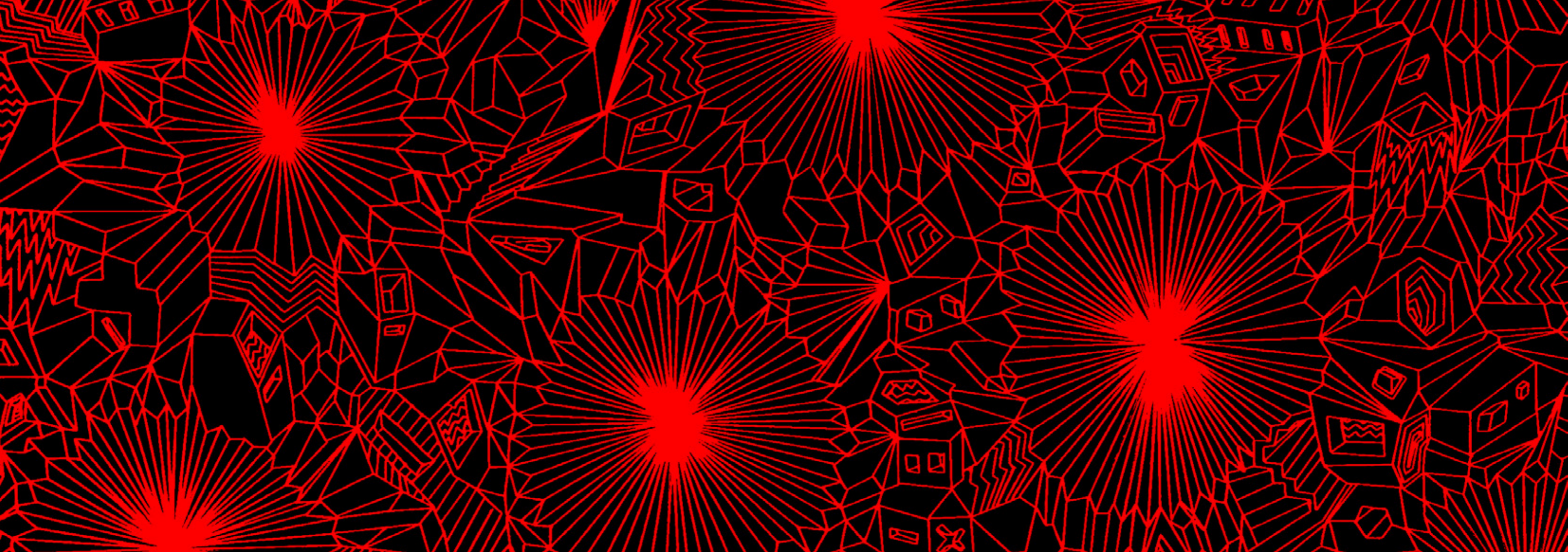


Hidden Level

Petr Bařinka

Hidden Level

Petr Bařinka



Přítomná expozice nazvaná HIDDEN LEVEL nás neomylně zavádí do imaginace odvozené od herních světů. V rodokmenu autorovi nezaměnitelné vizuality lze vystopovat estetiku retro-her, estetiku herních automatů. Snadno získáte pocit, že jste se ocitli uvnitř obrovského blikajícího flipru plného gravitačních jam, kosmických raket xenonů a obřích lebečních kostí, ve světě arkádových her typu Space Invaders nebo v dalších raných videohrách využívajících schématických vektorových zobrazení. Vše vyrůstá z této divoké estetiky populární kultury, avšak stává se „velkou hrou“ a přerůstá v princip či symbol světa.

Art as a meta-game

Autor vytváří vizuální soustrojí mezi hrou, uměním a reálným životem. Lze si tedy klást otázku po vztahu mezi lidským životem a uměním jako takovým. Pro někoho je umění cestou k nazření podstat (metafyzika), pro jiné je způsobem, jak dávat na odiv svrcho-

vanost lidí s láskou k umění. Avšak zde je umění něčím jiným, je herním zrcadlem zkušenosti, je něčím, co doprovází život jako jistý meta-komentář. V tomto pojetí se umění potkává s herním zdvojením reality. Zavádí nás do světa, ve kterém je možné úplně vše, protože je vše jen jako, vše je jen obraz. Dýmka z obrazu není dýmkou, ale obrazem dýmky. Je to tedy svobodný prostor hry, je to meta-hra (nikoli meta-fyzika), prostor, v němž bez zábran může dojít k návratu vytěsněného. Hra je v díle Petra Bařínky ústředním principem. Nejen, že autor pracuje formou hry, ale hra je samotnou substancí jeho vizuálního projevu.

Life as a meta fight

Autor imaginativně rozvíjí herní světy do různých situací odrážející mnohdy krutou zkušenost. Pokud ale spolu s ním pochopíme celý život jako hru, pak dokážeme lépe snášet surovost života. Vše je jenom jako. Ve hře je tak

jednoduché jít a střítet do davu. Run and gun! Ale pozor, nelze to naopak. Hrůza musí zůstat iluzivní. Není radno zacházet se životem, jako by to byla hra. Tam, kde přichází moment fyzické smrti, tam končí hra a začíná reálno. GAME OVER! Bez odvolání, bez restartu. No reload! Není možné hrát znova. Představa reinkarnace nemůže sloužit jako alibi. O to ale nejde. To, co se zde nastoluje je téma ambivalence hry a skutečnosti. Skutečnost není nikdy úplně skutečná a hra není nikdy úplně hra. Skutečnost je hra, drží pohromadě jen díky iluzím. Jsme uploadováni a vrženi do bitevního pole. Co zbývá? Drop dead! Or become a MASTER BLASTER.

Michal Tošner, kurátor výstavy

The present exposition called HIDDEN LEVEL takes us right to the imagination derived from game worlds. In the history of the author's unmistakable visuality we can trace the aesthetics of retro-games and gaming machines. Easily we can get the feeling of being caught up in a huge flashing gaming machine full of gravitational holes, comic xenon rockets, in a world of arcade games such as Space Invaders or in other earlier videogames using schematic vector imaging. Everything has its root in this wild aesthetic of popular culture, which it elevates to the "big game" that grows to be a principle and a symbol in the world.

