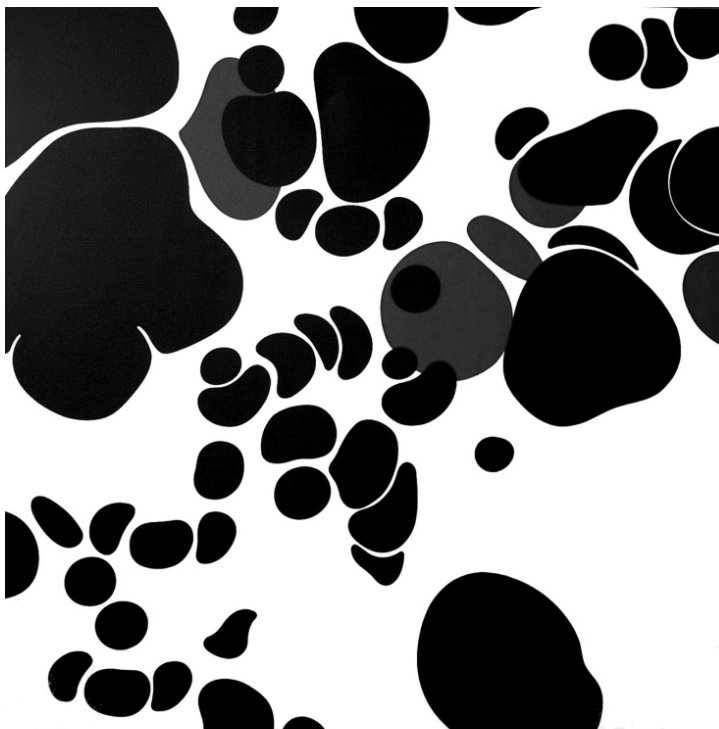


záměru, zaznamená, nechá vytisknout jako počítačovou grafiku.

(-) V postupujících proměnách určité výchozí konstelace tak postupně objevuje jejich modifikace, které mohou mít s výchozí konstelací mnoho nebo třeba vůbec nic společného. To není podstatné, podstatné je, že byl dán impuls ke vzniku nové vizuálně atraktivní, esteticky hodnotné barevné konfigurace. Některé výtvarnickovy série mají v těchto tiscích konečnou podobu, protože jsou tak složité, že je nelze transformovat do podoby "ručně malovaného" obrazu. U lapidárnějších řešení, kdy to možné je, byť i někdy velice obtížně, sahá umělec k malbě, neosobní, hladké, ale k malbě.

(-) Radomír Leszczynski tedy vytváří obrazy, jejichž základem je dialog, interakce člověka a počítače. Obrazy, které vznikly na obrazovce, přenáší do nezaměnitelně lidského média malby - osobitá "aura malby" se tak setkává se skladebností geometrických elementů, které dovolil vytvořit počítač. Co je tato hra, co je tato souhra proti technologickým překvapením, jimiž se někdy cítíme být až příliš zahlcováni? Myslím, že úspěšným pokusem o nalezení nových estetických kvalit.

*Jiří Valoch v katalogu Radomír Leszczynski:
Geometrie (Obrazy a tisky), nedatováno*



*Radomír Leszczynski: Kompozice č. 41, 1997,
akryl na plátně, 200 x 200 cm*

Geofyzikální ústav AV ČR, v.v.i.
Archiv výtvarného umění, o.s.



GFÚ



Vás srdečně zvou
na čtyřicátou pátou výstavu cyklu
Setkávání

Radomír Leszczynski:
Měkká geometrie
(obrazy a tisky z počítače)

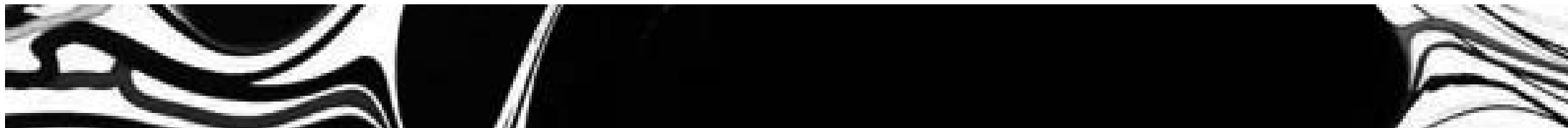
zahájení v pondělí 23. června 2014
v 16:30 hodin

