Akademie výtvarných umění v Praze
studijní program Výtvarná umění
Ateliér Malba 1

DIPLOMOVÁ PRÁCE

KVĚTOUCÍ A HOUŠTINY - WANDERLUST
BLOSSOMING AND THICKET - WANDERLUST

Vypracovaná: Dominice Hafner
Vedoucí diplomové práce: MgA. Robert Šalanda
Oponentka diplomové práce: MgA. Karolína Vojáčková

Akademický rok 2023/2024

Závěrečná diplomová práce

Blossoming and thickets - Wanderlust

Dominic Hafner

“I don´t have any ideas myself. I have a baking mind, to do exactly, what the inspiration calls for.” Agnes Martin



Úvod - Jam Session “Enter the Void”

Bylo sobotní odpoledne v květnu 2021. Seděl jsem před starou budovou poblíž nemocnice Krč. Vedle mě ležela moje basová kytara Sandberg. Push notifikace na mém mobilu mě informovala o nové zprávě na Facebooku: Vojta, jeden z kytaristů mé kapely „Sun Apollo", dal zbytku kapely vědět, že dorazí za půl hodiny. Byl jsem rád, že mám ještě dvě piva, protože už jsem půl hodiny čekal. O hodinu později dorazili další členové kapely. O hodinu a půl později jsme začali s jam session. Byla v A moll, občas přecházela do A lydie. Všichni poslouchali, všichni reagovali. Miloval jsem každou jednotlivou nečekanou notu. Konečný a nekonečný moment. Cítit, najít se, najít ostatní. To čekání stálo za to.

Moje cesta

Po získání diplomu budu mít za sebou šest let studia v Praze. Šest let nových vlivů, problémů, řešení, poznání spousty lidí, kteří se stali blízkými přáteli, se kterými jsem začal spolupracovat, mluvil o životě, žil život, sdílel momenty a růst. Šest let, co jsem opustil mé pracovní hnízdo v Německu, abych se konfrontoval s nečekanými otázkami ohledně sebe sama, s komunikačními překážkami a abych otestoval své limity jako umělec a jako člověk. Trvalo mi něco kolem 3 let, abych našel své místo, co se týče jazyka, jako člověk a jako umělec. Tak nějak končí má cesta na AVU a jiná začíná.

Blossoming and thickets - Wanderlust

Proto jsem vytvořil modulární systém, který ukazuje způsoby, jakými jsem pracoval během studia v Německu, jak se moje tvorba vyvíjela během studia na AVU a jak jsem se já vyvíjel s ní. Používám mé kresby a techniky malby z minulosti a dávám je do nového kontextu. Stejně tak v nových kontextech používám princip náhody, se kterým často pracuji. Nacházím a postupně si upřesňuji nápady v rámci sérií anebo individuálních děl. Nápady pak realizuji a cíleně kombinuji jednotlivé formální aspekty předchozích tvoreb. Chci vytvořit samostatný moment, který by mohl být bezčasovou myšlenkou. V rámcí diplomové práce se snažím aplikovat tento princip na médiu instalace.

Chtěl jsem si splnit sen, který jsem měl roky a na kterém jsem začal pracovat se svým kolektivem "Too Many Dinner Parties": Vytvořit konceptuální instalaci a vytvořit participativní prostor, spojit do toho zvuk, performance, společenský prostor a možnosti ho prozkoumat, objevit. Hrát s hranicemi mezi divákem a uměním, a tím nabízet umělecký prostor, který není jenom pro lidí, kteří se zabývají uměním, ale i pro děti, pro každého.

V Česku jsem se potkal s hodně neznámými a nečekanými situacemi. Na tom stavím nápad této instalace. V životě jsme konfrontováni s neznámým a neočekávaným a musíme se s tím vypořádat. Chcí nabídnout neznámý prostor, který se dá cítit a prozkoumat se zvídavostí. Život jako Jam Session.