Art as a meta-game

Author creates a visual linkage between the game, art and real life. It raises the question about the relationship between art and human life. For someone art is a way of seeing the essence (metaphysics), for others it is a means of showing the dominance

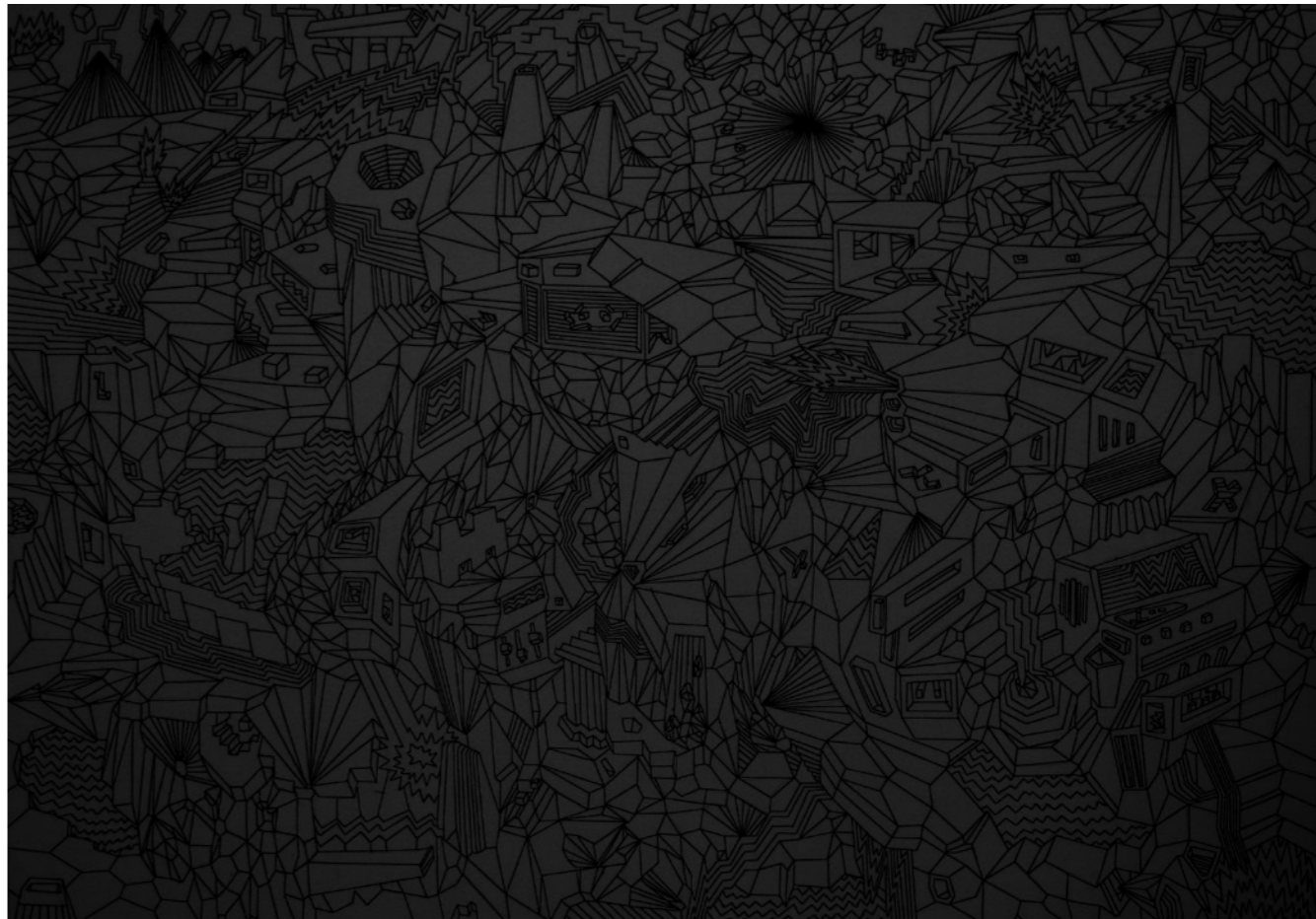
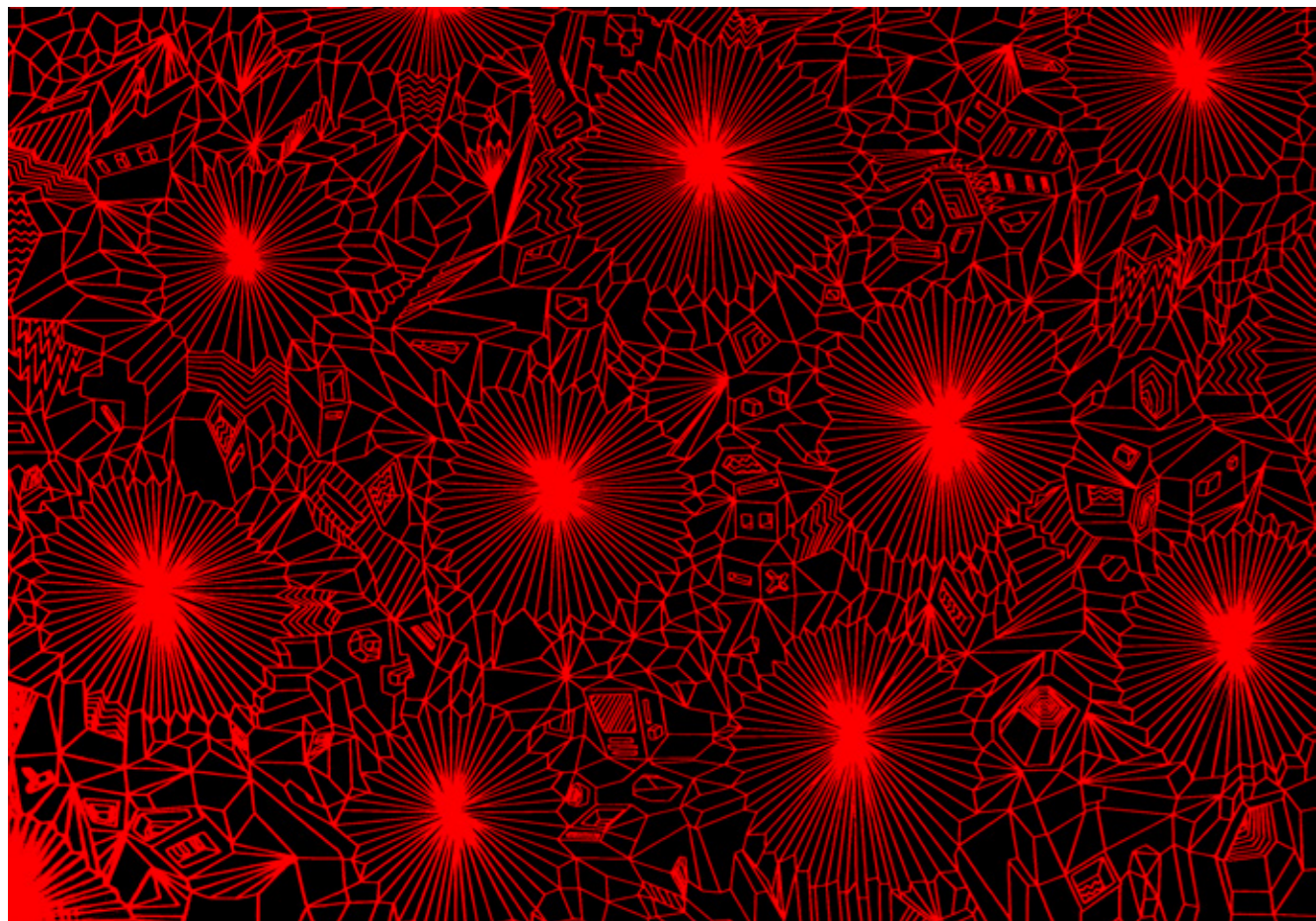
of people who love art. In spite of all that here artist something different, it is a gaming mirror of reality, it is something that accompanies life as kind of a meta-commentary. In this interpretation art meets with the playful doubling of reality. It takes us to a world, where anything is possible because everything is abstract, everything is just a reflection. A pipe in the picture is not a pipe, but just a reflection of a pipe. It is a free game space, it is a meta-game (not meta-physics), a space, where without any restraints the displaced can return. Game is in Petr Bařínka's work the main motive. Not only does the author work using the game but the game itself is the substance of his visual expression.

