

Teoretická část diplomové práce

Nový mýtus o bohyni Taweret

Radek Mrština /SOCHA 1/ Ateliér sochařství Lukáše Rittsteina

Akademie výtvarných umění v Praze

Vedoucí práce: Lukáš Rittstein

Oponent: doc. Mgr. Andrea Králová, Ph.D.

Muzeum, místo kde je možné shlédnout rozmanité umění, předměty, vyhynulé živočichy, nástroje užívané společnými předky a samozřejmě oblíbené „primitivní“ umění z období koloniálního drancování.

Sbírka se v průběhu průmyslové akcelerace lidstva stala komoditou, v 19. století navíc dováženou z kolonií. Skvěle se exportuje ze země svého původu, přeplave půl světa, aby se stala v lepším případě součástí návštěvníkům vystavených sbírek, v tom horším je uložena do archivu a čeká na případnou reorganizaci v rámci sbírky, popř. konzervaci, která umožní zachovat onu „vůni“ dálek a časů. Veškeré předměty se stanou pouhým majetkem v podruží muzeálních institucí, daleko od svého domova, od své magie, se kterou byly spojovány v rituálech. A právě rituály uchovávaly a opakovaly pomocí mýtu uvědomění si pravdy jak člověk je nicotný oproti světu přírody. Bohužel, dnes jsou mýty ve většině případů převáděny do akčních charakterů v kýčovitých snímcích masové produkce a nevalné hloubky. Ačkoliv i zde se najde výjimka potvrzující pravidlo, japonské studio Ghibli a jejich Princess Mononoke z roku 1997 je to, čemu by se dalo říci animovaný snímek těžící z materie přírodní spirituality, zvířecích božstev a snahy o symbiózu mezi přírodou a člověkem.¹

Důležitá je také ona určitá povědomost při přímém setkání s předměty, které pamatují dobu, kdy byl svět ještě svázán s rituály a magií. Člověk dědičně rituály časem pozapomněl. Příchodem průmyslové revoluce se rituály a obecně celkový pohled na jakoukoliv víru či přesvědčení ve vyšší moc staly pro společnost uchvácenou pokroky vědy a techniky jakýmsi trapným přežitkem, zkamenělinou, kterou by společnost nejraději zakázala. Rituály a slavnosti se postupně staly spíše soukromou záležitostí, omezenou na konkrétní víru (v středoevropském klimatu spjaté především s křesťanstvím.)

Určitou obrodu přináší až příchod výzkumu vědomí v šedesátých letech v USA. Zde je nutné připomenout vznik transpersonální psychologie a aktivního výzkumu změněných stavů vědomí, pomocí psychoaktivních látek typu LSD, ale také nefarmakologických prostředků typu holotropního dýchání objeveného Stanislavem Grofem. Díky výzkumu, který svým rozsahem zasahoval i do oblasti přírodních rituálů starověkých mystérií, mytologie a kolektivního nevědomí, se ukázala jejich důležitost. Pro dnešní svět, kde vládne materiální diktát, se návrat k rituálům může jevit i jako účinný terapeutický prostředek. Ostatně naše civilizace je jedinou, která nemá přechodový rituál, kdy se z dítěte stává absolutní dospělý jedinec. Dítě symbolicky umírá a úspěšný absolvent takového rituálu přechodu se stane definitivně dospělým členem společnosti se všemi právy a povinnostmi. Absencí tohoto rituálu přechodu se naše supermoderní společnost stává světem plným adolescentů.

Zdá se však, že rituály nejsou doménou pouze *homo sapiens sapiens*, ale také i některých druhů zvířat. A ačkoliv nejde o rituály, v lidském slova smyslu, objevili etologové zajímavé a nečekané chování u savců v případě úmrtí jednoho z členů smečky či stáda. Pro nástin uvedu příklad rituálu smrti u slonů afrických (*Loxodonta africana*.) Sloni tento rituál dělají nejen po skonu jednoho z jejich členů, ale dokonce i při nalezení cizího jedince. Loučí se svým vlastním druhem, kdy se nejprve pokouší mrtvého symbolicky zvednout choboty, následně společně žalostně bručí a při finálním pohřbívání tělo pokryjí listy a větvemi. Nakonec nad mrtvým stojí tiše pár dnů, odcházejí pouze k vodnímu zdroji a za potravou, aby se následně k „hrobu“ vraceli. Tímto se nabízí otázka, zda nehledat prapůvod k rituálnímu chování dál, až někde u kořenů biologické podstaty člověka.

