha pokládá jednoduchou otázku: Kdo kdy chodil v noci a jaké k tomu měl důvody?

Kniha pojednává jak o romantizujícím archetypu nočního chodce, tak i o brutálních historických realitách spojených s nočním životem, jakými jsou bezdomovectví, prostituce, kriminalita, sociální nerovnosti apod. Spíše než sociální či faktografický aspekt mě však zaujala **repetitivní podstata samotné chůze a nočního bloudění**, podobně jako představa nočního města jako

¹ Matthew Beaumont, *Nightwalking*, Londýn: Verso Books, 2015

prostor opaků, odvrácené strany měsíce, kdy povědomé a všední paradoxně odkrývá své skryté aspekty v nejasnosti tmy.

Usínání a spánek

"...They are not dreams. They might be described as visions of no obvious meaning seen under poor conditions. Their nearest, or least distant, parallel is what happens to people who have spent much of the day with their eyes fixed on a scene that varies only within certain fixed limits, as when travelling by car, and who find, when they close their eyes for the night, that a kind of muted version of what they have been looking at is unrolling itself against the inside of their eyelids; but there are large differences. The hallucinations lack all sense of depth of frame, and there is never much in the way of background, often none. A piece of a wall, a corner of a fireplace, a glimpse of a chair or table is the most that can be made out; one is always indoors, if anywhere. More important, the hallucinatory images are invariably, so to speak, fictitious. Nothing known ever presents itself..."²

— Kingsley Amis

V románu Kingsleyho Amise *The Green Man* je hlavní postava stárnoucího hospodského každou noc před usnutím pronásledována hypnagogickými výjevy. Zprvu je považuje za důsledek jeho pokročilého alkoholismu, postupem času si je však začíná spojovat s paranormálními jevy, které se kolem něj množí. Existence paranormální entity je nakonec potvrzena přímo v jeho hospodě. Duch mu před spaním zastírá zorné pole vizemi, které mu zatemňují a mlží pohled na svět, podobným způsobem jako tak činí jeho vlastní neřesti a charakterové vady.

Fenomén, kdy se výjevy z repetitivní činnosti vykonávané během dne před usnutím objevují člověku před očima, tzv. tetris effect, postihuje údajně i ty, co trpí amnézií.

Hypnagogický stav, prostor mezi bděním a spánkem, ponoříme-li se do něj jako aktivní pozorovatel, je prostorem plným rozporů. Při usínání je nám nabídnuto pozorovat, jak se logika a racionalita našeho přemýšlení rozpíjí, přičemž nedávné hodiny a témata dne se nám sumírují do obrazců. Pocit chůze nekončí. Často jsme nuceni přemýšlet nad bolestivými nebo palčivými otázkami, které odsouváme. Pro mnohé z nás je, obávám se, usínání snad také jedinou chvílí, kdy je čas nad věcmi opravdu přemýšlet.

Dle internetového memu vlastnil prý známý vynálezce a podnikatel Thomas Edison velké křeslo, ve kterém podřimoval, drže v ruce kuličková ložiska. Ve chvíli, kdy usnul a ložiska vyklouzla z jeho hrsti, byl probuzen hlasitým zvukem jejich dopadu na dřevěnou podlahu. Údajně proto, aby si pamatoval inspirativní myšlenky vzešlých z polospánku.

V loutkovém filmu z vesmíru kouzelného kolotoče *Dougal and the Blue Cat* (1968), je hlavní postava, pes Dougal, probuzena hlasitým zvukem uprostřed noci a navzdory svému strachu nucena vyhledat její zdroj. Scéna má formu flashbacku, přičemž není zcela očividné jde-li o reálný zážitek či Dougalův sen. Scéna uvádí hlavního padoucha – modrého kocoura. Scéna mi byla silným inspiračním zdrojem, vizuálně i atmosféricky.

² Kingsley Amis, *The Green Man*, New York: Harcourt, Brace & World, 1970, s. 23.

Ve slasherovém hororu *Nightmare on Elm Street* (1988) terorizuje záporná postava příběhu – znetvořený vrah se speciálními rukavicemi, kloboukem a pruhovaným svetrem, Freddy Krueger – bezbranné mladistvé prostřednictvím jejich snů, načež vstoupí i přímo do reality (postava kterou ztvárňuje Johnny Depp je ve filmu přímo pozřena vlastní postelí). Jde o známý příběhový motiv; tzv. *dreams have an influence on reality trope*, ve kterém, jak název napovídá, události a činy ve světě snů mají faktický dopad v realitě. Stalo se i tohle našemu hrdinovi Dougalovi? Je modrý kocour bytostí z jeho podvědomí, která skrze něj přešla onen práh do reálného světa?