Life as a meta-fight

Author imaginatively develops gaming worlds into different situations often reflecting cruel experience. But if we took whole life as a game like

he does, then we could withstand the cruelty of life much better. Everything is just a game. In a game it is easy to go and shoot into a crowd. Run and gun! But beware, you can't do it the other way around. The horror must stay an illusion. It is not suggested to treat life like a game. There, where the moment of physical death comes to play, the game ends and reality begins. GAME OVER! No withdrawal, no restart. It is not possible to play again. The thought of reincarnation cannot serve as alibi. It is not about that. That what is served here is the topic of ambivalence of game and reality. Reality is never completely real and a game is never fully a game. Reality is a game that is held together by the ropes of illusion. We are uploaded and thrown into the battlefield. What remains? Drop dead! Or become a MASTER BLASTER.

Michal Tošner, curator





Red Vector

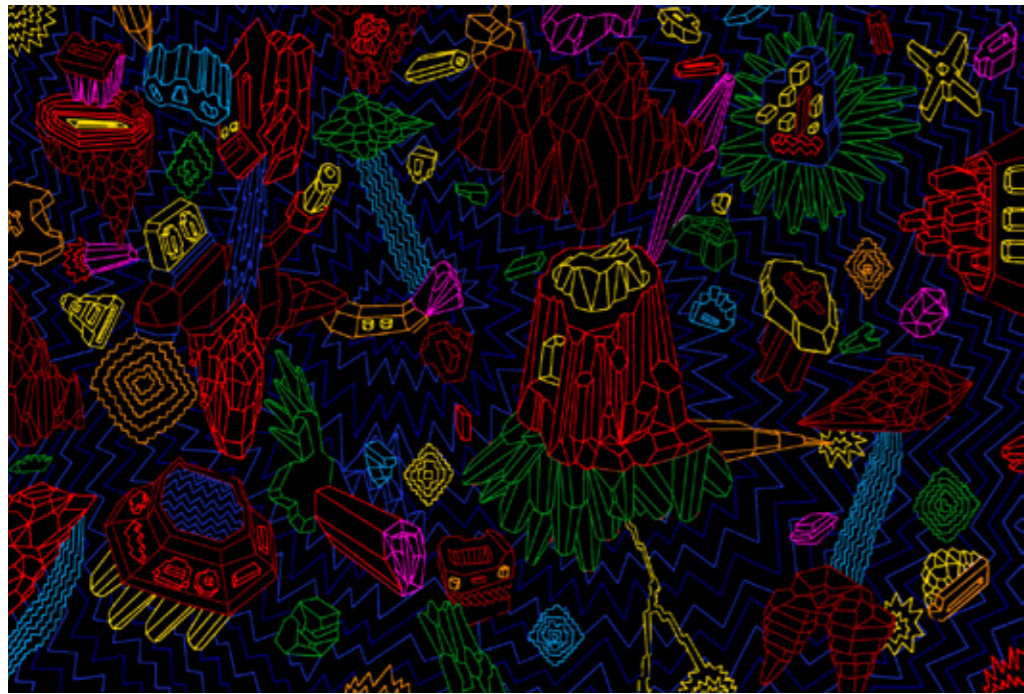
vlna a akryl na plátně /
wool and acrylic on canvas
140 x 200 cm
2015



