

Akademie výtvarných umění v Praze

Studijní program Výtvarná umění

Ateliér: MALBA 4

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Fiktivní svět

Fictional world

Vypracoval/a: Vojtěch Baštýř

Vedoucí diplomové práce: MgA. Marek Meduna Ph.D.

Oponent/ka diplomové práce: MgA. Jonáš Czesány

Akademický rok 2020/2021

Téma

Fiktivní svět je vymyšlený příběh s prvky opírajícími se o reálný základ našeho světa. Příběh boje mezi naší armádou a "Šedými postavami". Z nenadání se na periferii Prahy objevily tři neznámé postavy, které vytvořily zmatek mezi obyvatelstvem. Obyvatelstvo v rychlosti oblast opustilo, a proti vetřelcům byla nasazena armáda. Dochází k nahodilým potyčkám, ve kterých není jasného vítěze. Boje jsou vyrovnané a výsledkem je ústup jedné ze zúčastněných stran. Obě strany nabírají zkušenosti a využívají je k následujícímu střetu. "Šedé postavy" k boji využívají zhmotněná monstra. Jsou to tvarově a barevně různorodé bytosti, jejichž výsledná vizualita je ovlivněna přibývajícimi zkušenostmi jejich tvůrců a vizualitou okolí. Děj se neopírá o klasickou stavbu dramatu, ale má spíš charakter cyklických epizod bez jasné katarze.

Hledal jsem způsob, jak reflektovat život na jižním městě. Popsat sídlištní život. Rychle vzniklá zástavba za účelem řešení bytové otázky sebou později přinesla hodně rozporuplných názorů v otázce urbanizace a estetiky. Sídlíště prochází neustálými proměnami za účelem zlepšení služeb, dostupnosti a vyrovnaní estetického rámce. Tyto neustálé změny ve mně probudily zájem tento proces interpretovat. Rovněž mě velmi zasáhlo graffiti. Tento výtvarný projev ve veřejném prostoru, který je neoddělitelnou součástí "sídlištní kultury" svévolně bují na všech bezprizorních a legálních plochách. Zajímavé je i proces obměny a zlepšování kvality těchto děl. Sprejeři tagy a graffiti překrývají, takže dochází k jejich přirozené obměně. Sídlíště je koncipováno jako sociální bydlení v parkové zástavbě. Ovšem sídlištní zástavba nikdy nevznikala souběžně, s přírodou ale je v rozporu. Tento kontrast je pro mě velmi zajímavý. Mimo kolorit přebujelých reklamních poutačů jsou zajímavé Vietnamské obchůdky. Tyto kulturně odlišné ostrůvky jsou pro mě zajímavé svou barevnou kýchovitostí a způsobem jakým vytvářejí domácí atmosféru. Právě barevný nesourodý bordel a domácí atmosféra, kterým obchůdky působí je velmi klíčoví pro mou stavbu obrazů.

Proces

Téma původního námětu, válečného konfliktu mezi českou armádou a různými domorodými bytostmi, jsem postupně dospěl pouze k třem šedým postavám, které jsou spíše průvodci naším světem než válečníky. Vizualita a náměty se ze začátku spíše blížily k jakési reportáži, která zprostředkovává děje spojené s válkou, objevování zničených reálií, mučení zajatců, od tohoto jsem opustil a zaměřil jsem se na více prozářenou až kýchovitou vizualitu, která spíše může navozovat dojem divné pohádky. Rovněž jsem také opustil od přemýšlení nad konfliktem jako nad zkázonosným procesem, který musí nevyhnutelně skončit, ale spíše jako nad přerodem a transformací, tedy jako nad změnou. Všechny postupné změny mě vedly k částečné karikatuře, která v sobě může obsahovat nepřímou symboliku. V průběhu práce na jednotlivých obrazech jsem narazil na necelistvost. Jednotlivé obrazy nevytvářeli kýžený dojem vyprávění. Pro tento účel jsem zvolil tvorbu krátkého komiksového příběhu, který měl dát větší kontext jednotlivým dílům, ale vzhledem k šíři zamýšleného tématu tento krok v konečném vyznění nepůsobí kýženým dojmem.

Částečně navazuji na mé předchozí ročníkové práce. V nich jsem se zabýval Vietnamskými večerkami. Portrétoval jsem prodavače v navrstvené stafáži kýchovitého, barevného zboží. V další práci jsem se zabýval kontrastem betonové zástavby a parkové zeleně.

Prostředky

Při tvorbě obrazové kompozice byl pro mě důležitý dialog, hlavní děj, na který jsem posléze nabaloval stafáž, která ho doplňovala nebo podtrhovala. Rovněž jsem se snažil o rozvinutí vedlejších dějových linek, které by mi pomohly dopovědět celkový dojem. Inspirace kýčem, mě dovedla ke změně palety a hojnějšího využití vysoce saturovaných barev k dosažení větší zářivosti. Rovněž jsem si osvojil lepší zacházení s barevnou skladbou v postupném vrstvení barev a poznal jsem obrovský přínos prvotních podmaleb obrazu a různorodé traktace štětce. Pro větší ukotvení obrazové části diplomové práce v souvislostech jsem vedle zvolil tvorbu krátkého komiksu.

Použitou výtvarnou technikou je olejomalba na různých podkladech, a kresba tužkou. Inspiračním zdrojem mi byly zobrazovací techniky 19.st.

Souvislosti

Inspiračním zdrojem my byla výtvarná díla klasicismu a historismu. Přísaha Horatiů od Jacquese-Louise Davida mě poskytl návod, jak nepřímou naznačit válečný děj. Vypůjčil jsem si děj přísahy válečníků, a upravil jsem ho na přísahu zhmotněné bytosti, jejich představě ženy, která jim nabízí zbraně. Oproti předloze, kde jsou vojáci zobrazeni v energickém odhodlaném gestu si zbraně převzít, jsem je já vyobrazil váhající. Velkým inspiračním zdrojem jsou mi Řecké báje a pověsti, a Homérova Odysea. Především mě zaujali postavy Kyklopů, kteří byli pomocníci bohů. Posloužily mi jako vizuální interpretace lidí.

Reflexe

Mnou vzniklé práce vytvářejí jednotný charakter, který bych mohl asi nazvat sérií. Ovšem ne všechny z nich vykazují vnitřní celistvost a nedokážou působit samy o sobě. Nedůslednost, a nejednotnost v kresebném projevu je rovněž na škodu, což souvisí s potřebou většího důrazu na anatomii. Některé pasáže obrazů začínají vykazovat známky spíše estetického a doplňkového charakteru, ale jsem rád, že se mi povedlo vyhnout dekorativnosti. Celkově práce prochází změnami, neustaluje se v tématice ani hledání projevu.