

JJL BOCH

2014—2023

Určitě si většina z nás, a zejména z těch dříve narozených, pamatuje dětskou hru „obrázkové kostky“. Ta nechyběla snad v žádné domácnosti, kde žily děti. Šestnáct /4 × 4/ větších kostek v krabici a každá jedna ze šesti stran všech kostek dávala dohromady společný výjev. Tedy šest různých výjevů většinou pocházejících z pohádkových příběhů. Jednotlivé reprodukce, momenty byly buď z ilustrací knih, z animované pohádky, nebo i z hraných příběhů z televize či filmových pláten kin. Šest obrazů v podstatě v šesti různých formách jako ztvárnění různých věcí, lidí, krajin, pekla, nebes, zvířat a tak dále. Hra nebyla alespoň pro mě, jak si vzpomínám, zajímavá v tom obracet kostky tak dlouho, až se vytvořil nový, postupně již známý, celistvý obraz, ale právě tehdy, kdy jednotlivé děje, formy a barvy byly promíchány v podstatě ne-logicky. Šestnáct kostek ukazovalo jakýsi polo-logický, a někdy až abstraktní obraz poskládaný však z konkrétních, více méně srozumitelných věcí či jejich jednotlivých fragmentů. Mohli jsme tedy svobodně spojovat nespojitelné části lidí, obličejů, zvířat, předmětů, domů, lesů ve stále nové a nové, v podstatě nekončící světy. Velmi rychle jste bez nějakého složitého například vystřihování a slepování, nebo dnes také bez počítače a podobně, mohli před očima vytvářet něco, co bylo před 50 a více lety pro naše normální vidění světa v podstatě neznámé, až někdy šílené. Tuto dostupnou sílu imaginace, metafyziky měly v malbě snad jen barokní nástěnné výjevy.

Koncepce vzniku obrazu, se kterým bude možno libovolně manipulovat a spojovat jej stejně jako zmíněné kostky v různé nové a nové celky, u mě uzrála po letech uvažování zhruba v roce 2014. Problém nebyl však v tom, aby vznikly obrazy, které se dají prostě jen k sobě, ale které mají nejdříve jeden děj a jednu formu ztvárnění. Mají jednotný rozměr a výšku pláten, ze kterých se jednotlivý obraz skládá. Dále použít co nejvíce malířských technik a požádat spoustu kolegů o spolupráci na tomto projektu. Prostě použít jiné malířské, kreslířské či grafické ruce než ty vlastní, a vytvořit pokud možno jiné formy vyjádření, což je na celém projektu to nejžádanější, ale taky nejproblematictější. Pak musíte velmi dlouze pracovat, přemýšlet a spolupracovat, abyste teprve mohli začít s libovolným, či promyšleným spojováním jednotlivých, již hotových pláten. A v neposlední řadě najít peníze, odvahu a prostor, kde lze velkoformátové obrazy vytvořit. Dát vzniknout těm divným, až neuvěřitelným celkům, které nás i dnes překvapí a pobaví přesto, že nám současné technologie lidského světa umožňují vidět už skoro cokoli a zaznamenat to a opakovat. Není to již jen sen v naší hlavě. Představy a možnosti současného člověka sahají díky technologiím a poznáním až za hranice naší galaxie, do nitra gigantických černých – červích děr a parkujících se dějů v časových smyčkách, až do struktur těch mikrosvětů, které neuvidíme ani silným mikroskopem. Zdálo by se tedy, že dnes už to není nic nového, a hlavně fascinujícího spojovat, přibližovat nespojitelné či nesouvisející. Ale obraz-výtvarná plocha věci zastavuje na dlouhou dobu své existence, a my můžeme nad tímto artefaktem každý den přemýšlet, co se to vlastně kolem nás děje, co vše je možné. Můžeme si sami tyto děje a formy obrazu pohodlně změnit a zase a zase znovu přemýšlet nad naším, nejen neskrytým a viditelným životem. Můžeme myslet na naše myšlení.