Black Vector

vlna a akryl na plátně /
wool and acrylic on canvas
140 x 200 cm
2015





Master Blaster

vlna a akryl na plátně /
wool and acrylic on canvas
100 x 150 cm
2014



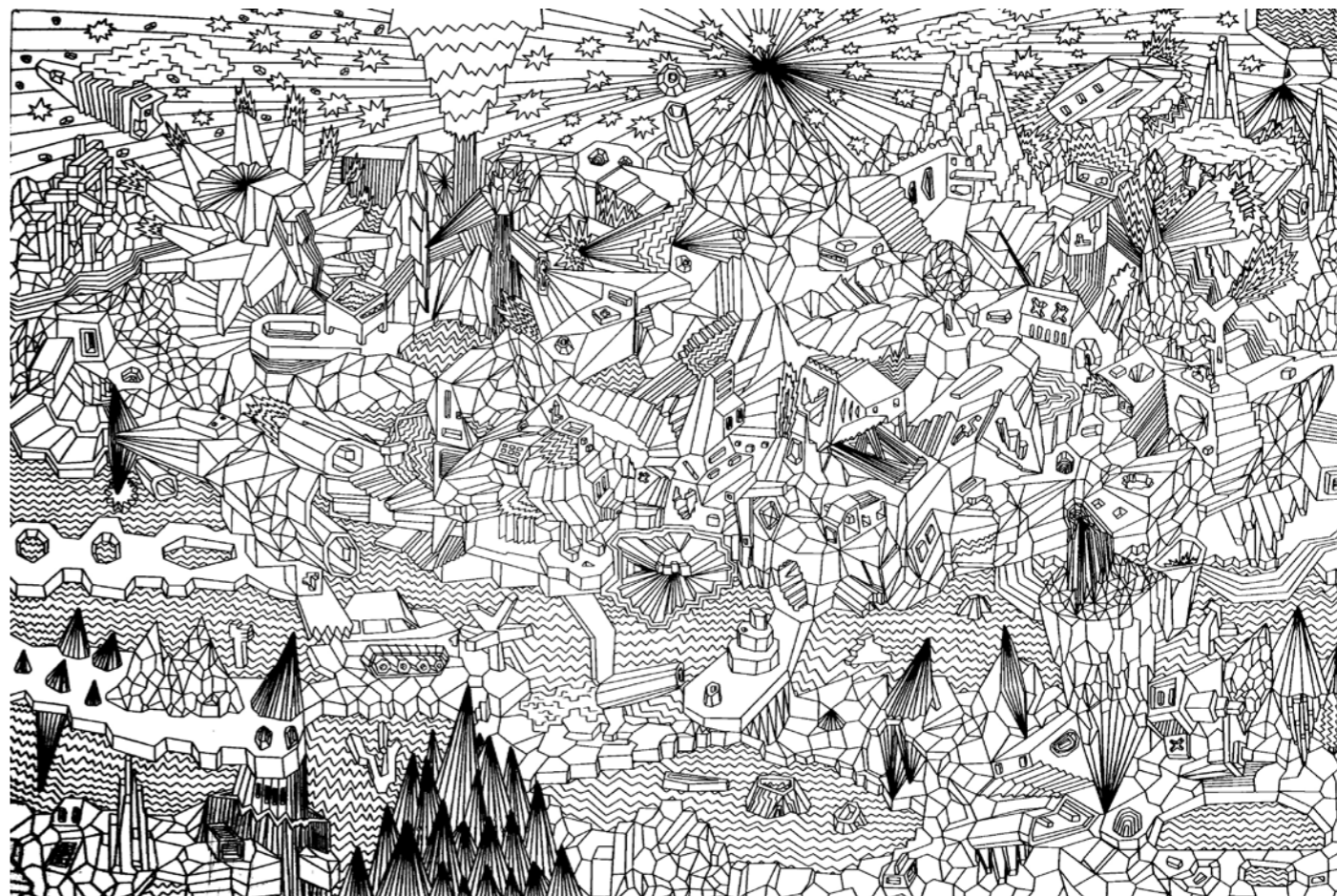
vektorové obrazy / vector painting

Série Vektorové Obrazy vzniká od roku 2012 v rámci mé doktorantské práce v ateliéru prof. Csudaie na VŠVU v Bratislavě. Téma mé dizertační práce je o podobnostech estetiky počítačových her 70. - 90. let 20. století s moderními a postmoderními díly světového malířství. Při vytváření obrazů pracuji se spontánní kresbou, kterou vytvářím na nenašepované plátno a následně ji vyšívám černou vlnou. Vyšívání jsem zvolil jako paralelu k práci s vektorovými linkami v grafickém programu adobe illustrator. Díky tomu, že je vyšitá linka stále stejná, dokonale imituje práci s počítačem. Výslednou kresbu přetírám silnou vrstvou černé barvy a poté vytahuji barevně tenkým štětcem plastické línie, vznikají tak zpracované mapy imaginárních světů neexistujících videoher.

The Vector Paintings series has been developed since 2012 within my postgradual studies at the studio led by prof. Csudai at the Academy of Fine Arts and Design in Bratislava, Slovakia. The topic of my dissertation work is on the similarities of the aesthetics of the computer games from the 70s to the 90s of the 20th century with the postmodern world artworks. While creating the paintings I work with the spontaneous drawing drawn on the uncoated canvas and embroidered with the wool. I have chosen the embroidery as a parallel to the vector lines in the graphic program Adobe Illustrator. Thanks to this the embroidered line is always the same and perfectly imitates computer work. The final drawing and embroidery is painted with a thick layer of black colour and the embroidered lines are consequently painted over with colours and a thin brush. In this way I create sophisticated maps of the imaginary worlds of the non-existing video games.