Se zajímavou teorií přichází v roce 1976 britský evoluční biolog Richard Dawkins, kdy předložil teorii tzv. Memu – replikující se jednotku kulturní informace. Podle Dawkinsa tyto kulturní geny – memy podléhají absolutně stejné selekci a mutacím jako jejich biologické protějšky. Memy se mohou šířit

nejen z generace na generaci ale i komunikací s nepříbuzným okolím. Navíc mohou být nejen zcela jednoduchého typu např. básnička, ale může obsáhnout i složitější informaci typu náboženské víry anebo i politiky. Dle Dawkinsna je tedy jakýkoliv rituál dodnes praktikovaný, vítězstvím memu nesoucího v sobě tuto informaci klidně i ze vzdálenějšího časového úseku a částí světa. Touto teorií autor vysvětluje dokonce i rozšíření umělecké tvorby v paleolitu. Prapředci v nutkavé snaze napodobovat se sami stali tvůrci uměleckého artefaktu, kterého předtím viděli vytvářet u jiného člena kmene. Následná expanze memu do dalších částí světa vedla k jeho mutacím a tedy i k odlišné vizuální formě uměleckého vyjádření. Osobně s Dawkinsnovou teorií souhlasím a dokonce jí považuji za jednu z nejvíce zásadních pro můj vlastní pohled na člověka.

Mou snahou není kritika muzejního provozu jako takového, ale spíše určité zamyšlení nad samotnou podstatou takových sbírek, kterou se již prakticky zabývá má diplomová práce, byť v metaforickém zpracování až divadelního charakteru.

V minulém roce jsem se svým ateliérem navštívil Paříž, díky doporučení od spolužáků jsem navštívil Musée du quai Branly. Je to skvělá expozice, kde jsem měl možnost nahlédnout do skutečného umění našich předků a vidět především ony vizuálně se opakující formy, které podporují Jungovu teorii kolektivního nevědomí. To, co mě po absorbování tohoto místa vytanulo na mysl, je, že už nikdo nepřijde k vitríně, nevytáhne močitskou misku a nezopakuje rituál s ním spojený. Zamýšlel jsem se nad tím, zda by i zde v expozicích mohla i nadále fungovat ona magie, anebo je-li již dávno ztracena jako kmen, ze kterého objekt pocházel. Ale co kdyby se toto událo a potomek některých z kultur se pod rouškou tmy a v pozici zaměstnance muzea dostal přímo k artefaktům svých předků? Tento tajný rituál dějící se uprostřed moderní Paříže mi navozuje estetiku filmů Jana Švankmajera anebo knihy Cliva Barkera. Obvyční lidé spí a sní o svém materialistickém světě, když mezitím neznámý muž v muzeu Branly připravuje rituál u vitríny číslo osm... Nakonec mě tyto a další úvahy dovedly k volbě, že si osobně zrealizuji tento zajímavý nápad a pokusím se svými prostředky a vizuálně performativním vyjádřením vyřešit i své starší obsese imaginace.

Tímto jsem se dostal do problému, co vlastně chci říci? Jde mi o pouhou kritiku minulých dob a jejich vztahu k přírodním národům? Anebo spíše o pouhé převrácení muzeální estetiky do hravé formy? Tyto a další otázky jsem nakonec zavrhl a dopracoval se k tomu, že jde především o moji verzi znovuoživení starověkých mýtů v muzeální expozici, sbírce, v soukromém objektu sběratele apod. Navíc si vážím mimoevropské kultury a proto i svou snahu o vytvoření vlastního kosmu chápu jako určitý obdiv a úctu ke kulturám dávným, ale i těm ještě nedávno existujícím.

Rozhodl jsem se proto pracovat de facto zcela opačně, než by vyžadovala logika. V první řadě jsem si vytyčil otázku samotné legendy, která je tenkou červenou linií celé práce. Zprvopočátku jsem uvažoval o pouhé čistě kopistické verzi mýtu o Perseovi a Meduse. Ta se ale pro mě stala spíše už ohraným a nic neříkajícím příběhem o mladíkovi, který pomocí darů získá vše. A ačkoliv jsem si vědom hloubky této řecké tragédie, po sérii náhozů jsem se instinktivně rozhodl pokusit se předělat absolutně vše a vytvořit příběh, který je slepen z více osob různých mýtů. K tomuto řešení jsem došel po četbě tvořivá mytologie² od Josepha Campbella. Ten předkládá tezi, že naše společnost i v současnosti „podléhá různým archetypům a mýtům, aniž by si toho sami jedinci byli vůbec vědomi. Forma je stálá, pouze její obsah je proměnný.

