

Studijní program Výtvarná umění
Ateliér Malířství II, škola Vladimíra Skrepla

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Europa Jupiter System Mission

Vypracoval/a: Tereza Lišková

Vedoucí diplomové práce: doc. Vladimír Skrepl

Oponent/ka diplomové práce: MgA. Tomáš Mitura

Akademický rok 2020/2021

Jednotlivé náměty diplomové práce jsou syntézou pohádkové nálady a vesmírného surrealismu. V malbách slučuji atmosféru kosmického prostředí s fantasy estetikou. Výsledné výjevy vychází ze zkušenosti představ na poli fantazie a bezprostředního vytržení z běžné reality. Tento zážitek u mě začíná zdlouhavým pozorováním gestické abstraktní podmalby, které zapřičiňuje pomalé meditativní opouštění skutečného světa do portálu imaginárního kosmu plného nezvyklých vizuálních asociací. Vesmír je pro mě metaforou, která v diplomové práci hraje roli neomezeného prostoru určeného ke ztvárnění neskutečného a vysněného, a zároveň nabízí možnost volné hry. Samotný název diplomové práce naráží na kapitolu Europa knihy 2010, Druhá vesmírná Odyssea od A.C. Clarka. Posádka přistane na jednom z jupiterových měsíců - Europu - a zvolá větu: "Na Europě je život!". V podpovrchovém oceánu Europy spatří pozoruhodné tvory v dosud neviděných podobách. Posádka charakterizuje pozorovatele fantazijních světů, vesmír a oceán plní roli svobodného působíště, neboli plátna, na něž se promítají obrazy podvědomí a snění. V malbách popisně ilustruji exkurzi do nemyslitelná a zachycuji střípky vizí spánkových výletů utkvělých v paměti, nebo dávno zapomenutých vjemových abnormalit, vynořujících se z podvědomí během mé práce. Fascinace imaginárními světy u mě začala již v raném dětství, stráveném ve strýcově ateliéru, kde mě zaměstnával zakreslováním vymyšlených postav a zvířat do papírů s rozpitými skvrnami. Znamenají pro mě každodenní, možná až přehnané snílkovství. Zvolené téma podtrhuje zaujetí cizími světy v protipólu vůči všednímu vědomí, okouzlením že se může objevit jiná struktura/systém života, který mě dává naději ve změnu někdy toporné neměnné reality.

Původním záměrem diplomové práce bylo vyvolat v divákovi pocit role průzkumníka fantaskních planet. Podobného, jako je malý Vladimír Smolík z kresleného seriálu, putující vesmírem ve společnosti svého psa Zora. Tento dojem měl utvrzovat promalovaný rám imitující kabinu kosmické lodi. První obraz se držel pravidel zamýšleného konceptu. Výsledné plátno však zdaleka nenaplňovalo vysněnou představu. Další dvě malby se odebíraly jiným směrem. Samy o sobě svou působivou jednoduchostí přetahovaly divákovu pozornost do cizího světa. Plánované přimalování rámu kabiny jsem tak shledala za přebytné a první obraz vyřadila.

Nutno zmínit, že prvotní tři malby v sobě nesly jakousi strnulost a barevnost se jevila jako zastřený bahnitý odér. Průlomem byla čtvrtá malba "Erupce a

inverzní země". Zde se barevnost vyčistila a kompozice působí znatelně energičtěji. Další práce pokračovaly v tomto duchu.

Během svého studia jsem už u předchozích maleb pracovala také se svými vlastními autorským texty. Nahodilé kompozice plné znaků, zdánlivě bez vzájemných logických vztahů, jsem vždy zpětně ucelila výkladem jednotlivých symbolů (princip typický pro výklad snů) do konečného psaného slova, jež rozklíčovalo chaotický děj a vytvořilo smysluplnější celek. Tento doplněk měl pro mne rovněž terapeutické účinky. Rozhodla jsem se použít vlastní povídky, které by suplovaly ono navození dojmu průzkumníka, jak bylo prvotním záměrem. Každému obrazu náleží jedna povídka, a ta provází diváka pozorovaným dějem.

Představa konečné instalace pro mne zahrnovala pás rozměrných čtvercových olejomalb identického formátu, doplněné dvojicí menších "oddechových" obrazů. Tento horizontální pás plynule doprovází diváka jeho návštěvou od jednoho světa k druhému. Rozmanité formáty by jej neměly zbytečně rozptylovat od zážitku z kompozic.