Black and White vector

vlna a akryl na plátně /
wool and acrylic on canvas
200 x 300 cm
2015



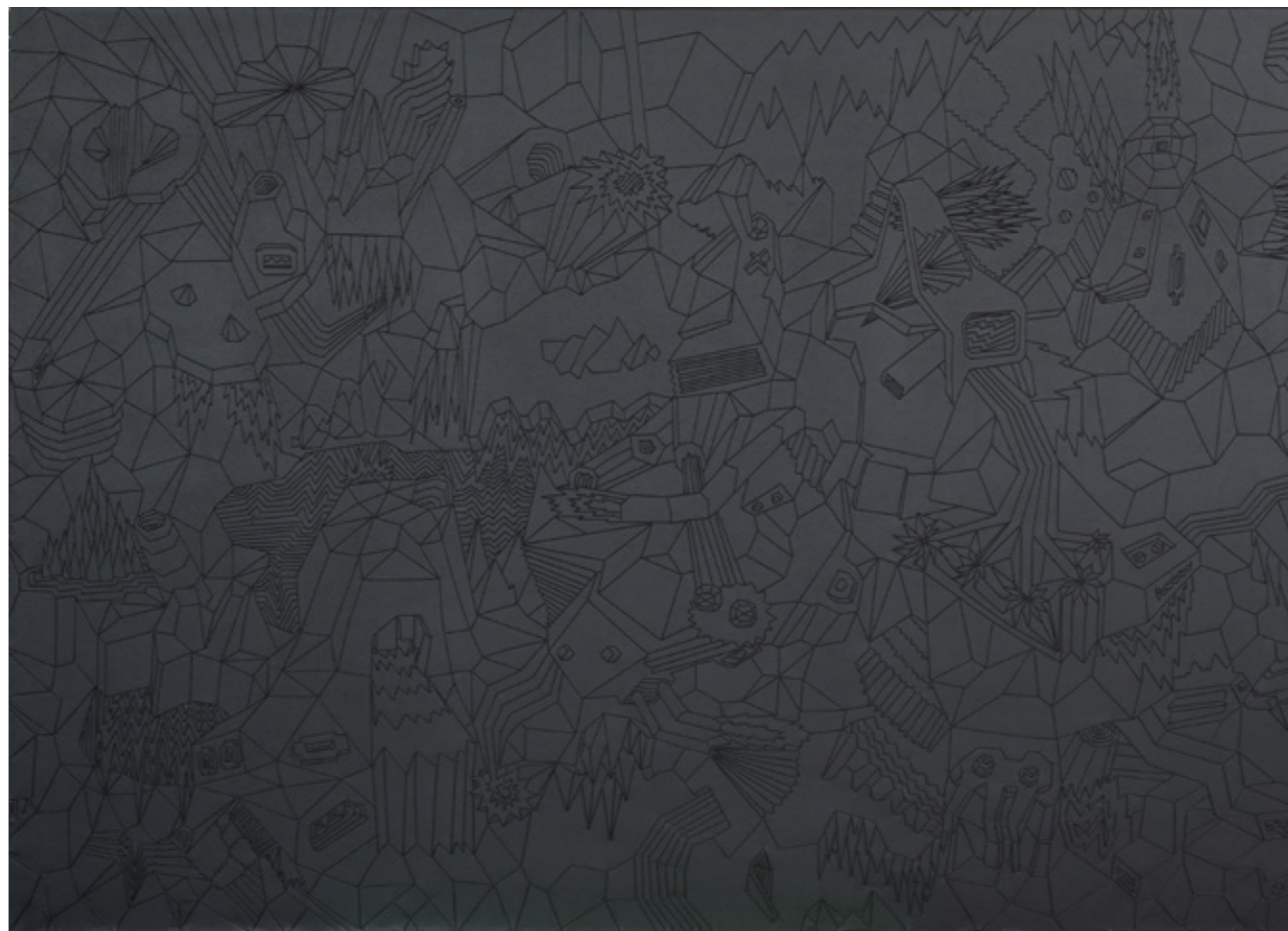


Dark

vlna a akryl na plátně /
wool and acrylic on canvas
90 x 120 cm
2012

In The Dark Crystal

vlna a akryl na plátně /
wool and acrylic on canvas
140 x 200 cm
2012

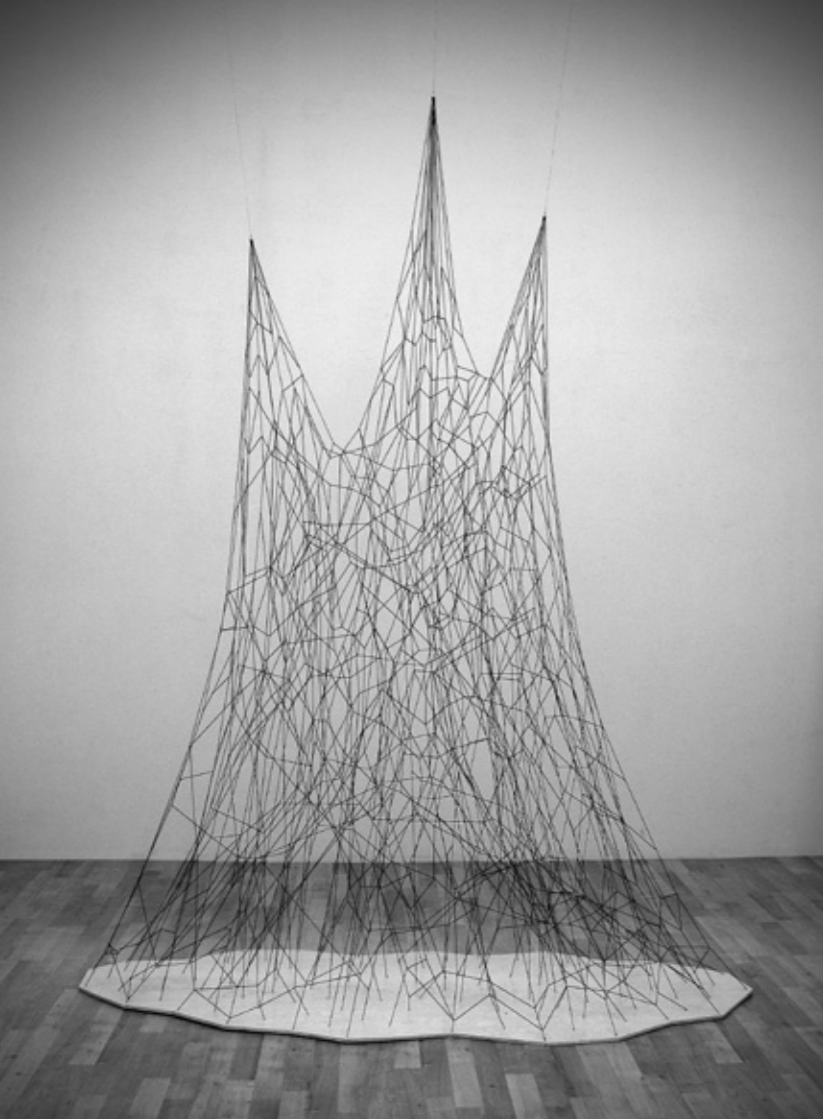




Complicated Structure No. 1

vlna a akryl na plátně /
wool and acrylic on canvas
140 x 200 cm
2013





Tip Of The Iceberg

vlna, překližka, drát
wool, plywood, wire
250 x 190 x 90 cm
2014

Pavučina spletená z vlny vytváří prostorovou krystalickou strukturu, pro níž byly inspiračním zdrojem počítačem generované krajiny v 8 bitových počítačových hrách, které s pomocí vektorových čar vytvářeli iluzi prostoru.