Most of us, especially those born earlier, remember the children's game of „pictures on blocks“. Almost every child had it at home. The game consisted of sixteen  $4 \times 4$  larger blocks in a box. Each block had a different part of picture on each of its six sides, together all of them put together six various stories mostly inspired by fairy tales. Individual reproductions, inspired by book illustrations, animated fairy tales, or even by tv shows or big screens. Six images in six different forms as representations of things, people, landscapes, hell, heaven, animals and so on. The game, at least for me, as I recall, was interesting not in turning the blocks until a new, gradually familiar, whole picture was formed, but just when the different plots, forms and colours were mixed in an essentially non-logical way. The sixteen blocks revealed a kind of semi-logical, and sometimes even abstract picture, composed of concrete, more or less intelligible things or their individual fragments. We were thus free to connect disconnected parts of figures, faces, animals, objects, houses, forests in to endlessly new, essentially never-ending worlds. Very easily, without any complexity of cutting and pasting, free from any technology, you could instantly create something, that more than 50 years ago was basically unknown to our vision of the world, and sometimes appeared even insane. Perhaps only Baroque wall paintings had this kind of power of imagination and metaphysics.

The concept of creating a painting that could be freely manipulated and combined, like the mentioned blocks, into various and new compositions, matured in me in about 2014, after years of contemplation. The idea, however, was not to create a set of paintings that could be simply be put together, but to create paintings connected by one theme and one form of representation. Each canvas would have same dimensions in order to form together a single final artwork. Moreover, use as many painting techniques as possible and ask a lot of fellow artists to collaborate on this project. Simply to use different painting, drawing or graphic approaches than one's own, and to create, if possible, different forms of expression, which is the most desirable but also the most problematic part of the whole project. And then you have to work, think and collaborate for a very long time before you can begin to arbitrarily or thoughtfully combine the individual, already finished canvases. And finally, to find the funding, the courage and the space where large-scale images can be created. To give shape to those strange, almost unbelievable pieces that surprise and delight us even today, despite the fact that the current technologies of our world allow us to see, and record and repeat almost anything. It is no longer just a dream in our head. The imaginations and possibilities of contemporary man, thanks to technology and knowledge, reach beyond the borders of our galaxy, into the interior of gigantic black-worm holes and stocked events in time loops, into the structures of those microworlds that we cannot see even with a powerful microscope. It would seem, then, that today it is nothing new nor fascinating to connect, to relate the incompatible or disparate. Yet the painting surface ceases its subjects for a long time of its existence. It allows us to ponder over it every day, and think about what is actually happening around us. We can conveniently change these forms and meanings of the painting by ourselves. And to think again and again about our life, visible and hidden. We can think about our thinking.

JJL BOCH

**Práce na tomto projektu byly zahájeny v roce 2015 a stále pokračují / Works on this project started in 2015 and are still in progress.**

**Anonymní jméno „autora“ bylo vytvořeno záměrně / The anonymous name of the „author“ was created intentionally.**

**Koncepce, produkce** / Conception, production: **Libor Lída**

**Grafický design / Graphic design: František Marek, Libor Lípa**

Fotografie / Photographs: **Libor Líba**, média

**Malba / Painting:** Jitka Nesnídalová, Janka Vidová, Zuzana Tichá, Libor Lída

**Sítotisk / Screen printing: Rostislav Liška, PRONT**

**Ateliéry / Ateliers:** studio ORCO, atelier LÍPA

**Děkuji všem za trpělivou spolupráci / Thank you all for your patient cooperation**





---

## SPECIÁLNÍ PROJEKT | JJL BOCH

---

## SPECIAL PROJECT | JJL BOCH

---

| název                                 | malba*         | rozměry       | technika                       | rok       |
|---------------------------------------|----------------|---------------|--------------------------------|-----------|
| Kůň   <i>Horse</i>                    | JN, JV, LL     | 400 × 450 cm  | sítotisk, akryl, olej – plátno | 2014      |
| Jeleni   <i>Deer</i>                  | JN, JV, LL     | 400 × 450 cm  | sítotisk, akryl, olej – plátno | 2015      |
| Kráva   <i>Cow</i>                    | ZT, LL         | 200 × 300 cm  | akryl – plátno                 | 2018      |
| Dvě sestry   <i>Two sisters</i>       | ZT, LL         | 200 × 300 cm  | akryl – plátno                 | 2019      |
| Polévková mísa   <i>Soup bowl</i>     | LL             | 200 × 300 cm  | akryl – plátno                 | 2021      |
| Jezero   <i>Lake</i>                  | ZT, LL         | 200 × 300 cm  | akryl – plátno                 | 2022      |
| Lidská epopej   <i>The Human Epic</i> | varianty       | 400 x 1500 cm | akryl – plátno                 | 2014–2023 |
| Lidská epopej   <i>The Human Epic</i> | další varianty |               |                                |           |