Reflexe

V praktické část diplomové práce překládám tento prostor do meditačních zátiší ve formě akrylových maleb.

Základem děje filmů franšízy *Toy Story* je dvojakost neživých předmětů (hraček), které ožívají v nepřítomnosti člověka – pozorovatele, a v jeho přítomnosti opět upadají do přesvědčivě statického - pro lidi přijatelného stavu - neživého nástroje, tedy hračky. Filmy spadají do pestrého žánru podobných příběhů (tzv. *animate inanimate object trope*), kdy neživé předměty, obzvláště však právě hračky, či lidské nástroje, ožívají v nepřítomnosti člověka a to zejména v noci. Jako kdyby je v neživosti udržovala jen střízlivá lidská pozornost či dokonce samotný stav bdělého vědomí vázaný racionalitou.

V zátiších Holandského malíře Corneliuse Norberta Gijbretchse bývají objekty zavěšeny, poskládány do komplikovaných instalací, umístěny do schránek. Maluje obrazy v obrazech a vytváří iluze iluzí. Malba zátiší jako iluzorního prostoru samotného je sama o sobě sdělením.

Své obrazy komponují způsobem opakovaného používání motivů ze soustavně se vyvíjející neorganizované knihovny. V obrazech se objevují i klišovitě kabinetní zátišové předměty z klasického historického kanonu žánru – knihy, kordy, glóbusy. V tmavém prostoru neznámé hloubky, ve kterém se jednotlivé tvary a jejich fragmenty setkávají, se smazává rozdíl mezi stínem a světlem jako i jeho zdrojem. Výsledek by mohl připomínat boj o fotosyntézu – o svoji viditelnost a prostor na světle. V tmě se světlem zalité a zřejmé do sebe slévá jiným způsobem. Jednotlivé body světla v nočním městě fungují jako jejich pojič a deformátor v jednom a objekty se tímto do sebe vpíjí a 'vmazávají'. K vidění jsou jejich shluky v různé intenzitě viditelnosti vystupující ze tmy jako jednotky detailu.

Objekty v obrazech interagují podle nejasných pravidel, jsou vůči sobě v aktivní formě dialogu.

Čas je v nočním prostoru důležitou veličinou; pohled na čas je spjatý s hledáním tramvajových spojů, výpočtu kolik hodin člověk naspí ulehne-li v tu a tu hodinu. Čas odráží a formuje cestu. Má zkušenost s časem v nočním prostoru je však taková, že mu chybí solidita – je vágní, nepřesnou veličinou, která se stahuje a protahuje nečekanými způsoby, zrychluje se a zpomaluje. Hodiny v obrazech, zaseklé na deváté hodině, se mění jen svými proporcemi a mají funkci logotypu série; jejich čas může nostalgicky odkazovat k televiznímu *watershedu* – konci vysílání, hodině, po které je R-rated content volně přístupný diváctvu. Jednotný formát a repetice motivů odkazuje k cyklické podstatě tématu.

Závěr

Práce s akrylem na plátně po delší době a (na mé poměry) větší formát děl, byly zkouškou a experimentem. Vykročením z komfortní zóny, která je jakousi cestou po tmě sama o sobě. Trvalo tedy poměrně dlouho, než jsem našel v kontextu práce půdu pod nohama. Konzultace s oponentem, konzultantem a vedoucími byly plodné a jejich zpětnou vazbu jsem se vždy snažil brát maximálně v potaz.

Seznam literatury a inspiračních zdrojů:

Matthew Beaumont, *Nightwalkers: A nocturnal history of London* (2021)

Jun'ichirō Tanizaki, *In praise of shadows* (1933)

Kingsley Amis, *The Green Man* (1969)

