

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

POSLEDNÍ SOUD PO POSLEDNÍM SOUDU

CYKLUS OBRAZŮ NA VLASTNÍ TÉMA

BcA. Lukáš Jirsa

Plzeň 2019

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

Diplomová práce

POSLEDNÍ SOUD PO POSLEDNÍM SOUDU

CYKLUS OBRAZŮ NA VLASTNÍ TÉMA

BcA. Lukáš Jirsa

Vedoucí práce: Prof. akad. malíř Boris Jirků
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2019

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2019

.....
podpis autora

Obsah diplomové práce

| | |
|---|----|
| 1. Hledání námětu | 12 |
| 2. Postup realizace | 13 |
| 3. Poslední soud po posledním soudu (výsledné dílo) | 14 |
| 4. Seznam použitých zdrojů | 16 |
| 5. Resumé diplomové práce | 18 |
| 6. Seznam příloh | 20 |

1. Hledání námětu

Následujícími několika odstavci mi dovoluji, abych Vám představil svou diplomovou práci. Kde začít? Výběr tématu...

Rozhodnutí, které ovlivní mé poslední dva semestry studia. Zřejmě by tento první krok neměl být brán na lehkou váhu, ale proč nad tím dlouho dumat, když jste hororový nadšenec. Ovšem nemožno pohlížet na mou oblibu v daný žánr z hlediska nadšení z násilí, brutality, krve a morbidity, nýbrž jako na vzhlížení k projevu upřímnosti a skutečnosti bez cenzury. Lidé dělají ze světa nespravedlivé místo. Špatné věci se dějí kolem nás dnes a denně, a i přes můj neochvějný optimismus a radost ze života, na mě velmi působí. Moje práce budiž zakřivenou otázkou: „Proč?“

Přichází na řadu hledání inspirace a idea. Knihy, filmy, nebo virtuální simulace, jak bych odborným termínem nazval počítačové hry. Pokud bych měl některé z nich uvést, zmínil bych tituly: Outlast, Visage, legendární Doom, nebo Alien: Isolation. Skvělý herní zážitek, plný strachu a probdělých nocí. Nejvíce inspirace ovšem vzešlo z kinematografie. Např.: Hereditary, V zajetí démonů, Lidská stonožka, Kanibalové, Sin City atd. U posledního zmíněného snímku mě zaujala barevnost scénografie, jež měla počátky u stejnojmenného komiksu od Franka Millera.

Prvotně všechny pochycené záznamy v mé fotografické paměti, jež mi naskytly hry, filmy a knihy, jsem chtěl zkompletovat ve vizi a pracovat na tématu, vztahující se k mému oblíbenému spisovateli, Stephenu Kingovi. Zrealizovat velký obraz, kde bude vyjevěna Kingova podobizna společně s nestvůrami z jeho děl. Věřil jsem, že to bude má skvělá diplomová práce, ale nápad měl pouze jepičí život, a to do první konzultace.

Přišlo zoufalství a otázka, kam se dál ubírat. Nahlédl jsem do, prve studijně zanedbaných, titulů povinné četby. Vedle Dějin ošklivosti, jsem prolistoval knihu, která obsahovala dokumentaci výtvarných děl švýcarského umělce Hanse Rudolfa Giger. Jeho práce mě velmi zasáhla a uvědomil jsem si, že se v kreativě příliš poutám k logice, proporcím a nepouštím uzdu své

fantazii. Gigerovy obrazy, temné, surrealistické a s hororovým nádechem, mi opět vnukly představu a uzřel jsem směr, kterým se dát...

