

## Michal Tokár Počítačová grafika

Michal Tokár sa aktuálne prezentuje novým médiom, a to počítačovou grafikou. Práve použitím tejto techniky Michal prekonáva kvantový skok od klasickej techniky drevorezu. Osvedčené a ustálené motívy získavajú mnohohrstevnatejšiu výpovednú hodnotu. Jedná sa o dobrodružnú cestu (výlet), na ktorej nastáva mazanie (rozpúšťanie) obrysov individuálnej mytológie. Chvíľu môžeme mať pocit, že autor umelo navodil modelovú situáciu človeka (pacienta), ktorý po strate pamäti novým pohľadom spoznáva svoju pôvodnú konštrukciu sveta. Tento experiment môže byť príslubom nachádzania nových východísk pri uchopení reality. Dekonštrukcia pôvodnej výtvarnej identity na nové významové fragmenty, skrz farebné a tvarové deformačné posuny, tak môže nadobúdať formálne ako aj obsahové kvality.

V prípade pôvodnej klasickej grafiky, zvlášť u tohto autora, ide o ilustratívno-popisný charakter, ktorý je otvorený realistickej naratívnej interpretácii. Prínosom nového média sa zdá byť eliminácia patetickej aury v prospech detského videnia sveta (hravosti) až navodenia bezstarostnej atmosféry, čo si môžeme uvedomiť pri sústredenom vnímaní tak známeho archetypálneho motívu v autorovej tvorbe, ako je vták. Tento motív má v klasickom variante autorovej tvorby skôr charakter existenciálne dramatický až patetický a skôr symbolizuje ťaživosť ľudského údela.

Séria geometrických kompozícií vytvorených iba v počítačovom programe môže pripomínať diela predstaviteľov purizmu (napr. A. Ozenfant), ruského konštruktivismu (K. Malevič), funkcionalizmu (Le Corbusier, Mies van der Rohe,) De Stijl (P. Mondrian). Tu môžeme hovoriť o akejsi metafyzickej architektúre sveta, kedy reálne predmety a vzťahy medzi nimi vyjadrujeme maximálnou redukciou v snahe pomenovať a odkryť to najpodstatnejšie. O podobné tendencie šlo v európskom výtvarnom umení, ktoré len v jemných nuansách a pod rôznymi pomenovaniami sledovali tie isté ciele. Dôležitú úlohu v kontexte autorovej tvorby a už spomínaných umeleckých skupín (prúdov) zohráva buď vedomé alebo nevedomé duchovné vnímanie reality.

Abstrahujúci jazyk nezaprie autorov zmysel pre akademické (klasické) vnímanie výpovednej hodnoty symbolu, napriek tomu, že nám počítačové kompozície zostavené z rôznych pozdĺžnych čiar môžu pripomínať abstraktné logá súčasnej propagačnej grafiky, stále cez ne presakuje hravosť typická pre tú časť autorovej tvorby, ktorá sa zaoberá ilustráciou. Vzdialene nám pripomínajú akýsi šamanský (kmeňový) znakový jazyk starovekých kultúr moderným médiom pretavený do novodobého totému. Diela tak získavajú úplne nový asociačný rozmer, dokazujúci, že esencia autorovho prejavu dokáže emanovať aj v kvalitatívne odlišnom jazyku, ktorý žije, funguje samostatným autonómnym životom a je otvorený omnoho väčšiemu množstvu významových rovín, čo môže byť pre nášho umelca objavným zistením.

Oproti klasickému grafickému prejavu charakterizovanému expresívnou líniou a poetikou s melancholickým nádychom prináša geometrizujúca etapa do umelcovej tvorby metafyzický pokoj i jednoducho definovanú harmóniu, v ktorej aj dramatické kompozičné kontrasty pôsobia skôr dojomom bezstarostnej hry.

Autor svojim dobrodružstvom s novým médiom pripomína človeka, ktorý po dlhom „výlete“ v dimenziách nevedomia sa stal hosťom vo svojej hlave.

*Tatiana Bachurová*