

ARGIŠT ALAVERDYAN ID-ENTITY

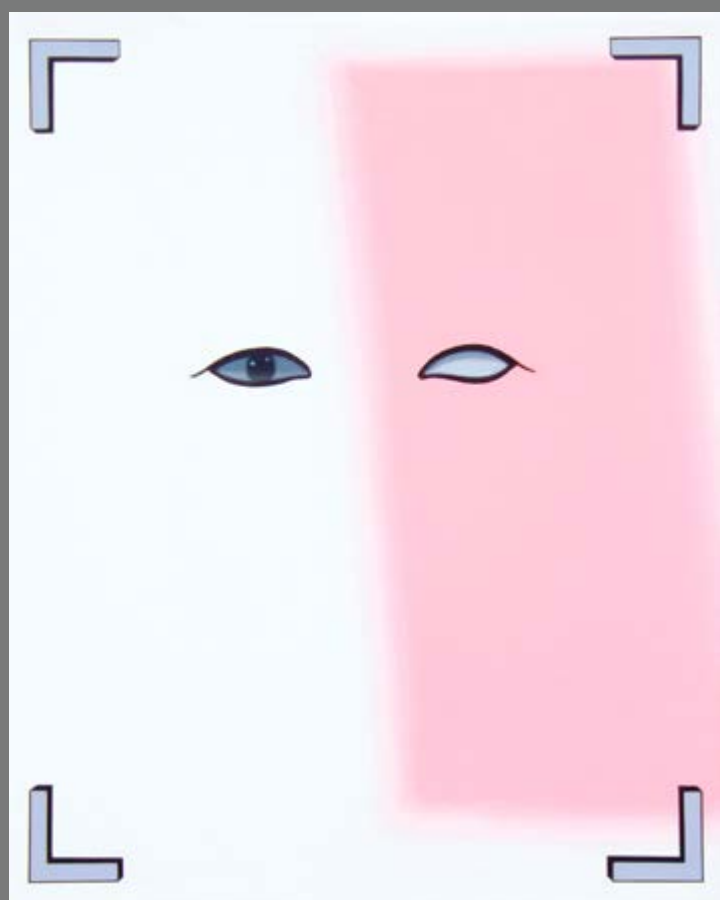
GALERIE VÝTVARNÉHO UMĚNÍ V CHEBU
31. 3.–26. 6. 2022
VERNISÁŽ 30. BŘEZNA V 17.00

Argišť Alaverdyan (*1991) se narodil v Arménii, ovšem od svých dvou let žije v České republice. V roce 2017 absolvoval pražskou Akademii, kde prošel několika malířskými ateliéry. Ve svých obrazech se v posledních letech zabývá novými technologiemi měnícími od základu naše životy, jako jsou například robotizace nebo digitalizace, jak to ostatně dokládá i tato výstava. Reflektuje v ní svět odehrávající se na monitorech počítačů, tabletů a mobilních telefonů, jenž se ve stále větší míře stává náhražkou světa reálného. Monitory představují rozhraní mezi virtuální sférou počítačových kódů, kterou lze uchopit pouze rozumem, a hmotnou sférou vnímanou smysly. Jsou součástí obou z nich: jednak jako médium produkující nejrůznější kombinace statických i pohyblivých obrazů a textů, jednak jako hmotný artefakt, který má specifický materiálový charakter a dokonce, což je z malířského hlediska významné, určité optické vlastnosti, především své charakteristické chladné světlo. Z obou těchto důvodů jsou tudíž legitimním tématem malby, přestože podstata obou médií nemůže být odlišnější. V logice pokroku by se zdálo, že digitální obraz je tomu malovanému nadřazen: dokáže ho reprodukovat, morfovat, generovat nový v podobném stylu... Ale platí zde to samé, co kdysi pro fotografii či film: digitalizace sice nejrůznějším způsobem ovlivňuje současnou vizualitu, a tudíž i malovaný obraz, zdaleka ovšem neznamená jeho konec. Klasická malba jako nástroj, který si naše civilizace vyvinula pro lepší porozumění našeho univerza, je schopna obsáhnout i jeho digitální extenzi. Potvrzuje to i nejnovější Alaverdyanův cyklus *Entity*. Právě na tomto termínu lze hezky doložit vztah světů „před“ a „za“ monitorem, jejich paralelní charakter. „Entity“ je původně pojmem z ontologie, tedy oboru filozofie, který se – zjednodušeně řečeno – zabývá