2. Postup realizace

Stejně jako s prvním, naštěstí neschváleným námětem, jsem zamýšlel zrealizovat obrazy, které by byly jedinečné tím, že by obsahově fungovaly na výstavě zvlášť, ale i dohromady, jako jeden monumentální formát. Minimální počet, čili šest sololitů, jsem navýšil o další dva. Osm velkoformátových desek s rozměry 150 x 200 cm, na které budu realizovat finální podobu diplomky. V tužce jsem hodil na papír hrubý, možná až abstraktní nákres kompozic budoucích obrazů, který by nikdo jiný nevyluštil. Téměř polovinu obsahu jsem si dovedl představit a další polovinu jsem ponechal náhodě při tvůrčím procesu. Pracovat s asociací, a však, stále se držet tématu.

Z jedné nečitelné skici v blogu jsem započal, pro mnohé výtvarníky neobvyklým způsobem, finální výjev. Nyní se mi hodí kreslicí tablet a v digitální malbě startuji běh na půlroční trati, kdy sedím u počítače a nechávám tryskat ze sebe nápady, které má kreativita jen může poskytnout. Postup byl velice obtížný, mnohdy i stresující. Když jsem byl na pokraji sil a nevyždímal jsem ze sebe smysluplné nápady ani za mák, opět jsem se vracel pro inspiraci k filmům, hrál jsem počítačové hry a listoval v knihách. Celková práce se zrodila bez předloh. Jen z mé hlavy. Po půl roce, s veškerým úsilím, jest dokonáno. Výjev očekávaně shodný se vzhledem finálních obrazů. Pomocí projektoru jsem si promítl práci ve Photoshopu a zaznamenal tužkou na sololitové desky, již natřené černým podkladem. Každý tvar jednotlivých barevných odstínů jsem chtěl detailně v liniích překreslit, ale byla na mě políčena další překážka. Některé kontury byly na tmavé ploše špatně čitelné a v jistých částech jsem musel improvizovat.

Nachystal jsem si na sebe náročné omalovánky a nanášení prvních odstínů se neobešlo bez luštění. Od tmavě šedých ploch po bílé, a následně

stejným postupem v červených škálách, realizuji finální obrazy. Při graduálním odhalování kompozice jsem zjistil, že na sebe obrazy nenavazují, jak by měly. Vinu přičítám mnou špatnému seštelování projektoru a promítání i mimo formát sololitů. Naštěstí chyba nebyla tak závažná a nepřesnost návaznosti obrazů se dala bez problému doladit. Při samotném malování jsem také musel opravit několik technických nepřesností, kterých jsem si při předchozí práci na tabletu nevšiml. Abych grafickou jednoduitost malířsky oživil, zapojil jsem do hry lazurovanou techniku.

3. Poslední soud po posledním soudu (výsledné dílo)

Hrou se slovy jsme se společně s mým vedoucím práce dobrali ke jménu díla. „Poslední soud po posledním soudu.“ Proč tento název? Byl jsem postaven před otázku, v jakém že to žiji světě. Odpověď je, v tom nejreálnějším. Opravdu si takhle představuji realitu? Samozřejmě. Zneuctívání morálních hodnot a krásy. Lidská intolerance, bezcitnost, prohnilost a hříšnost. Obžerství, lakomství, smilstvo, lenost, závist, hněv a pýcha. Všechny tyto vlastnosti jsou zobrazeny figurami, ve kterých se vzhledově odráží jejich duše a já je, jako tvůrce díla, trestám. Znásilňuji, vraždím, trhám na kusy, obklopuji je fobií a parazity. Pokrytecké? Ano, jsem taky jen obyčejný člověk. Proto říkám, že „naším“ vlivem, i možná bez našeho vědomí, devastujeme svět, ve kterém žijeme. Co s takovou žijící rasou, která nevlastní ani špetku úcty k tomu, co jí bylo dáno vyšší mocí? Postavit ji čelem k apokalypse, dát jí uvědomění v sebe samu a zakusit vlastní medicíny. Vizually je v práci obsaženo velké množství děje, že nenechá divákovo oko v poklidu a stále je vystaveno luštění, hledání a objevování nových věcí. Dílo nabylo podoby nad mé prvotní očekávání. Nejen, že obrazy mohou být interpretovány zvlášť se stálou obsahovou srozumitelností, ale i poskládané dohromady v jeden velký monument, ve kterém můžeme nalézt surrealistickou stavbu děsivého obličejů...

