Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění

Ateliér figurálního sochařství a medaile

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Vyprávění o světě

(Proč nemůže být v souladu se světem celá Zem?)

Planetary scary diary

Vypracoval*a: Martin Fischer
Vedoucí diplomové práce: doc. ak. soch. Vojtěch Míča
Oponentka diplomové práce: MgA. M.A. Veronika Šrek Bromová, CSc.
Konzultant teoretického textu: Mgr. Vojtěch Märc, Ph.D
Další konzultace: MgA. Kateřina Olivová, Ph.D.

Akademický rok 2022/2023

KLÍČOVÁ SLOVA: ekosystém, metafory, vyprávění, mapa, lidská a mimolidská příroda, představy, geopolitika, vesmír, odpad, proměna, archetypy, nerovnosti

Moje diplomová práce v ateliéru figurální sochy má podobu multimediální instalace. Za ty roky studia jsem se vzdálil sochařství z toho důvodu, že mi přestalo stačit věnovat se tak dlouho jedné věci, jednomu tvaru, byť nekonečně mnohopohledovému. Také proto, že vytvořený artefakt zabírá spoustu místa, a nikdo neví co s ním. A proto, že jsem nevěděl, co by si zasloužilo být sochou oslaveno a mramorizováno.
Sbíral a vytrhával jsem raději zelené listy a lepil z nich výjevy, co se časem rozpadly. Produkoval jsem odevždy spoustu kresbiček a později i hodně textů, úryvkovitých básní a průpovídek. Postupně jsem objevoval, jak mi video a audio může pomoci poslepovat tyhle grafické nápady a výjevy dohromady, poskládat je za sebou v čase, zvýraznit podstatné. Zkoušel jsem si animovat ilustrováním romské pohádky. Představoval jsem si svoje básničky jako písničky. Začal jsem se potýkat s klimatickou krizí. Učil jsem se uvažovat koncepčněji.

Letošní výstup se snažím od začátku koncipovat tak, aby se dal přes všechen chaos pochopit. Jádrem mé závěrečné báječné práce jsou tři krátké filmy - bajky. Hledám skrze ně způsob, jak mluvit o klimatické krizi. V bajkách figurují hrdinky jako sněhové vločky, stébla trávy, šnek. Plochý a lineárně se odvíjející obraz videí rozšiřuje prostorová instalace, která obrazovky s videi včleňuje do umělého ekosystému. Ústředním objektem instalace je sluníčko, nadčasový symbol a zdroj obrovského množství energie. Použité symboly (sníh, slunce…) pro mě v současnosti představují díky vědomí klimatické krize nová strašidla a pohádkové bytosti, nabité zvláštní magií (podobně jako bytosti z mýtů a pohádek, které mě ukolébávaly v dětství).
Zásadní dojmy, které by měla práce vyvolávat, jsou provázanost, zájem o mimolidskou přírodu, radost z vyprávění i jistá nesmyslnost, která ale neoslabuje intenzitu, se kterou můžeme prožívat současnou realitu. Pokusím se popsat důvody, proč mi jde zrovna o tyto dojmy a jakým způsobem se jich snažím dosáhnout.

Nacházení a splétání motivů pro příběhy
Základem pro příběhy ve videích nebyly děje a události, které bych chtěl odvyprávět. Příběhy vznikly složením různých motivů, které mě dlouhodobě přitahují.
Motiv stopy mě často straší v konverzaci (uhlíková stopa, plastová stopa). Když potom ještě vidím po světě povalovat se různé kusy bot, podrážek a vložek, vnucuje se mi tenhle symbol přímo fyzicky.
Sníh. Další magický klimatický fenomén. Pod sněhem všechno působí jinak. Všichni z něj tvoří sněhuláky, a ty vzápětí roztajou. Je to sdílená fascinace. Všichni, kdo můžou, nostalgicky vzpomínají na roky, kdy bylo sněhu plno.
Jindy se děje odvíjely ani ne tak na základě výrazných témat v řeči světa kolem mě, ale na základě “vlastních” neodbytných nápadů (slovní hříčky ve westerníčku, představa létajících nůžek, kterak stříhají lana vedoucí až k obloze na drobné žížaly).
Pak jsem se snažil dát dohromady krátké děje, který by se daly vyprávět od začátku do konce. Video s výraznými postavami a neotřelým jednoduchým příběhem se mi zdálo jako nejpoutavější způsob sdělení. Sám moc složitější formy umění už nevyhledávám,