Instalace je z cyklu mých nejnovějších prací, ve kterých buduji trojrozměrné objekty z jemných materiálů, jako vlna, kterou v prostoru "kreslím" struktury objektů, jde mi o vytvoření iluze křehkého světa, který může být velice snadno zničen.

The cobweb made of wool forms the spatial crystalline structure inspired by the computer generated landscapes in 8 bit computer games that created the illusion of space with the help of the vector lines.

The installation is from my most recent series in which I create 3D objects from gentle materials such as wool, with which I draw the structures of the objects. I am at creating the illusion of a gentle world that can be very easily destroyed.

Game over



ocel a překližka
steel and plywood
180 x 200 x 30 cm
2015





In The Dark Crystal II.

vlna a akryl na plátně /
wool and acrylic on canvas
140 x 200 cm
2012

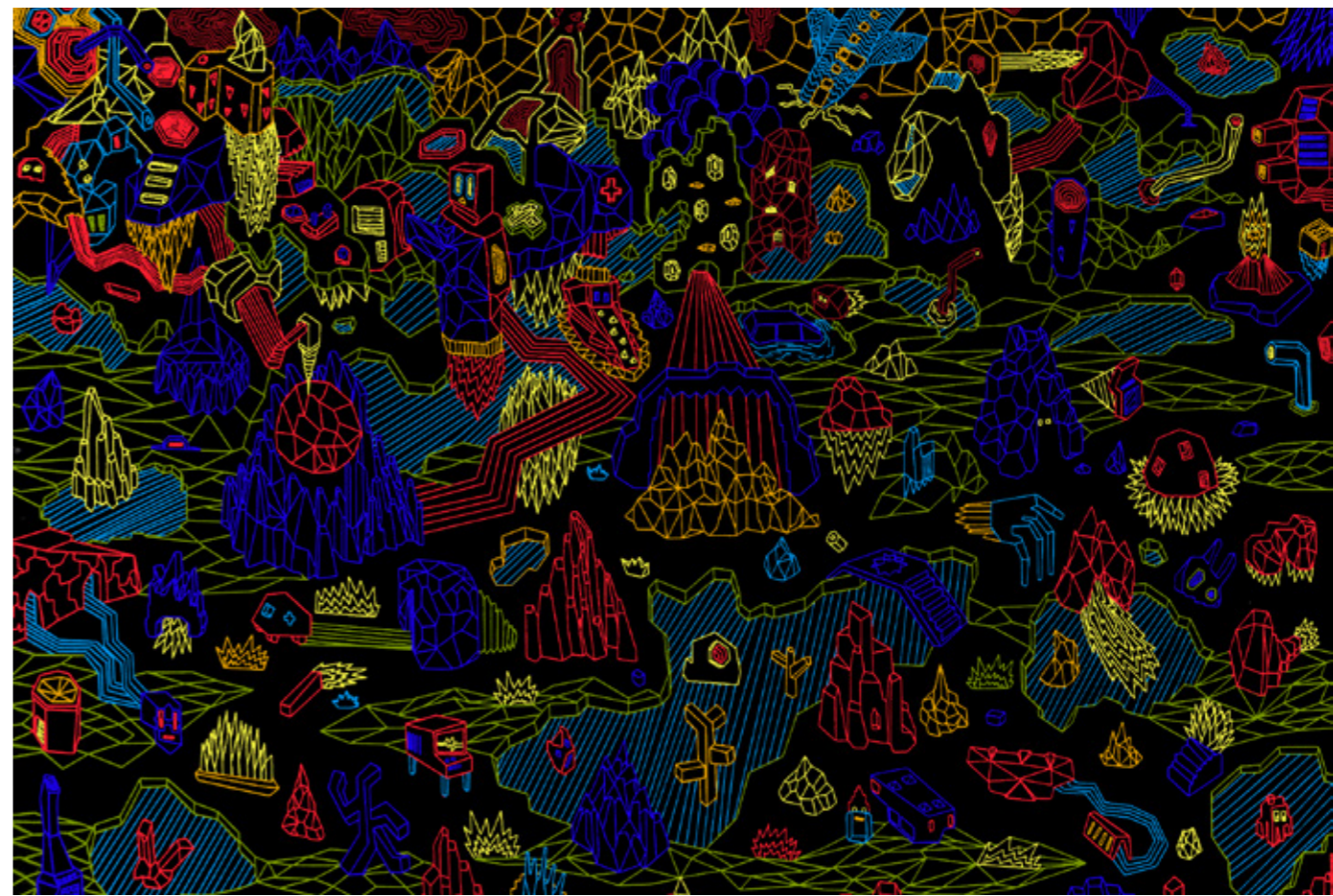
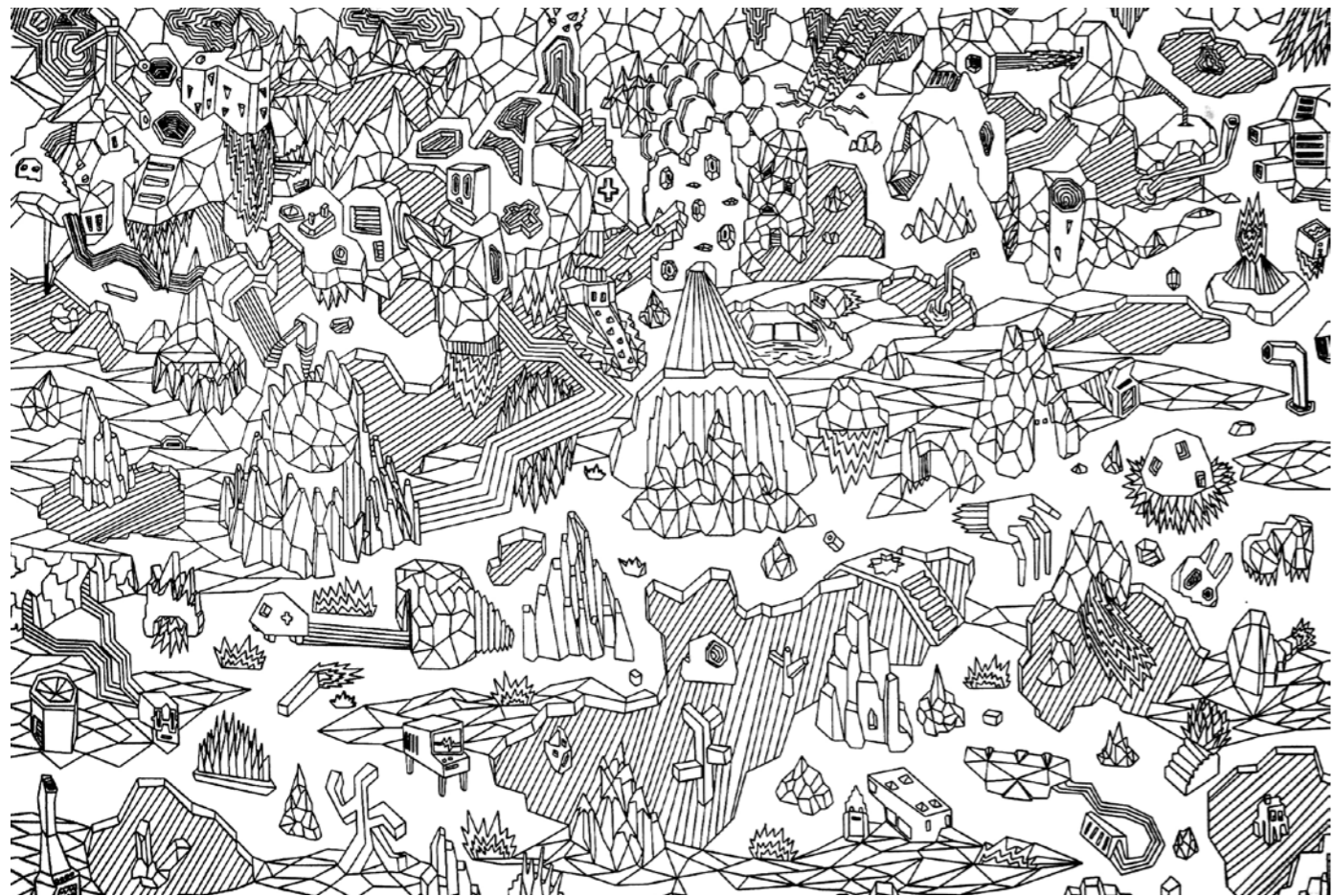
Darkland