4. Seznam použitých zdrojů:

1. LAUDOVÁ, Eva. Odilon Redon. Praha: Odeon, 1992. ISBN: 80-207-0370-5
2. KING, Stephen. Carrie. Plzeň: Laser-books, 1992. ISBN 80-85601-26-5.
3. KING, Stephen. Osvícení. Plzeň: Laser-books, 1993. ISBN 80-85601-58-3.
4. KING, Stephen. Řbitov zvířátek. Plzeň: Laser-books, 1994. ISBN 80-85601-88-5.
5. GIGER, Hans Rudolf. HR GIGER Arh+. Praha: Slovart, 2001. ISBN: 3-8228-2636-7.
6. LANGDON, Helen. Caravaggio. Praha: BB art, 2002. ISBN: 80-7257-898-7.
7. KING, Stephen. Misery. Praha: Beta-Dobrovský, 2003. ISBN 80-7306-094-9.
8. KING, Stephen. Puls. Praha: Beta-Dobrovský, 2006. ISBN 80-7306-276-3.
9. ECO, Umberto. Dějiny ošklivosti. Praha: Argo, 2007. ISBN: 978-80-7203-893-0.
10. KING, Stephen. Mlha. Praha: Beta-Dobrovský, 2007. ISBN 978-80-7306-297-2.
11. POE, Edgar Allan. Jáma a kyvadlo a jiné fantastické povídky, Praha: XYZ, 2009. ISBN: 978-80-7388-240-2.
12. MILLER, Frank. Kurva velký Sin City. Praha: Comics Centrum, 2014. ISBN: 978-80-86839-79-0.
13. KING, Stephen. To. Praha: Beta-Dobrovský, 2016. ISBN 978-80-7306-869-1.
14. KING, Stephen. Cujo. Praha: Beta-Dobrovský, 2016. ISBN 978-80-7306-854-7.

5. Resumé diplomové práce

We have come to the name of the thesis together with my supervisor by playing with words. "The Last Judgment after the Last Judgment." Why this title? I was faced with the question of how I live the world. The answer is, in the most real way. Do I really imagine reality like that? Of course. Abuse of moral values and beauty. Human intolerance, heartlessness, rottenness and sinfulness. Gluttony, avarice, fornication, laziness, envy, anger and pride. All these properties are shown by figures in which their soul reflects visually, and I, as the creator of the thesis, am punished. I rape, murder, tear apart, surround them with phobia and parasites. Hypocritical? Yes, I'm just an ordinary man. Therefore, I say that we "devastate" our world, even without our consciousness, the world in which we live. What about such a living race that does not possess or a little respect for what has been given to it by higher power? To confront her with apocalypse, to give her awareness in herself and to experience her own medicine. Visually, there is a large amount of happening in the thesis that does not leave the viewer's eye in peace and is still exposed to the deception, search and discovery of new things. The work took shape beyond my initial expectations. Not only can images be interpreted separately with constant content comprehensibility, but also assembled together into one great monument where we can find a scary, surrealistic face...

6. Seznam příloh:

Příloha 1

Skica (1. screen)

