

Akademie výtvarných umění v Praze

Studijní program Výtvarná umění

Ateliér kresby/ škola Jiřího Petrboka

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Osobní bojiště**

**Personal battlefield**

Vypracoval: Jozef Čižmár

Vedoucí diplomové práce: Akad. mal. Jiří Petrbok

Oponent diplomové práce: Richard Adam

Akademický rok 2018/2019

Diplomová práce se nazývá Osobní bojiště a skládá se z cyklu obrazů a plastik. Tématem mojí diplomové práce je bojiště. Není tím však myšleno bojiště doslovné, ale jedná se o mentální prostor, kde se odehrává bitva. Na tomto bojišti se střetávají lidské představy. Dětství a dospělost, válka a mír, humor a tragédie nebo rozum a cit jsou protiklady, které stály vždy proti sobě. Kde je jeden, tam je i druhý: „Veškeré zrození je smrtí, každé štěstí neštěstím“ (Theodor W. Adorno). Jde o zkoumání kontrastu v určitém prostředí. Hranice mezi těmito pojmy je odděluje od sebe, a tím brání vzájemnému pochopení. V mé práci mi jde o to tuto hranici zkoumat a hrát s ní hru, která se neustále opakuje. Princip spočívá v tom, že narušuji obecné představy, předsudky a hodnoty tím, že je intuitivně kladu do situací, které mají zpochybnit jejich dosavadní obraz. Otevírají se tak stále nové otázky, které nutí opakovaně zkoumat a hodnotit. Jednotlivá díla by měla diváka dostat do stavu nejistoty, a v nejlepším případě v něm vyvolat potřebu rekapitulovat svůj názor či představu. Cílem však není divákovi jeho názor brát nebo ho snad měnit v můj vlastní, ale záměrně nechávám každého vytvořit si svůj osobitý výklad díla. Při čtení jednotlivých obrazů a soch je potřeba mít na paměti, že se zde nejedná o myšlenkové konstrukce, ale o výjevy se společným zaujetím.

Téma vzniklo po nakupení práce za uplynulé roky studia. Kdy jsem se věnoval hlavně experimentům ve volné tvorbě. Práci však chybělo jednotné a jasné téma. Zaměřil jsem se na opakující se momenty, které se stále objevovaly, a hledal jsem jejich spojitost. Došel jsem k tomu, že důvod jejich opakování je ten, že mi ještě stále mají co říci a podvědomě se dostávají do popředí.

Pracuji jak v obraze, tak i v plastice. Absolvoval jsem celkem čtyři semestry na stáži v sochařských ateliérech u profesorů Tomáše Vejdovského, Jana Hendrycha a Vojtěcha Míči. Zde jsem až na výjimku jednoho semestru trávil čas studiem reality. Volná tvorba se rozrostla i do plastik, v kterých jsem pokračoval i dále v ateliéru kresby a plastika se stala neoddělitelnou součástí mé práce.

Pracuji s kontrastem jak v obsahu, tak i ve formě. V soše používám sáдру a za tepla zpracované železo, které má tmavě šedou barvu. Přiznávám sváry a stopy po zámečnické práci, aby tak ještě více vynikla surovost materiálu. Sádra vedle železa působí křehce a zranitelně, používám na ní také včelí vosk, který jí dodává nádech tělesnosti, a tím vytvářím napětí mezi tmavým, tvrdým železem a bílou měkkou sádrou. Přiznávám také vnitřní prostor, aby tak vynikl kontrast mezi vnějškem a vnitřkem sochy. Na obrazy používám techniku lavírované tuše a akrylové barvy. Pracuji s podkladem plátna a papíru, nesnažím se nutně zakrýt celou plochu obrazu, i když používám barvy, jde v podstatě o kresebný přístup. Používám také počítačovou grafiku, kdy si vytvářím prvky, s kterými následně pracuji jako s plochou v obrazech. Nepoužívám pouze jeden styl nebo materiál, pro mne je důležitá co největší škála, s kterou mohu pracovat. Pro nanášení barvy používám jak klasické potřeby tak i ty nestandardní, jako jsou například zednická hladítka a natěračské válečky.

Nikdy jsem se nepovažoval za kreslíře, malíře nebo sochaře. Neměl jsem nikdy potřebu omezovat se pouze na jedno médium. Médium (vyjadřovací prostředek) volím podle toho, co jednotlivá práce vyžaduje, aby tak nejlépe vynikla její podstata.

Pro svou diplomovou práci jsem se inspiroval v počítačových hrách, kde má bojiště svá jasně daná pravidla, role, prostor a cíl. Nachází se však v časové smyčce a lze tak hrát neustále dokola, dokud nás neomrzí, a to nastává v ten moment, kdy vyčerpáme možnosti, jak ji vyhrát či prohrát. Hra se potom stane předvídatelnou, protože už se jen opakují možnosti, kterými jsme již prošli, a známe tedy jejich výsledek. Vytrácí se tak moment překvapení. Znamená to, že jsme dovršili její průzkum. Realita ve hře je neměnná a má tedy kapacitu, které lze dosáhnout. Realita, v které žijeme, se z pohledu člověka neustále proměňuje a vyvíjí, na rozdíl od virtuální hry má nekonečně mnoho úhlů pohledu ke zkoumání, tudíž i její limit je nevyčerpatelný.

Jsou mi velice blízké práce umělkyně Louis Bourgeois, která pracuje s vnitřní rozpolceností, a zároveň se také věnuje mnoha médiím. Instalace – cely, vnímám jako taková poetická bojiště, kde je v kleci uzavřen určitý problém.

Snažil jsem se, aby celá práce působila celistvým dojmem, i přes rozsáhlost přístupů. Stále však řeším problém s udržení jednotného směru práce, která má tendenci ubíhat všemi směry. Této tendence se v žádném případě nechci zbavovat, protože se jedná o můj hnací motor, tím je přirozená touha se ve své práci stále rozvíjet, avšak pro dokončení cyklu je zapotřebí ji načas zkrotit. V tématu hodlám pokračovat i po studiu na AVU.

V Praze dne 15. 5. 2019

#### **Použitá literatura**

Theodor W. Adorno, Max Horkheimer, Dialektika osvícenství, Praha 2009, nakladatelství: Oikoymenh, počet stran 248, edice: Knihovna novověké tradice a současnosti (68.), ISBM: 978-80-7298-267-7