\* Jitka Nesnídalová (JN), Janka Vidová (JV), Zuzana Tichá (ZT), Libor Lípa (LL)



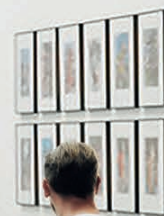








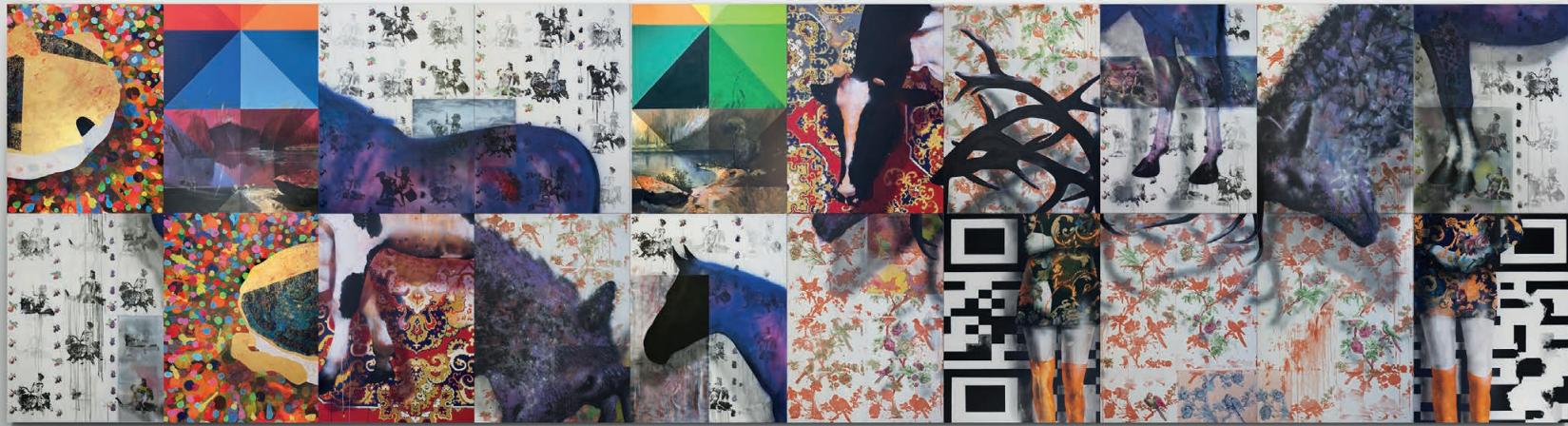






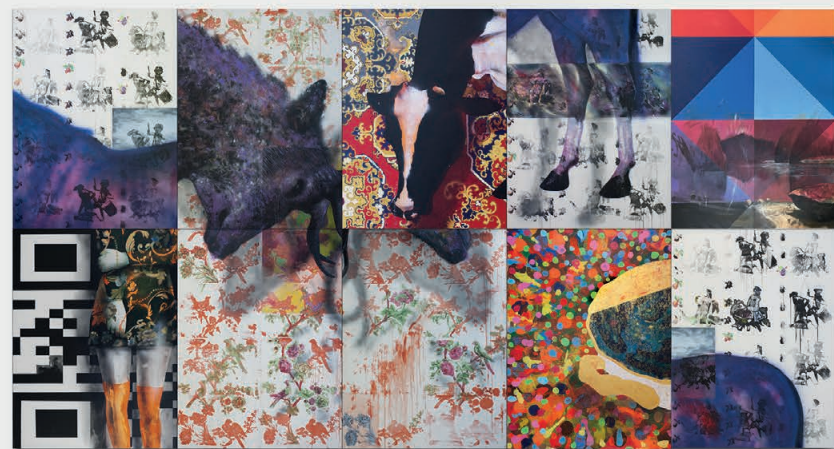




























---

**Kontakt** | Contact:

---

Libor Lípa  
[www.lipaart.cz](http://www.lipaart.cz)  
[lipa@lipaart.cz](mailto:lipa@lipaart.cz)  
+420 603 512 526

Assistant:  
Michaela  
+420 722 945 233  
[assistant@lipaart.cz](mailto:assistant@lipaart.cz)

Ateliér:  
Praha 7, Bubenské nábřeží 8  
Mikulov, Bezručova 30a

Czech Republic