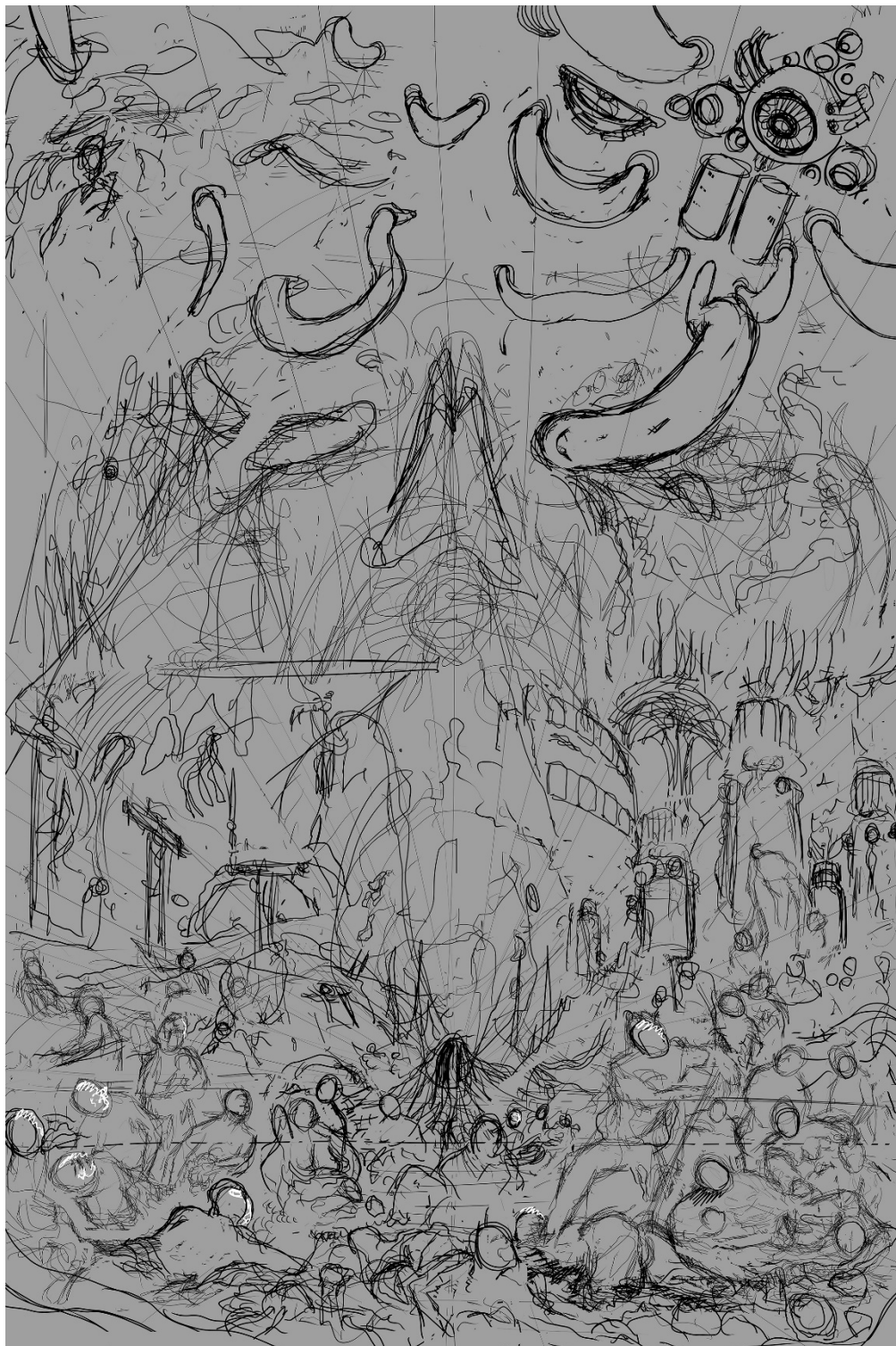


foto vlastní

Příloha 2

Skica (2. screen)



foto vlastní

Příloha 3
Skica (3. screen)