a znám mnoho takových, co jsou na tom stejně.
A kdo budou ty postavy? Protagonisty videobajek jsou organismy, podle všeobecného mínění nepříliš složité (sněhové vločky, balvan, květiny, šnek). Přeneseně hrají prim i samotné ekosystémy a živly.
Aby bylo jasno, nesnažím se skutečně vcítit do stébla trávy. Nevím, jak se takovýmhle tvorečkům skutečně přiblížit a zprostředkovat jejich vnímání světa. Chci ukázat, že nás vnímání stébla trávy má zajímat. Můžeme si zkusit představovat, co si asi tráva může představovat. Nepředpokládám, že stéblo trávy nebo kapka vody mají skutečně nějaké sny. Nadsázka polidštuje nelidské protagonisty, aby na nich lidskému diváctvu záleželo. Záměr ukázat smyšlený svět organismů, se kterými běžně důvěrně nekomunikujeme, pak vybízí k jisté dávce nepochopitelnosti: příběh, co vypráví žížala šnekovi, nemůže přece dávat člověku nějaký smysl.
Lidí je všude hodně. A přestože se ve videích neobjevuje žádný Martin ani Libuše, přítomnost člověka je i v těchto příbězích zásadní. Lidská přítomnost je v nich mimolidskou přírodou vnímána a dokonce analyzována. Spouští změny. Zatímco rostliny a živočichové spolu mluví, lidští a nelidští činitelé spolu komunikovat nedokáží, až na výjimečné nadpřirozené momenty.

Ve vyústění pak můžeme čekat více či méně ambivalentní morální ponaučení. Mám za to, že význam těchhle střepů drží pohromadě skrze moje postoje ohledně přírody, klimatu.
Od začátku jsem chtěl udělat více videí. Kdybych představil pouze jednu bajku, budou použité metafory působit zásadně, jako můj neotřesitelný výklad některých jevů. Konfrontace s více příběhy z různých prostředí je fajn, protože po světě se vždy plazilo mnoho relevantních narativů. Původně jsem chtěl udělat hrozně moc opravdu krátkých anekdotických videí (slon závidí berušce, rytíř potká rytíře a obroste mechem, na ostrově maňásků přistál vědec), ale to mi pak přišlo příliš nahodilé a rozvratné, pro vás i pro mě.
(Animovaný) film je kolektivní řemeslo, a je vyčerpávající nesmysl snažit se ho vyprodukovat sám. Od koronové izolace jsem ale nějak vnitřně vzdal ideu na projektech výrazně spolupracovat. Největší zábava během natáčení videí byly ty momenty, kdy mi s filmem někdo pomáhal. Záběry jsou živější a rozzařují sekvence ze studia.

Provázanost musí být
Ekologie bývá označována jako věda o vztazích v přírodě (ekosystému). Právě díky chápání širokých souvislostí můžeme poznat, co je pro přírodu i společnost zdravé. Díky ní můžeme také začít chápat tíživost klimatické krize, její příčiny, její viníky a její dílčí i systémová řešení.
V mýtech a v logice pohádek jsme v úžasu z toho, jak jsou velice rozdílné věci na světě překvapivě, přesto nevyhnutelně propojeny.

Vědomí souvislosti dodává klimatické krizi na tíživosti a zároveň fantaskním příběhům dovolí být mocnější a nadějeplnější.

