

Akademie výtvarných umění v Praze

Studijní program Výtvarná umění

Ateliér Kresby

DIPLOMOVÁ

PRÁCE

PARANOID ANDROID

Vypracoval: Martin Kolář

Vedoucí diplomové práce: Alice Nikitinová a Matěj Smetana

Oponent diplomové práce: Martin Gerboc

Akademický rok 2024/2025

Ve své diplomové práci, nazvané "Paranoid Android", představuji cyklus obrazů, potažmo figurálních maleb, které jsou výběrem z tvorby za posledních 10 měsíců.

Principy, které pro mě představují nosné prvky, jsou především vědomá práce s kýčem, postmoderní prolínání motivů a eklektismus. Pracuji s popkulturními a subkulturními symboly, důsledně zacházím s estetikou divnosti i ošklivosti, nejistoty a pocitu zneklidnění. Zabývám se matením významu, spojováním nesourodých prvků a znakových systémů. Vytvářím kontrast a napětí mezi záměrně sladkou, uhlazenou formou a obsahem s prvky prázdnoty, nihilismu a militantnosti.

Své obrazy vnímám jako komentář k mezilidským vztahům a ke společnosti, ve které se pohybuji. Snažím se demonstrovat svůj dojem ze světa, který se mě dotýká a kterého jsem součástí. Pozastavuji se nad zvrácenými a banálními aspekty společenského systému, pokládám si existenciální otázky. Zajímá mě sledovat, co se mezi lidmi děje. Od přátel po rodinné příslušníky a lidi, se kterými jsem se setkal. Sleduji mezilidskou komunikaci, soužití, manipulaci, závislost, nátlak a očekávání ze strany jednotlivců i společenských norem. Práci vnímám jako psychologické skici, vycházející z vlastních pocitů a subjektivních úvah. Důležitým tématem je pro mě vliv prostředí na jednotlivce. To, jakým způsobem ho ovlivňuje, a nakonec definuje, kým se daný člověk stane. Tyto vlivy jsou zásadní především v raném dětství. Jedná se o rodinné zázemí, první sociální vazby, výchovu nebo nárazové traumatizující momenty. Z těchto myšlenek vycházely starší obrazy s motivem dětí, na kterých se můj záměr demonstroval bezprostředně. Právě v dětském věku jsou tyto vlivy vnějšího prostředí nejpodstatnější. Později se skrze objevená traumata a vzorce chování k tomuto období znovu vracíme. V posledních dvou letech jsem začal hledat nové cesty a jiné způsoby vyjádření. Od dětí jsem upustil z důvodu vkrádajícího se patosu a tlaku "levných emocí", které motivy dětí snadno vzbuzují. Zároveň ale stále používám fragmenty dětského světa, jako jsou hračky nebo filmové a seriálové postavy. Tyto motivy se v obrazech střetávají s atributy světa dospělých, především na úrovni vztahů mezi aktéry a ostatními stavebními prvky, jako jsou předměty nebo prostředí. V posledních letech jsem mimo popkulturní motivy zařadil například estetiku metalové, punkové nebo fetišistické subkultury, estetiku počítačových her, sci-fi a cyberpunku. Tento charakteristický a jasně rozpoznatelný vizuální materiál vnímám a používám jako další druh kýče. S tím souvisí i výběr a pojetí pozadí. Narozdíl od starších obrazů, kde bylo pozadí často ztvárněno abstraktní strukturou, v aktuálních věcech mi dává smysl důsledněji podpořit atmosféru a doplnit kompozici i z hlediska obsahu. Pozadí se pro mě stává dalším motivem a vychází ze stejných zdrojů. Od cyberpunkového apokalyptického nebe po prostředí počítačových her. V posledních letech jsem zároveň přestal používat skici, obrazy vznikaly jedna ku jedné, rovnou na formát plátna. To mi umožnilo vědomě pracovat s kompozicí jako se samostatným nositelem obsahu. Začaly vznikat komplikovanější, "zamotané" kompozice, které v posledních obrazech nabývají na intenzitě. Například v obraze "Nerozlučná parta" jsem s tímto prvkem pracoval vědomě. Jednotliví aktéři jsou propojeni a stává se z nich jeden organismus. Ačkoliv se každý zdá být samostatný, vzájemně se dotýkají a ovlivňují. Stejně jako jsou mezilidské vztahy často spleť, nejednoznačné a komplikované. Baví mě používat i lokální prvky spojené s českým prostředím. V obraze "Kouzelná školka" jsou futurističtí roboti vrženi do prostředí známého českého pořadu pro děti. Společně se současným modelem vozu nejmenovaného tvůrce vytváří výběr motivů další plán, týkající se i aktuálních globálních témat. Ačkoliv pro mě politika není stěžejní téma, přiznávám, že jsem ji

tady nechal prosáknout a počítám i s touto interpretací. Osobně ji ale vnímám spíše podprahově, zajímá mě její psychologická rovina ve smyslu působení na společnost. V tomto obraze je pozadí částečně tvořeno samotnými motivy, narozdíl od předchozího obrazu se tak stává součástí kompozice a děje. Snažím se postavit diváka před scénérii, se kterou si na první pohled neví rady a která ho znejistí. Důležitou roli pro mě hraje ironie a nadsázka v kontrastu se zpracováním a vážností tématu. Humor dle mého ještě znásobí naléhavost a intenzitu celkového vyznění, podtrhne zvrácenost a rozpolcenost. K tomuto účelu vnímám jako velmi nápomocnou práci s kýčem. Motiv, který je běžně používán jako čistě líbivý a prázdný, může v obraze nabrat ironický, odlehčující, ale i krutý a militantní význam. Spojování prvků, které by vedle sebe za běžných okolností jen těžko existovaly, mi umožňuje vytvořit atmosféru, odpovídající mým dojmem z současné situace, nálady ve společnosti ale i běžných mezilidských vztahů. Proměnlivost a změny významu, všeobecná nejistota a nedůvěra v hodnoty, kterým se dříve věřilo.