foto vlastní

Příloha 4

Natírání sololitů



foto vlastní

Příloha 5

Promítání a překreslování

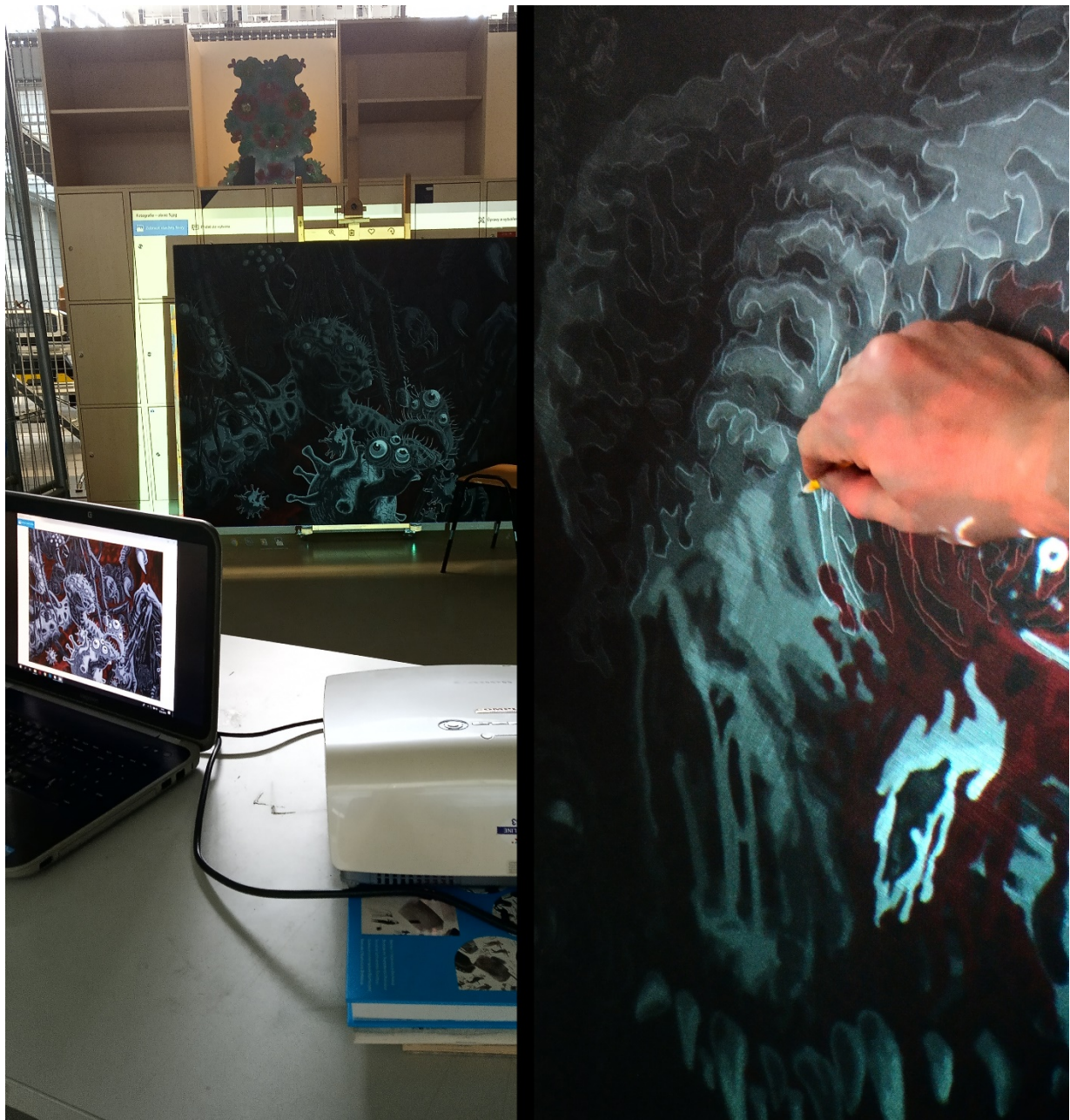


foto vlastní

Příloha 6
Předkresleno



foto vlastní

Příloha 7

Vybarvování



foto vlastní

Příloha 8
Spojení



foto vlastní

Příloha 9