Ostatně i Eliade se zmiňuje o rituálech obnovení času. Dějiny kmene jsou po určitém období vymazány, díky tomu jsou z kmene vyhnáni zlí démoni a napraveny hříchy.³

Příběh jsem nakonec pojal jako mýtus o stvoření světa. Typický epos, jenž má po celém světě stovky vlastních verzí, liší se jak obsahem, tak i formou. Nejprve jsem vytyčil základní postavy Medusy, Minotaura a Taweret. Ti jsou prvními bohy na zemi, jejich úkolem je dohlížet nad oblastmi přírodního bohatství, které jim byly přiděleny. Medusa je strážkyně vodního světa, vizuálně prezentovaná jako postava s klepety kraba, obličejem dravé ryby a žahavými chapadly po stejnojmenném mořském živočichovi. Její modrá barva odkazuje nejen k vodnímu živlu ale také k emočně chladné bytosti. Strážce skalnatých ostrovů se stal Minotaur, jenž představuje divokou, hrubou, ale také nemyslivou sílu skrývajícím se v temnotě svých skalních bludišť. Má podobu muže s býčí hlavou. Taweret jako starostlivá strážkyně vodních toků a zelených plání, v podobě ženy s hroší hlavou. Tyto tři hlavní postavy nesoucí lidské i zvířecí části těl jsou právě tím spojením člověka a zvířete, kdy lidé byly v příbuzenském vztahu k zvířatům, než byly rozděleny. Tato základní trojice vychází z blízkých oblastí, kde se formovaly budoucí základy naší kultury a vzdělanosti. Už od začátku bylo jasné, že Medusa a Minotaurus by měli být poraženi, dokonce se to i očekává. A právě zde jsem narouboval klíčku, kdy se Perseus a Theseus stanou syny Taweret, která je stvořila z idolů zasazených do země u úrodné řeky.

Vše se tedy opět vrací k tomu, co známe, anebo jsme to posléze takto dostali v záznamech a umění starověkých kultur. Proto jsem použil ve starověku oblíbený motiv bohyně (plodnosti čili života), kterou ve starověkém Egyptě prezentovala bohyně v podobě antropomorfního hrocha. Hroch obojživelný (*Hippopotamus amphibius*) má jedno až dvě mláďata. Zároveň velice agresivně chrání nejen své území ale právě i své potomky, čímž dosáhl povědomí o své nebezpečnosti podobně jako v českých lesích samice divočáka se selaty. Antropomorfní forma je způsob polidštění divokého zvířete, což je nevyhnutelný důsledek typicky lidského promítání svého vlastního lidství do zvířat. Tak se dělo a děje v podstatě dodnes, především v tvorbě pro děti, kde antropomorfizace dosahuje až absurdních rozměrů. Nicméně zoolatrie je spjatá s lidským jedincem již od paleolitu. Samotné uctívání zvířecích bohů je ponejvíce spjato se starověkým Egyptem. Po této civilizaci se zachovalo množství hmotných artefaktů svědčících o velmi dlouhé historii uctívání zvířat žijících v okolní přírodě, od umění až po mumifikovaná zvířata těšící se stejné prestiže jako královské mumie.

Samotné dílo je členěné na tři scény 1) lebka hrošice, 2) mnohoruká postava Taweret, 3) loutkový oltář.

Lebka je prvotním odrazovým můstkem, protože kostra vždy odkazuje na existenci kdysi živého tvora. Byla vytvořena především tak, aby bylo možné s ní manipulovat i v rámci performance a došlo i na možnosti až Deleuzevského typu. Tento pojem znamená *stávání se zvířetem*, jakožto prvek volby „stávání se“⁴. Dochází tu k transformaci vlastní osobnosti, kdy zapomínáme svou lidskou identitu a jsme schopni ji pozorovat z jiného úhlu pohledu.

Osobně jsem dlouho uvažoval o odlitku z laminátu či sádry, ale nakonec jsem se rozhodl pro papírmache, jehož lehkost mi umožňuje lepší manipulaci, a dá se i snadno patinovat. Navíc samotná prezentace lebky na nosítkách s vyřezávaným vzorem jí více přibližuje k relikvii než k plastice. Forma a i jisté nedokonalosti lebky jsou pro mě především projevem zubu času, který, jak známo, buď z kostí vytvoří zkameněliny, nebo nic. Díky tomu jsou nálezy zkamenělin jsou vlastně vzácný úkaz.