Aktuální forma a vizualita maleb vychází z procesu hledání a objevování, kterým jsem v průběhu šestiletého studia na AVU prošel. V prvním ročníku jsem se intenzivně věnoval studijní kresbě a malbě, z níž vycházely i mé první obrazy. Postupem času jsem začal věnovat pozornost svým vlastním chybám a nedokonalostem, kterých jsem se i přes vyvíjenou snahu nedokázal zbavit, a které se do obrazů opakovaně vracely. Rozhodl jsem se tyto chyby vědomě zužitkovat a vzít je jako součást přirozeného projevu. Jít naproti přirozenosti a spontánním procesům. V mém případě šlo o tíhnutí k určité “plastové estetice”. S tou jsem začal vědomě pracovat a vytvářet první volné obrazy. Další velkou výzvou se pro mě stal “souboj s kýčem”, jeho uchopení a vybalancování. Souvisejícím tématem a jistým průnikem se, ve druhém a třetím ročníku, stala i digitální malba a hledání možností, které nabízela. Obrazy, malované v tabletu mi umožnily zjednodušení práce, snadné zacházení s kompozicí a z mého pohledu i zrychlení procesu a vývoje. Zabýval jsem se také smyslem, významem digitálního obrazu a tím, jaký přesah nabízelo prostředí kryptosvěta a NFT oproti fyzickým obrazům. Postupem času jsem prvky digitální malby a jejího charakteru začal vědomě využívat v ručně malovaných obrazech, čímž jsem se k tradičnější formě malby vrátil a už u ní zůstal. Při práci rád cítím skutečný materiál a měřítko. Ačkoliv s estetikou digitální a “umělé” malby pracuji, lidský zásah je pro mě důležitější než úplně odosobněná práce na tabletu.

Můj přístup k vytváření obrazů je blízký metodám postmoderny. Motivy hledám na internetu, následně je trochu bezohledně spojuji a vařím z nich vlastní polévku. Vědomě nečerpám z žádného uměleckého stylu ani se neinspiroji konkrétními autory. Tyto vlivy vnímám spíše podvědomě. Jako inspirační zdroj považuji fragmenty filmů, seriálů a estetiku již zmíněných subkultur. I přesto se v mých obrazech dají nalézt prvky historických kánonů, jako je pop-art nebo přehnaná dokonalost, blízká principům z období renesance. Z mého pohledu je ale podobnost náhodná. Pojítko ve způsobu práce, konkrétně v cíleném spojování nesourodých prvků vnímám například v NFT obrazech digitálního umělce Beepla. Použití obdobných ingrediencí jako je kýč v kontrastu s kritikou společenského systému vidím třeba u čínského malíře Jüe Min-ťüna. Vědomá práce s přehnanou dotažeností a “ucpanou malbou” mě přivedla k postoji nebrat v úvahu, aby byly obrazy vlastně hezké. Jako bych šel proti tomu, jak má dobrá malba vypadat. Můj osobní vkus je paradoxně protichůdný tomu, co sám vytvářím. Nejvíc mě baví právě uvolněné rukopisy, jaké jsou typické pro Justina Mortimera, Alexandra Tineie nebo Marlene

Dumas. Můj způsob práce mi přesto, ze zmíněných důvodů, přijde jako upřímný, přirozený a dovoluje mi ideálně zprostředkovat zamýšlené významy.

Za dobu svého studia jsem dospěl k formálnímu jazyku, který se zdá být už hotový a definovaný. Tento proces nevnímám jako konstrukt, ale přirozený vývoj, který se odehrál sám od sebe. Uvědomuji si úskalí “rozpoznatelnosti”, která může vést k zacyklení a kopírování sebe sama. Těmto rizikům se snažím už teď vědomě předcházet a nad každým obrazem kriticky přemýšlím. Jsem si vědom těžkého úkolu “pokračování”, zároveň jsem ale přesvědčen, že mi osvojený způsob práce nabízí stále nové cesty. Rád bych si vyzkoušel například prostorové objekty, které jsem nakousl v několika obrazech z minulého roku ve formě reliéfu. Element sochy mi v obrazech přijde dlouhodobě přítomný, při malování mám pocit, jako bych sochy trochu tvořil. V rámci obrazu jako takového bych rád důsledněji propracoval dynamiku rozdílných rukopisů a struktur, možná i za pomoci jiných technik jako je airbrush, sprej, šablony nebo olejové pastely. Jsem otevřen experimentům a věřím, že se bezmyšlenkovitému množení obrazů vyhnu.

Použitá literatura:

Tomáš Kulka – Umění a Kýč

Roger Scruton – Kýč a soudobé dilema

Nicolas Bourriaud – Postprodukce

James Elkins – Proč lidé pláčou před obrazy