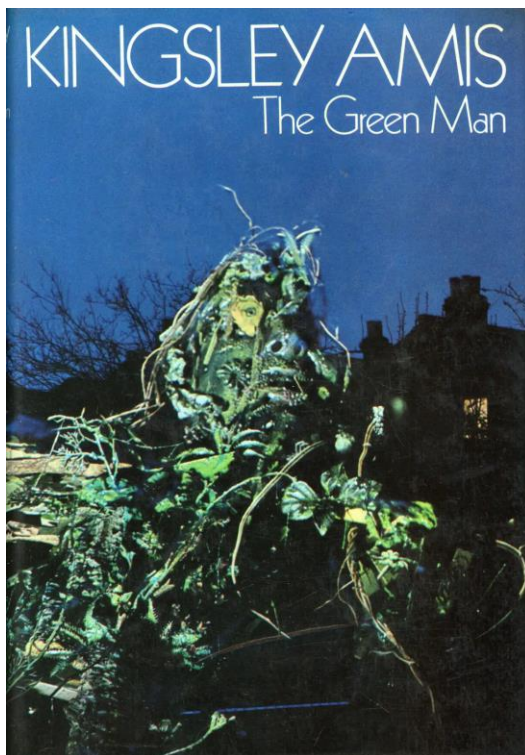
Dougal and The Blue Cat (1970)

Nikola Ivanov (ed.), *Biopolitka spánku a bdění* (2021)

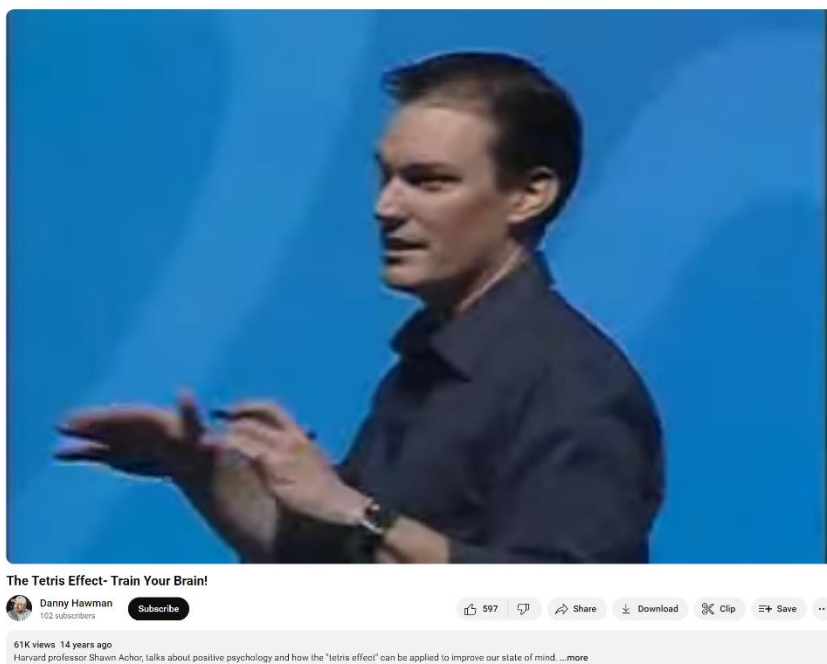
Pixar Studios, *Toy Story* (1995)

Cornelis Norbertus Gijsbrechts (*1625/1629 – † po 1675)

Obrazová příloha:



Přebal k prvnímu vydání románu Kingsleyho Amise *The Green Man* (1969)



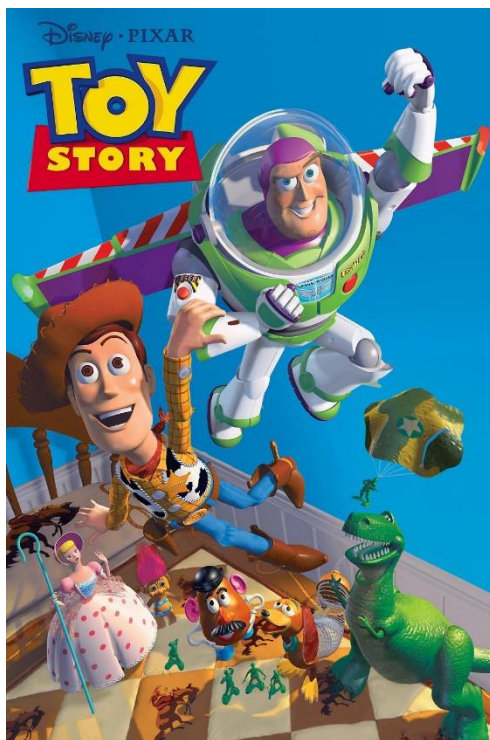
Video pojednávající o tetris efektu na youtube.com



Johnny Depp ve filmu *Nightmare on Elm Street* (1989)



Záběry z filmu *Doug and the Blue Cat* (1968)



Propagační plakát k filmu *Toy Story* (1995)



Cornelis Norbertus Gijsbrechts, *Trompe l'oeil se stěnou ateliéru a zátiším vanitas* (1668)