

## Umění pracovat s iluzí. Daniel Hanzlík postupuje objevitelským způsobem

V pražské 8gallery představuje ukázkou ze své tvorby malíř Daniel Hanzlík. Charakteristikou jeho díla je černobílá barevnost, zcela zjednodušeně řečeno. Protože jinak se jeho mentální východiska trochu vzpírají popisu.

Hanzlíkův způsob uvažování o obrazech se dá označit jako prostorový a relativizující. Plátno je iluzivní plochou, na níž se odehrávají různé procesy, nebo je objektem, který se sám pohybuje. K malbě se přidává i počítačový nebo světelný prvek. Obraz tak není jen výstupem malířského média – dnes se tato technika pojmenovává jako mutující.

Daniel Hanzlík (\* 1970) představuje na výstavě s názvem *Výchozí nastavení* dva principy, v nichž se setkává fyzická tvorba s racionalizovanou digitální, náhoda s manipulací, pohyb se zastavením a manipulace s nepředvídatelností. To, co divák nakonec vidí, jsou abstraktní obrazy s geometrickými čarami a zvláštní jakoby rozmazaná malba působící jako rastr a v tomto případě také video.

Základním momentem pro malované obrazy je plocha plátna s vyznačeným horizontem či perspektivou tak, jak ji známe z geometrie či realistických maleb. Součástí plátna je tajemný rastr, který plochu zdánlivě rozpohybuje. Ten vzniká v počítači podle zadaných algoritmů. Formát i velikost rastru určuje autor při zadávání dat a poté z nekonečného nelineárního pohybu forem typu 1–2 vybere jedinou možnost, tu si promítne na plátno a ručně štětcem či špachtlí pečlivě rozmaluje. Tentokrát v 8gallery prezentuje také výjimečně barevnou malbu, která vznikla navrstvením tří počítačových rastrů v barvě červené, modré a žluté.

Opačná východiska Hanzlík demonstruje na šesti pohyblivých „obrazech“, které sledujeme na videu. V něm je použit obrácený postup: plátno se pohybuje a digitální obraz je statický, promítaný projektorem. Jak se ukáže postupně, pozorujeme celý proces, tedy spíš performanci. V ní autor manipuluje prázdnými plátny vstříc digitálním geometrickým mřížkám či jiným útvarům a vzniká iluze, kterou je nutné zažít osobně. Výsledný obraz připomíná někdejší experimenty avantgard 20. století. Kdyby na videu nebyl přítomen autor, asi by se jevilo jako artistní hra. Součástí malého souboru jsou také kresby, v nichž Hanzlík tuší pouze nalinkoval papíry a zbytek „domaloval“ přírodní živel mořského příboje.

Daniel Hanzlík ve své tvorbě postupuje objevitelským způsobem, který naznačuje, že problematika malby není zdaleka uzavřená. Na počátku své tvorby se zabýval především světlem, jehož iluzi vytvářel právě kontrastní malbou. Ve spolupráci s Pavlem Mrkusem, s nímž nyní vede ateliér time-based media na fakultě umění a designu v Ústí nad Labem, se věnoval audiovizuální performanci a site specific instalacím. V posledních letech se věnuje především malbě, ale téma iluzivnosti obrazu ho stále inspiruje k vyhledávání možností, jak propojovat média a zpochybňovat fyzické i mentální možnosti autora i diváků.

**LENKA LINDAUROVÁ, VÝTVARNÁ PUBLICISTKA**

Zdroj: [https://www.lidovky.cz/kultura/umeni-pracovat-s-iluzi-daniel-hanzlik-postupuje-objevitelskym-zpusobem.A200124\\_160426](https://www.lidovky.cz/kultura/umeni-pracovat-s-iluzi-daniel-hanzlik-postupuje-objevitelskym-zpusobem.A200124_160426) In [kultura jto](#)