

IGOR KORPACZEWSKI – KW „FAMILY „

Galerie Kabinet T., Zlín, 26. 3. – 30. 4. 2010

Autor začal používat monogram KW už na neoficiálních předrevolučních Konfrontacích. Především tu ale šlo o nepotřebu jména, snahu nahradit ho jakousi značkou, kódem, číslem.

Po absolutoriu pražské akademie v roce 89 bylo autorovou hlavní touhou dělat obrazy správně a dobře malovat. Později ale, paralelně s čistě malířskými výkony, začal z nepokojné podstaty experimentovat.

Poprvé před 15 lety v již zaniklé galerii Radost FX - na zlatých stěnách byly obrazy brutálně polopřekryty průmyslovými polystyrenovými výlisky a zabaleny v mikroténu. To pro konceptuální účinek výstavy, která byla především o nemožnosti skutečného navázání na mentální a citové prostředí staršího umění, ale také jako odpověď na tehdy aktuální problém krize malby, které řešilo umělecké a akademické prostředí. Krásně, ručně malované obrazy nebylo možné pořádně vidět - zkouška pro autora i diváky.

Podruhé se projekt Plastic meets classic na konci 90. let proměnil v příběh o utonulém kapitánovi/závislém s názvem Stella Maris - malbu zde zastupovala jak štětcová malba na umělých hmotách ale i přímo objekty z umělých hmot. Jednotlivá "zastavení" - jakési "movie stills" byla provázena jednolitým příběhem napsaným při každé instalaci (Ostrava, Olomouc, Praha) znovu na páskách na galerijních stěnách.

Zároveň to bylo období, kdy autorův zájem formálně zdokonalit malbu poodkryl vztah mezi abstrakcí, autonomní stavbou obrazových komponentů a zobrazováním, iluzí. Někdy výrazněji jindy skrytěji je tento princip aplikován dodnes. Je tomu také u dnešní výstavy.

Zpátky do historie: Dvě realizace, které experimentovaly alespoň s měřítkem a zasazením in situ. Osmimetrová figura běžícího supermana The Timeman a fresko secco na 120m2 stěny patřící k žižkovské radnici. K nim přibyla v roce 2006 asi 30m vysoká figura dívky nazvaná "Blinded by the Sun" na paneláku neslavné bratislavské Petržalky.

Po roce 2000 se malířské experimenty celkově radikalizovaly a malba "expandovala": Vytváření neexistujícího prostředí malbou (Špálova galerie) a manipulace s obrazovou instalací (sci-fi kaple tamtéž).

V roce 2002 - nejkomplexnější a podle autora nejvydařenější projekt "Peace on Earth" - 3D pohyblivá malba v celém prostoru synagogy Šamorín (u Bratislavy), doplněná hudbou.

Snaha o syntézu malby, instalace a prostředí "Diana", galerie Globe. Soft industrial installation "Hold on, I'm coming!" v galerii A.M. 180 spojující jednu velkoformátovou malbu s iluzivně posunutým prostorem místnosti a světlem a významovým pohybem.

Nakonec v roce 2008 WAKE UP! v galerii Meetfactory - dynamizace bývalého továrního prostoru (za pomoci kombinace instalačních zásahů a monumentálních maleb na zdi) podporující vyprávění nelineárního příběhu.

Proto byla v této sezóně podzimní malá retrospektiva v Nové síni - sestavená z dosud převážně nevystavených obrazů - nazvána p-p-painting (dikce kreslené postavičky Porkyho shazující, ale i koktajlící z nervozního vzrušení) protože to byla po 10 letech sólová výstava, která neměla jednotné téma, nic sdělovat, nikam vést, manipulovat - byla prostě tím čím byla - výstavou obrazů. Dějem byl znovu každý zvlášť. Dějem byla jen malba.

Zdá se, že tato dnešní výstava neví, čím by měla být - ví ale, čím by chtěla být. Vypadá jako malířská, ale pro svoji tematičnost jí tak úplně není. Zároveň po tom, co autor předváděl v syntezě konceptuální manipulace s malbou, je to vlastně velmi krotká koncepce.

Výstava by prostě chtěla být konkrétní, z obecného přejít na zvláštní. V tom kdyby byla její síla. Z metafor a moralit k intimitě. Dva konkrétní lidé (portréty/autoportréty) se dají dohromady a založí rodinu. Vznikne nový život.

Pro tuto výstavu a k posledně zmíněnému tématu měla být vytvořena celá série obrazů. Autor zaskočený "větší nemocí než čekal" zvládl jich udělat jen několik a ve zmenšených prvních verzích.

Na výstavu nakonec přece jedno obecné varování proniklo. Na cizí planetě se objeví život, možná až ho tam přineseme my. Jde o to, aby bylo kam se vrátit. Aby se dítě mělo kam vrátit.

autorský text