vlna a akryl na plátně /
wool and acrylic on canvas
200 x 300 cm
2013 →

Darkland color

vlna a akryl na plátně /
wool and acrylic on canvas
200 x 300 cm
2015 →





Petr Bařinka (9.1.1979, Zlín)

Vzdělání:

2011-2015 / Vysoká Škola Výtvarných Umení v Bratislave /
postgraduální studium ateliér malba 4, prof. Ivan Csudai
2000-2007 / Vysoká Škola Uměleckoprůmyslová v Praze
2002-2007 / ateliér sochařství 1, prof. Kurt Gebauer
2000-2002 / ateliér ilustrace a grafiky, prof. Jiří Šalamoun
2004 / stáž Akademie Umění v Athénách, sochařský ateliér
prof. George Lappas



Ceny a ocenění:

2009 / Cena NG 333 pro umělce do 33 let
2015 / VIG Special Invitation

Samostatné výstavy:

2015
MASTER BLASTER, ART salón S, Praha, CZ
2014
DARK MEMORY / Petr Bařinka / Michal Bôrik, Salon,
Nitranská Galéria, Nitra, SK
DARK MEMORY / Petr Bařinka / Michal Bôrik, Východoslovenská
galéria Košice, SK
2013
NIGHT VISITORS, Galerie Fons, Pardubice, CZ
BlAcKbLiK, Industrial Gallery, Ostrava, CZ
2012
MODUS OPERANDI, s Pavlem Strnadem, Galerie Kabinet T, Zlín, CZ
UFFOMIKS, s Kateřinou Bažantovou, Galerie Uffo, Trutnov, CZ
TVRZ 3000, Galerie Chodovská Tvrz, Praha, CZ
2011
PLANET MAGNET, FruFru Gallery, Bratislava SK
2010
WELCOME TO ENDLAND, Galerie Makráč, Praha, CZ

2006

MOOP, s Michalem Šmeralem, Galerie Půda, Jihlava, CZ
MORAL COMBAT, s Pavlem Strnadem, Galerie mladých, Brno, CZ

2005

BON VOYAGE, Galerie Nábřeží, Praha, CZ

2004

MR. CITRO PŘICHÁZÍ, Galerie A.M. 180, Praha, CZ

Skupinové výstavy:

2015

VÝSTAVA FINALISTŮ ESSL AWARD 2015, Galérie Médium,
Bratislava, SK

RETROSPECTIVEPREVIEW, Freshmen's, Bratislava, SK

2014

DRAK SE PROBOUZÍ, Národní Galerie v Praze, CZ
MULTIPOINT, Oravská Galéria, Dolný Kubín, SK
ROZMANITOSŤ NUTNÁ, Slovenská Národná Galéria, Bratislava, SK
MULTIPOINT, Galéria SPP, Bratislava, SK
SPEICHERN UNTER..., mo.e contemporary, Vídeň, AT
MULTIPOINT, Slovenský inštitút Varšava, PL