úvodní slovo Jiří Hůla
zpěv Jan Kos, klavír Linda Winterová

otevřeno 24. června - 29. srpna 2014
po-pá 8.00-16.00 hodin

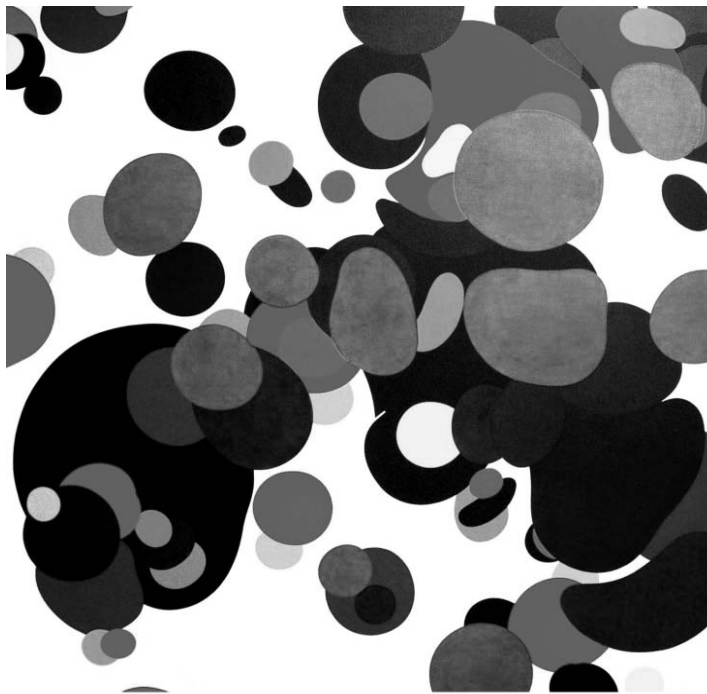
Geofyzikální ústav AV ČR
Boční II, 140 00 Praha 4-Spořilov
www.ig.cas.cz
www.artarchiv.cz

Výstavy Setkávání v GFÚ podporuje MČ Praha 4.



K abstraktní tvorbě inklinoval **Radomír Leszczynski** již během studií na střední grafické škole, kde na něj působil malíř Václav Bubeníček. Od roku 1968 pak pracoval paralelně na úkolech ze sféry grafického designu, dekorativní tvorby a na volných malbách "pro domo sua". Ale teprve v roce 1995 došlo k radikálnímu zlomu - rozhodl se věnovat všechn čas a všechny síly něčemu, co začal považovat za důležitější než všechno, co dělal do té doby. S velkou intenzitou ("jako by chtěl nahradit zmeškaný čas") realizuje počítačovou grafiku a počítačem "podložené" obrazy, tj. přenáší kompozice, u nichž je to možné, do podoby neklasičtější, do podoby ručně malovaného závěsného obrazu. V době, kdy se mnozí utíkají k novým technologiím, on užívá počítače vlastně velice klasicky - jako nového, moderního, rychlého nástroje.

(-) Kdybychom měli jeho práci charakterizovat co nejobecněji, řekli bychom snad, že jeho problémem je problém obrazové skladby. Při dnešním vybavení počítačů to ovšem znamená takřka nepřeborný repertoár. On se rozhodl pro jazyk geometrie, ale to neznamená formovou rigidnost klasického neokonstruktivismu. Využívá právě toho nezaměnitelného, co počítač skýtá, to jsou například nepravidelné geometrické tvary, vzniklé spojením přímek a křivek nebo deformacemi určité výchozí struktury, spojování prvků různé velikosti, vzájemné propojení ploch a linií, sepětí rastru s tvarově modifikovanými "organickými" formami, štěpení a členění určitých prvků a mnoho jiného... Jestliže například pracuje autor s řadou kruhovitých útvarů,



*Radomír Leszczynski: Kompozice č. 13, 1996,
akryl na plátně, 200 x 200 cm*

umístěných v ploše, pak jej zajímají právě možnosti tvarově modulovat každv útvar jinak, takže vznikají vizuálně velice atraktivní elementy, které ještě vstupují do vzájemných vztahů v ploše, navíc mohou být sjednocovány nebo naopak diferencovány barvou.

(-) Je to návrat k ryzím estetickým kvalitám, konstituování výtvarného díla jako vztahů barev a forem, přičemž ovšem nová morfologie skladeb je umožněna právě adekvátním uplatněním

počítače. Nechce překvapovat kuriozitami technologického věku, ale naopak zhodnocuje třeba i nenápadné, ale pro uplatnění počítače charakteristické kvality - ať již by byly jinak nemožné z ryze technických důvodů nebo díky estetickým konvencím, které v sobě člověk, třeba nepřiznané, má. Počítač je nástroj jako každý jiný. Vizuální operace, vykonávané počítačem, se odlišují svou povahou - někdy výrazně, někdy velice subtilně - od těch vizuálních operací, které může vykonávat člověk sám. Pro Leszczynského práci platí obě tyto charakteristiky v plné míře a vzájemně se doplňují. Ve svém důrazu na ryze estetické je Leszczynski naprosto klasický. V době, kdy mnozí (zvláště mladí) autoři akcentují různé významové složitosti, často velice sofistikované, zůstává de facto věrný prvímu, ryze vizuálnímu plánu výtvarného artefaktu. Ale jeho dialog s počítačem, tento Zwischenspiel mezi člověkem a strojem, přece jen zařazuje jeho práce do doby, kdy skutečně vznikají. A to nejen proto, že o dvacet či o deset let dříve byly technologicky nemožné, také jejich volná hravost by tehdy asi nebyla ani pro autora, ani pro diváka tak zajímavá. Možná by si ji výtvarník omezil striktnějšími pravidly, než je svobodné "pohrávání si" s vizuálními formami v široké škále, kterou svět geometrie skýtá. (-) Zmínili jsme již, že vlastním "polem hry" je pro Leszczynského obrazovka počítače. Na ní provádí nejrůznější operace, tj. dává k nim pokyny a reflektuje vizuální výsledky. Ty, které v nějakém smyslu odpovídají jeho estetickému