tím, jak porozumět bytí v jeho nejrůznějších formách, tedy právě entitách. V podobném významu byly oba termíny – ontologie i entita – přeneseny do teorie programování. V názvu chebské výstavy je však slovo „entita“ doplněno do pojmu „identita“. Tato slovní hříčka naznačuje, že se Alaverdyan tentokrát soustředí na jedno konkrétní téma – zobrazování lidské tváře. Objevuje se zde hned několik zajímavých momentů. Ve vztahu k malbě se autor dotýká klasického žánru portrétu, ve vztahu k digitálním technologiím tematizuje nejrůznější aplikace, které se zpracováním lidských tváří zabývají. Ty nám umožňují nejrůznější hříčky, například deformovat svou podobu jako v křivém zrcadle nebo rázem zestárnout, a jejich nesčetné množství koresponduje s formální rozmanitostí jeho obrazů, malovaných hladkým, neosobním rukopisem. Na druhé straně existují programy na rozpoznávání tváří, díky nimž může být člověk pod neustálou kontrolou, a tento kontext už tak zábavný není. Právě k němu odkazují dva obrazy s motivem objektivu, malované na hliníkové podložce a adjustované na držáku umožňujícím natáčení, které na výstavě cyklus *Entity* doplňují. Alaverdyan se zde dotýká klíčového problému, od začátku spjatého s prostředím internetu a nových technologií: problému svobody, respektive její regulace. Zdá se, že se právě nyní ocitáme v bodu, kdy budeme muset na tyto obtížné otázky odpovědět – přestože zde žádná jednoznačně uspokojivá odpověď neexistuje. Aktuálnost Alaverdyanových obrazů nespočívá v současných tématech, ale právě v tom, že obsahují i tento kritický a znepokojivý aspekt.

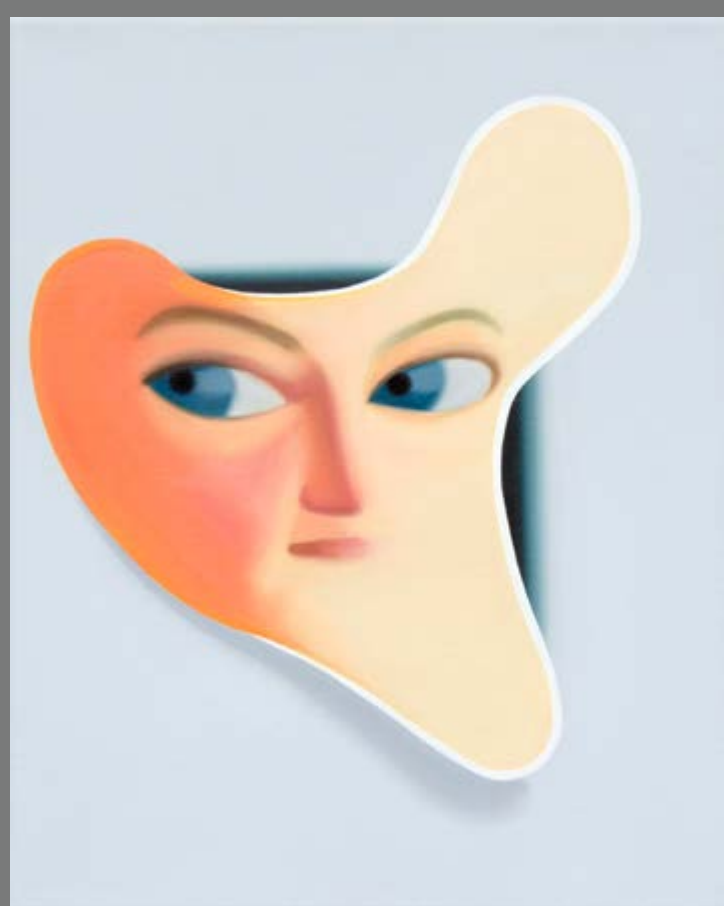
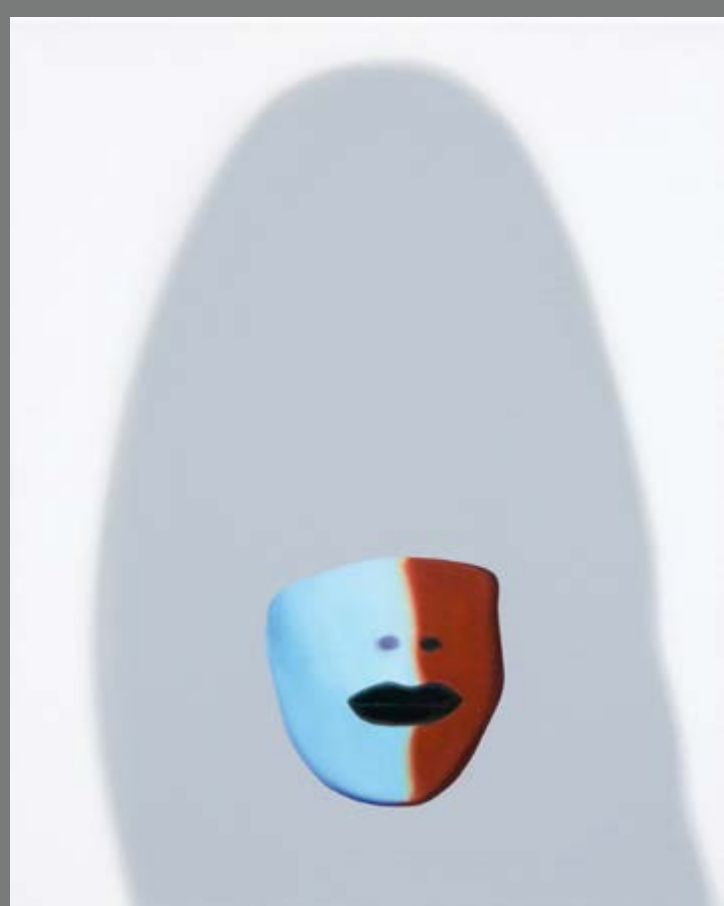
Marcel Fišer