Práce do pozdních večerů



foto vlastní

Příloha 10
Černobílé vrcholí



foto vlastní

Příloha 11
Bez červené by to nešlo

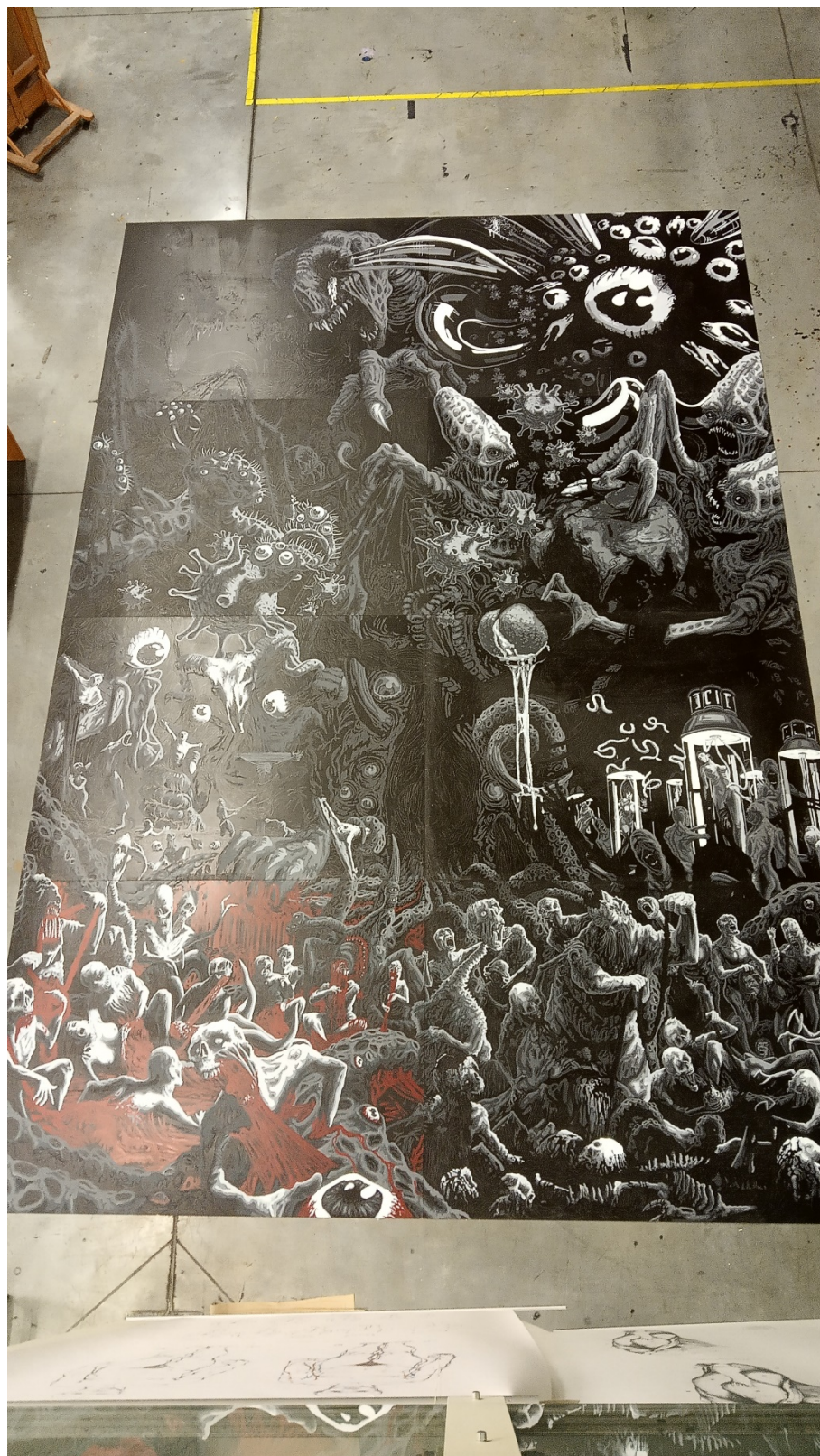


foto vlastní

Příloha 12
Poslední zbývá



foto vlastní

Příloha 13

Poslední soud po posledním soudu



foto vlastní