Delší dobu se zabývám olejomalbou na plátně. Tato technika byla pro určený vizuál nejvhodnějším adeptem. Nabízí možnosti jemných přechodů, díky nimž mohu dosáhnout kýžené uhlazené formy. Povídky samotné budou prezentovány v podobě mluvené audioknihy. Zárodkem této myšlenky byl samotný proces malby, během kterého jsem konstantě poslouchala namluvené sci-fi knihy. Přišlo mi, že verbální doprovod poskytuje malbám hlubší působivost a mě samotné umocnil a usnadnil přesun do jiného světa. Audiokniha vznikla ve spolupráci s Eduardem Barochem, který mi pomohl s technickou složkou nahrávek a jejich následnou postprodukcí. Jejich vypravěči pak propůjčil hlas Vojtěch Jasanský a doplňkové dialogy namluvila Judita Císařová s Janem Uličným. Tímto bych zároveň chtěla všem výše zmíněným poděkovat za vřelou ochotu a tuze příjemnou spolupráci.

Inspirační zdroje diplomové práce se třísťí v rozmanité koláži. S přihlédnutím k surrealistické metodě, kdy ponecháváme volně působit poletující a nahodile se vynořující vjemy, se není čemu divit. Obraz "Měli bychom si pohovořit" odkazuje k niternému prožitku týkajícího se ztráty blízké osoby, což právě ještě přiléhavěji dovysvětluje přiložená povídka. "Chumlíč na vandru" je archetypem pohádkové Barbuchy, jejíž vznik ovlivnil poslech skladby "Panuška" od Master's Hammer i Panušková díla samotná.

“Okrasné město” vykresluje změt postav, jejichž podobu podnítilo mé dětské trauma z neúmyslného sledování filmů Jiřího Trnky, zejména Kybernetické babičky. “Erupce a inverzní země” se jako první přibližuje obecnějšímu malířskému žánru, v minulé dekádě definovaného jako “Raypunk”.

„Raypunk je žánr, který vidí souvislosti, podobnosti a mosty mezi netradiční a od reality hodně odpoutanou sci-fi (nebo science fantasy) a světy surrealismu, magického realismu, psychedelické zkušenosti, mytologie a snů.”

Důležitým inspiračním zdrojem pro mě byly dva animované filmy, které rovněž spadají pod tento žánr, *Heavy Metal* 1981 a *Divoká Planeta* 1973. Z malířů bych jmenovala Chrise Achillea, Jeana Girauda, Cazu, Maxe Ernsta, Leonoru Carrington nebo Julia Hoffmana.

Kulisy mého dětství a dospívání jsou definovány estetikou sci-fi a fantasy. Filmy jako Hvězdné Války, Vodní svět, Planeta opic nebo Vesmírná Odyssea, komiksy Lobo nebo Tank Girl a romány A.C. Clarka, Raye Bradburryho či Kurta Voneguta tvoří svět, do kterého se neustále ráda vracím, a který pro mě navzdory zdánlivé brutalitě představuje konejšivý úkryt. Zpětně si uvědomuji, že zmíněnou estetiku mám vrytou hluboce pod kůží. Moment, ve kterém se tato částečně neuvědomělá fascinace začala promítat do mé práce pro mě byl osvobozující a nebála bych se hovořit o čemsi na způsob malířského coming outu. Po formální stránce mě přitahují prvky jako jemné gradienty, akvarelová rozpitost, striktní kontury, uleštěnost, malířská efektařina, doslovnost, naddimenzovanost, heroičnost a virtuozita. Atraktivita žánru spočívá především v jeho přímém nenáročném sdělení, údernosti a poctivé vydrženosti. Evokuje nostalgii po něčem, co jsme ani sami nezažili a dokáže v člověku probudit dětskou imaginaci.

V kontextu mé dosavadní tvorby považuji diplomovou práci za zásadní co do rozšíření malířských přístupů a dovedností a nové a zároveň ucelenější náměty. Jsem ráda, že se mi také podařilo uplatnit a zkombinovat dosavadní ověřené technické postupy. Inspirativní pro mě byla rychlost vzestupu kvality v procesu jednotlivých maleb. Na svou diplomovou práci se chystám plynule navázat, ideálně neustrnout a rozvinout výše řečené motivy a formy.

Použitá literatura:

Pavel Vachtl, Raypunk, *Žive!40—Overground against monoculture*, 2019