Prostor, Chaos, paradox, mapa

Protože předestírám jednotlivé příběhy, které se dějí na nějakých místech, přemýšlím nad tím, jak tato místa v instalaci propojit. Jakým způsobem naznačit jejich vzájemnou polohu a ovlivňování, jakým způsobem ozdobit a rozlišit televizory, které vysílají příběhy. Instalace rozvíjí témata ekosystému, přírody a místa člověka ve světě. Spojuje a rozděluje prostor a připomíná sluneční soustavu nebo nějakou 3d mapu skrz atmosféru i zem. Myšlenkové mapy, deníky, terapeutické sezení: jeden ze způsobů, jak se snažit organizovat svoje okolí i svoji tzv. vnitřní krajinu pocitů, je skrz mapování. Snažit se najít věcem a jevům jejich místo. Volnost v zobrazování ekosystémku ukazuje na to, že jasná kritéria pro mapování okolí stejně nemáme. Podle kritické kartografie mapa vždy odhaluje mnoho o tom, kdo ji píše. Jakou část světa v jakém měřítku zobrazuje, jaká kritéria se rozhodne vyznačit a jak podrobně, a co úplně opomene. Tuto arbitrárnost něčeho zdánlivě spolehlivého, jako je mapa, odhalují dnes starověké mapy a popisy světa. Podobnou divokost popisu nacházím i u presokratiků - v mystických výrocích Hérakleita. V dialogu Faidón mluví Sókratés o tom, že všude po zemi je mnoho různých dutin, do kterých stekla voda i mlha. My žijeme v těchto dutinách, ale myslíme si, že bydlíme nahoře na zemi. Je to báje kontraintuitivní, a z dnešního pohledu i kontrafaktická, ale působí na mě přesvědčivě.Tenhle způsob znejisťování a paradoxů mi dělá radost, přestože sám nevím, zda jen nesimuluje komplexnost.
S podobnými myšlenkami jsem původně koncipoval instalaci jako mapu různých kontinentů v prostoru, na nichž se odehrávají různé věci. Nakonec je instalace méně kartografická, stále ale dle mého obsahuje výše popsaná témata.
Pro pocit ohraničování a mapovaní používám motiv mřížky. Ta může asociovat rovnoběžky a poledníky (logicky vypočítané a sjednocenné), ale i obdélníky, do kterých bývají poskládány cestovní turistické mapy (nahodile rozdělené podle formátu). Když si pak na takové vážné dělení hraje nějaká opuštěná přebytečná pocuchaná železná mřížka, může se nám zdát jakékoliv dělení opravdu jen symbolické. Konotace objektů v instalaci se můžou různě měnit, podle toho s jakým dalším kusem okolí si je dáme do souvislosti, i podle toho, co zrovna běží v televizi. Nebo jestli je vnímáme samostatně, což lze také.

Proč vyprávět? Storytelling

“Chybí nám představivost (pro to, abychom změnili současný neudržitelný systém)” - další neodbytná věc, totiž věta. Slýchám ji při pohybování se v klimatickém hnutí i při čtení doporučených textů. Málokdy se ale dostaneme dál než za toto zvolání. Ve snaze tuto výzvu nějak uchopit jsem se ve státnicovém textu nedávno věnoval proudu Solarpunk, který se snaží přijít s atraktivní utopickou vizí budoucnosti lidstva, kde je

technologie v souladu s přírodou.
Další proud uvažování, který se snaží nějak si poradit s hozenou poptávkou po představivosti, je právě důraz na vypravování - storytelling.
Významnou propagátorkou moci vyprávění je spisovatelka sci-fi a fantasy Ursula LeGuin, která již v roce 1986 psala o tom, že místo principu uchvacování a aktivního hrdinství prováděného mečem máme mít na mysli i prvek tašky, vaku na věci, ve kterém si hrdinky můžou nosit inventář (tenhle výrazný obraz byl zmiňován v kurátorském textu benátského bienále).
O síle vypravování právě jako o nástroji pro hledání cesty z klimatické krize píše ve své neobyčejné knize Staying with the trouble Donna Haraway. V názvu poukazuje na své současné motto. Zůstávejme s problémem: nezavírejme oči před nepříjemnou realitou, berme věci jak jsou, nesnažme se vyrábět něco zcela nového, nepropadejme zoufalství, neustávejme ve snaze. Jde koneckonců o to, jak v současné situaci sladit co nejméně destruktivní procesy, které umožní koexistovat vědě a politice, ekologii a ekonomice, našim i jiným tělům. Haraway zprostředkovává příběhy o tom, jak vytvářet příbuzenské vztahy mezi různými aktéry v přírodě: buněčnými, bakteriálními, virovými, zvířecími, lidskými i více než lidskými. Svoje převzaté i originální recepty v závěrečné kapitole shrne ve formě sci-fi vyprávění (jehož jádro vymýšlela kolektivně s více lidmi).
Přitakávám Haraway, že je důležité, z jakých slov splétáme své světy a z jakých světů si bereme naše slova. Je pak otázka, jak ta slova dostávat do světa, aby někoho mohla aktivizovat. Obecně mám ale za to, že lepší přístup je dělat v první řadě aktivismus a přemýšlet, jak by mohl být více umělecký, než naopak - tedy snažit se do výtvarné formy vložit aktivistický kontext. Hůř se to vystavuje na klausurách, ale zas je z toho celá ulice chvíli u vytržení.
Velký význam přikládá Haraway kompostování - házení nejrůznějších věcí chytře na hromadu tak, aby se staly něčím úrodným, z čeho něco může vyrůst. Já při své práci ve videích a objektech v prostoru házím věci na hromadu, ale netroufám si představovat, že z nich něco může růst (pěstování není má silná stránka). Spíše se různě přehrabuju ve skládce, kterou procházím; přeskupuji ji a zaznamenávám. Nemyslím, že je příliš rozdíl mezi uměním a odpadem, možná v pár momentech v čase.