Postava mnohoruké bohyně naopak odkazuje k uctívání i například v zemích Asie. Zde jde v podstatě o podobný princip jako u ostatních božstev tolik typických v hinduismu – plodnost, ochrana zdraví rodiny a štěstí v domě. V konečném vyznění jsem Taweret vytvořil klasickým sochařským způsobem,

který mi ale nezabránil postprodukční práci. Ta je pro mě důležitější než samotná modelace v hlíně. Modelace bere jakousi prvotní originalitu práce s materiálem. Nakonec jde o odlitek z formy, a forma sejmutá z modelu, kopie z kopie, nemající duši (takovým případem jsou glyptotéky z dob konce 19. století, kdy se slavné řecké sochy chrlily ze štukatérských dílen jak na běžícím pásu).

Loutková část i s oltářem je posléze odkazem na tvorbu ze zapadlých vesnic země severu a jejich folkloru. Tímto se také odkazují na tradici spjatou s evropským kontinentem, a to převádění a uchopování mýtu, legend ale i náboženství skrze loutkové divadlo. Loutka je de facto určitou kinetickou odnoží toho, co socha již nemůže sdělit aneb „Socha ztělesňuje myšlenku zpodobnění, myšlenku zpodobnění i myšlenku pohybu ztělesňuje loutka, původně fetiš.“⁵ Loutku také užívám jako určitý bipolární rozkol mezi figurou a funkčním kinetickým objektem. Tím se stává spoluhráčem v magii rituálu, kdy lidský jedinec v určitých situacích již nemůže unést onu opravdovost daného úkonu – pořezání, upálení, setnutí apod. Tyto až extrémní úkony mohou být nahrazeny právě loutkou, která unese více než lidský jedinec.

Objekty byly vytvářeny především z dřeva, staletími prověřený materiál. Důležitým je také fakt, že na rozdíl od jiných materiálů jde o materiál, který byl živým organismem, alespoň v botanickém chápání. Zrození a smrt stromu vede k jeho další cestě, cestě posmrtného přetvoření v tvar vedený imaginací. Tento materiál má svou logiku a je především použit u části oltáře, kde plní hlavní matrici při tvorbě loutek a jejich zázemí.

Další materiálovou složkou je kartonový papír. Ten prochází skoro až alchymistickým procesem dělení vrstev, mytí a následné mísení s disperzí vede k nové hmotě, která po vytvrdnutí bere jakousi umělou podobu dřeva. Nespornou výhodou je jeho lehkost a jednoduchost opracování, navíc po následném uzavření povrchu (např. nitrolakem, voskem) vzniká i relativně odolný materiál vhodný nejen pro modely, ale také i pro finální objekty.

Nejdůležitější částí se ovšem posléze stává samotná performance, kdy dochází k stylizovanému znovuoživení postav z mýtu, kdy performer zaktualizuje svět pomocí znovu převyprávění legendy o stvoření světa. Navíc ve chvíli, kdy se ujme slova děj, přechází celá sochařská instalace do pozice scénického prostoru, který skončí po odchodu performerů. Inscenace vlastně uvádí plynutí kosmického času, kdy po skončení se objekty opět dostanou do neživé polohy a tím uzavřou pomyslný kruh života a smrti. Respektive instalace se po odehrání stane pouze muzeem uchováající energii odehraného času, odehraného děje, odehraného mýtu, teď a tady. Sochařská díla se stávají „performativní plastikou“, která zasahuje v čas a prostor, kde se rituál odehrává.

V konečném důsledku jde především o jakousi hru, kdy demonstrace myšlenky objevení neznámého tvora a celého kultu s ním spojeným vede k expozici se snahou o etnografické a archeologické hodnocení a hodnoty.

Zdroje:

1. Princess Mononoke; *Ghibli studio*; režie Hajajo Mijazaky.
2. [https://cs.wikipedia.org/wiki/Mem_\(informace\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Mem_(informace))
3. *Campbell Joseph*, Tvořivá mytologie, Praha, Pragma 2007.
4. Mýtus o věčném návratu, Mircea Eliade, Praha, Oikoymenth 2019.
5. Tisíc plošin, Gilles Deleuz a Félix Guattari, Praha, Herrmann a synové 2019, str. 262.
6. Umění loutky, Pavel Jirásek, Marie Jirásková, Praha, KANT, str. 17 uprostřed.