Argisht Alaverdyan (*1991) was born in Armenia, but has lived in the Czech Republic since he was two years old. In 2017 he graduated from the Prague Academy of Fine Arts, where he passed through several painting studios. In his paintings created in recent years, he has focused on the new technologies that are changing our lives from the ground up, such as robotization and digitization, as this exhibition demonstrates. It reflects the world that takes place on the monitors and screens of computers, tablets, and mobile phones; the world which is increasingly becoming a substitute for the real world. Monitors represent the interface between the virtual realm of computer codes, which can only be grasped by reason, and the material realm perceived by the senses. They are part of both: on the one hand, as a medium producing various combinations of static and moving images and texts, on the other hand, as a material artifact that has a specific material character and even, which is significant from the painterly point of view, certain optical properties, especially its characteristic cool light. For both of these reasons, they are therefore legitimate subjects for painting, although the nature of the two media could not be more different. In the logic of progress, it would seem that the digital image is superior to the painted one: it can reproduce it, morph it, and generate a new one in a similar style... But the same is true here as it was once true for photography or film: while digitization affects contemporary visuality, and hence the painted image, in various ways, it is far from being the end of it. Classical painting, as a tool that our civilization has developed to better understand our universe, is capable of embracing its digital extension. Alaverdyan's latest *Entity* cycle proves this. It is on this term that the relationship of the worlds "before" and "behind" the monitor, their

parallel character, can be nicely demonstrated. "Entity" is originally a concept from ontology, a branch of philosophy that – in simplified terms – pursues how to understand existence in its various forms, i.e. precisely entities. In a similar sense, both terms – ontology and entity – have been transferred into programming theory. In the title of the Cheb exhibition, however, the word "entity" is added to the term "identity." This pun suggests that Alaverdyan focuses on a single particular theme this time – the representation of the human face. Several interesting moments appear here. In relation to painting, the artist touches upon the classical genre of portraiture, and in relation to digital technologies, he thematizes the various applications that deal with the processing of human faces. These allow us to play all sorts of games, for example to distort our looks as in a crooked mirror or to grow old instantly, and their plethora corresponds to the formal variety of his paintings, executed in a smooth, impersonal brushwork. On the other hand, there are facial-recognition programs that can keep one under constant scrutiny, and this context is less funny. The two works with the motif of a lens, painted on aluminum base and adjusted on a filming bracket, which complete the *Id-Entity* cycle in the exhibition, refer to this. Alaverdyan here touches upon a crucial issue, linked from the beginning to the environment of the Internet and new technologies: the issue of freedom or, respectively, its regulation. It seems that we are now at a point where we will have to answer these difficult questions – even though there is no clearly satisfactory answer. The relevance and topicality of Alaverdyan's paintings is not in the contemporary issues, but precisely in the fact that they also contain this critical and disturbing aspect.

Marcel Fišer



ARGIŠT ALAVERDYAN ID-ENTITY

GAVU Cheb, Malá galerie
30. 9.–28. 11. 2021
Kurátor Marcel Fišer
Vernisáž ve středu 30. března v 17.00.
Otevírací doba: út–ne, 10.00–17.00

Galerie výtvarného umění v Chebu
příspěvková organizace Karlovarského kraje
náměstí Krále Jiřího z Poděbrad 16
350 02 Cheb
www.gavu.cz



Karlovarský
kraj



MINISTERSTVO
KULTURY

Výtavní program GAVU Cheb je podpořen z grantového programu MK ČR. V roce 2022 vydala Galerie výtvarného umění v Chebu. Text Marcel Fišer, grafika Kolář & Kutálek, tisk Dragon Press, s. r. o., náklad 500 ks.

Všechny reprodukované práce jsou součástí série Entity / The reproduced works are part of the Entity series, 2021, olej a akryl na plátně / oil and acrylic on canvas, 50 x 40 cm