Je toto video určeno pro děti?[1]
Již od začátku studia na vysoké umělecké škole jsem si všiml, že moje kresbičky a jiné výtvory lidem připomínají dětskou tvorbu. Přemýšlel jsem pak, jak s tímhle aspektem pracovat. Simulování naivní dětské tvorby dává vzpomenout na tzv. Outsider art. Tenhle nešťastný pojem se používal jako označení pro umění lidí s psychickým onemocněním, pro dětské kresby i pro sošky dovezené z Afriky. V loňské klauzurní práci (během stáže v ateliéru NM2) jsem vystavil díla, která pracují s aspektem dětského vs. dospělého jazyka/ vnímání světa. Reliéf Mapa světa pro děti 3d je variací na dětské mapy, které

[1] Dialogové okno společnosti youtube při nahrávání nového autorského videa na svůj kanál

popisují svět jednoduchými obrázky (místo nápisu Antarktida postačí obrázek tučňáka). Skrze něj přiznávám, že si stále vytvářím pohled na svět skrze jednoduché symboly a ilustrace (podobně se někdy snažím vyznat v tzv. duševní krajině pocitů a vizualizovat si různé vzdálenosti a hloubky).
Druhým dílem byla dvojice komixů z listů. Oba komixy obsahovaly stejné konstelace z nasbíraných listů. Ty byly ale opatřeny pokaždé jiným vysvětlujícím textem - poprvé slova připomínala spíše dětskou pohádku, podruhé více myšlenkové pochody dospělého jedince.
První způsob se mi více trefil do pocitu smysluplnosti, zatímco druhý na mě působil nemístně. Přišlo mi, že snažit se rozdělovat jazyk a vnímání na “dětské” a “dospělé” není potřeba. (I proto, že si vybavuji, že jsem jako dítě byl fascinován nejrůznějšími druhy obsahu, které se vymykají běžné produkci určené pro dětského diváka/čtenáře). Snaha o uvědomělost nepřinesla méně dětskosti ani dospělosti. Rozhodl jsem se tedy prozatím nerozlišovat. Jistě je užitečné znát svoji cílovou skupinu. Jsem zvědavý, jak budou videa, v tuto chvíli stále ve fázi dokončování, působit na dětské publikum. Nevylučuji, že se v budoucnu nebudu soustředit i na tvorbu určenou převážně dětem. Teď to ale není na pořadu dne. V zásadě ale ve videu není nic, co by neměl mladší divák vidět, jde spíše o otázku, zda je stylizace a použitý DIY způsob filmování dostatečně jímavý.

Na zemi je všechno mnohem temnější než v představách sněhových vloček
Rád bych tenhle text zakončil zas něčím osobnějším a zábavnějším:. A pak přijelo auto a zeď do něj naskákala a odjela na dovolenou. Je čas udělat dětem pápá.[2]

[2] podle Teletubbies, vlivný dětský pořad, 1997 - 2001

Poděkování
Anně Černíkové, Vandě Michalské, Kateřině Holé, Matoušovi Hrbkovi, Matěji Pokornému, Martinu Polákovi z ateliéru Animace a film, Michaelovi Rádlovi, Kateřině Kolouchové, Matyáši Grimmichovi, Sylvě a Ester Fischerové, Patriku Trskovi, Viktorovi Takáčovi, LJM, spolustudujícím v ateléru SOCHF, a všem, kteří mi s prací ještě budou pomáhat a podporovat mě.