2013

FAKT A FIKCE, Galerie Sýpka, Valašské Meziříčí, CZ
ArtD. No.1 Umelci s titulom artis doctor, Stredoslovenská
Galéria, Banská Bystrica, SK
ArtD. No.1, Dom Umenia, Bratislava, SK
SPPIRIT, Galéria SPP, Bratislava, SK

2012

SOCHA A OBJEKT, Hviezdoslavovo námestie, Bratislava, SK
NĚKDO SE DÍVÁ, Divadlo Reduta, Brno, CZ
V BETLÉMĚ VEŠKERÉ / Kurt Gebauer a jeho žáci,
Galerie Jaroslava Frágnera, Praha, CZ

2011

DOM HRŮZY, FruFru gallery, Bratislava, SK
UNKNOWN AREA, Kunstverein Graz, Regensburg, DE

2010

SOUČASNÁ MALBA A SOCHA, NG Veletřní Palác, Praha, CZ
PARÁDNÍ PŘÍBĚHY NĚKOHO JINÉHO, Galerie Orlovna Kroměřž, CZ
SYMPOZIUM MULTIPOINT, Galéria Univerzum, Nitra, SK
MÄDEL KNÖDEL, Kurt Gebauer, studenti a absolventi,
Ambasáda ČR Vídeň,

2009

5. ZLÝNSKÝ SALÓN MLADÝCH, KGVUZ Zámek, Zlín, CZ
ANIMO ANIMA – Kurt Gebauer, studenti a absolventi,
Galerie Albertovec, CZ
VZKAZY ŘÍŠE STŘEDU, Zámecký mlýn, Jindřichův Hradec, CZ
Výstava finalistů ceny NG 333, NG Veletřní Palác, CZ

Petr Bařinka
(9.1.1979, Zlín)

Education:

2011 - 15 / ACADEMY OF FINE ARTS AND DESIGN,
BRATISLAVA / postgraduate studies

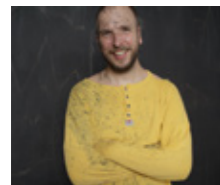
painting studio 4, prof. Ivan Csudai

2000-07 / ACADEMY OF ART, ARCHITECTURE AND
DESIGN, PRAGUE

2002-07 / sculpture studio, prof. Kurt Gebauer

2000-02 / illustration and graphic studio, prof. Jiri
Salamoun

2004 / ACADEMY OF ARTS IN ATHENS, sculpture
studio, prof. George Lappas



Awards:

2009 / Laureate of NG 333, National Gallery Prague Award

2015 / VIG Special Invitation

Individual exhibitions:

2015

MASTER BLASTER, Art Salon S, Prague, CZ

2014

DARK MEMORY, with Michal Borik, East Slovak Gallery, SK

DARK MEMORY, with Michal Borik, Nitranska Gallery, SK

2013

NIGHT VISITORS, Fons gallery, Pardubice, CZ

BIAcKbLiK, Industrial gallery, Ostrava, CZ

2012

MODUS OPERANDI, with Pavel Strnad, Kabinet T gallery, Zlin, CZ

UFFOMIKS, with Katerina Bazant, Uffo gallery, Trutnov, CZ

TVRZ 3000, Chodovska Trvrz gallery, Prague, CZ

2011

PLANET MAGNET, FruFru gallery, Bratislava SK

2010

WELCOME TO ENDLAND, Makrac gallery, Prague, CZ

2006

MOOP, with Michal Smeral, Puda gallery, Jihlava, CZ

MORAL COMBAT, with Pavel Strnad, Mladych gallery, Brno, CZ

2005

BON VOYAGE, Nabrezi gallery, Prague, CZ

2004

MR.CITRO IS COMING, A.M. 180 gallery, Prague, CZ

Group exhibitions:

2015

ESSL AWARD FINALISTS, Medium Gallery, Bratislava, SK

RETROSPECTIVEPREVIEW, Freshmen's, Bratislava, SK

2014

THE WAKING DRAGON, National Gallery, Prague, CZ

MULTIPOINT, Orava Gallery, Dolny Kubin, SK

DIVERSITY REQUIRED, Slovak National Gallery, Bratislava, SK

MULTIPOINT, SPP gallery, Bratislava, SK

SPEICHERN UNTER....., mo.e contemporary, Vienna, AT

MULTIPOINT, Slovak Institute, Warsaw, PL

2013

FACT/FICTION, Sypka Gallery, Valasske Mezirici, CZ

ArtD. No1, Kunsthalle, Bratislava, SK

SPPIRIT, SPP gallery, Bratislava, SK

2012

SCULPTURE AND OBJECT, Hviezdoslav námestie, Bratislava, SK

SOMEBODY IS LOOKING, Reduta theatre, Brno, CZ

IN BETLEM EVERYTHING / Kurt Gebauer and his students,

Fragner gallery, Prague, CZ

2011

HAUNTED HOUSE, FruFru gallery, Bratislava, SK

UNKNOWN AREA, Kunstverein Graz, Regensburg, DE

2010

CONTEMPORARY CZECH PAINTING AND SCULPTURE,

National Gallery Prague, CZ

SUPERB STORIES OF SOMEONE DIFFERENT,

Orlovna Gallery, Kromeriz, CZ

MULTIPOINT SYMPOSIUM, Universum Gallery, Nitra, SK

MÄDEL KNÖDEL, Kurt Gebauer, students and graduates,

Czech Embassy Vienna, AT

2009

5TH SALON OF YOUNG ARTIST IN ZLIN, House of arts, Zlin, CZ

ANIMO ANIMA – Kurt Gebauer, Students and Graduates,

Albertovec gallery, CZ

MESSAGES FROM MIDDLE EMPIRE, Chateau mill,

Jidrichuv Hradec, CZ

333, National Gallery, Prague, CZ

Foto:

Jozef Peniak

Kurátor:

PhDr. Michal Tošner, Ph.D.

Text:

PhDr. Michal Tošner, Ph.D.

Graficky upravil:

Petr Pelzmann

Galéria SPP

**Mlynské nivy 44/c
825 11 Bratislava 26**



www.petrbarinka.com