Ve své instalaci vytvářím participativní prostor, living sculpture[1], která existuje ve fiktivním čase. Mohla by existovat v současnosti, budoucnosti nebo minulosti. Čas jako kontinuita. Ve fiktivním prostředí se odhaluje neznámý objekt. Mohlo by jít o nějakou svatyni z prastaré civilizace nebo o monumentální pozůstatek božství - jako neznámý monolit ve filmu "2001: Space Odyssee" a nebo vesmírné lodě ve filmu "Arrival". Instalaci interpretuje každý divák podle svého gusta. Chci tím odkazovat na text Michaela Frieda, ve kterém citoval Perryho Millera: „Protože existuje kontinuita, kterou je čas.” Zajímá mě vztah mezi obrazem, situací, zvukem a divákem. Souhlasím s Friedem, když říká, že „ … umění je nekonečné, způsobem, jakým by byla například nekonečná silnice (...)”[2]. Stejně jako život má svá pravidla, i divák si z tohoto místa může vzít, co chce: Je to nabídka. Může toto místo cítit, slyšet, zúčastnit se ho, trávit v něm čas, odejít z něho či vrátit se do něho, sedět tam, lehnout si nebo interagovat s ním. Nechávám schválně interpretační cestu otevřenou, aby každý člověk si našel vlastní odpověď v tom prostoru. Cílem je, aby mohl cítit ho a tím objevit některé aspekty sama sebe, mít radost ho prozkoumat a hrát si s ním, a tím i cítit sám sebe. Zvuk těch sloupů se dá objevit jen pomocí spolupráce. Tak se dá i ovlivnit a vytvořit v rámci daného systemu. Cítíme kolektiv, cítime sami sebe. Zaživáme moment.

---

[1] What is a living sculpture? | LIVE ART #1 - 14 Rooms (Art Basel) (youtube.com) 24.03.2024,16:01 h

[2] Fried, Michael: “Umění a objektovost”, Před obrazem, OSVU, Praha, 1988, s. 66

Okolí tohoto objektu je fiktivní krajína kreseb, kovové kresby neznámých fosilií, společenský prostor a léčivá krajina zvuků. V následujícím textu upřesním role těchto prvků.

Objekt s trojicí otočných sloupů nese zvuky vody, vzduchu a ohně: Wanderlust

Objektem jsou tři otočné sloupy. Když budou otočené, zazní buď zvuk vody, ohně či vzduchu. Tóninově navazuje na zvonkohru Koshi, harmonickou strukturu vytvořenou francouzským umělcem KeBirem[3]. Rytmický řád je propojen s posloupností Fibonacciho. Otočené současně znějí dohromady a obsahují zvuk Země. To je hlavní klič: společně vytvoříme svět. Pouze pomoci spolupráce je možné tento zvuk zpřístupnit. Není nutné ho interpretovat. Hudba mluví svou vlastní řečí. Pracuje s frekvencemi a odhaluje pouze svůj moment podle našeho vědomí[4] a znovu: účastník si z ní vezme, co chce. Abychom se řídili slovy umělkyně Agnes Martin: „Art is responded to with emotion...and the biggest art is music“[5] nebo slovy Igora Stravinského: „V čistém stavu je hudba svobodným zkoumáním ducha.“ Souzvuk barev je pro mě stejně jako souzvuk tónů. Jen že hudbu cítí člověk často více intenzivně. Chtěl jsem samostatné vlastnosti těch medií spojit a dodat k malbě ještě možnost znít. Tím že pracuji se systémem léčivé hudby, tak má tento prostor být lehce citlivý. V budoucích instalacích umím si představit, že ještě rozšířím spektrum tónů a barev. Návštěvník má možnost interagovat a použít sloupy jako zdroje, pomoci kterých se může s objektem spojit zvukem a pohybem. Vnímám tuto instalaci spíš jako “Teaser” následujících objektů a prozkoumání způsobu práce.

Tak jako v životě si celé místo pohrává s několika komponenty: čas, směr, tělo, nahoře, dole, zvuk, rychlost. Možné interakce jsou: otočení objektu ve dvou daných směrech, poslouchání, zpomalování melodie, spolupráce, objevování a participace. Velkou inspirací jsou díla „First Work Set“ od Franze Erharda Walthera, Erwina Wurma, Evy Kot'átkové „Moje tělo není ostrov“. V následujícím odstavcem upřesním, v čem jsou pro mě inspirativní.

Živá Socha: Na místě se budou odehrávat několik performancí: “Dech” (Janka Hrebiková, taneční performance), “Apnoe” (Lucie Doušová, hudební performance, lečivá hudba), “Vřelost” (SadieVell, performance), “Sol nebula” (band Sun Apollo) a “expandecollapse” (Ester Grohová) (doprovodný program). Navíc: každý divák bude vyzván k performanci a akci. Časově nejsou žádné limity.

Hlavní zaměření je na akci, cítění a experiment.

Navazuju tím na svůj statnicový text “Exit the Loop”. V ní jsem zkoumal vztah mezi divákem a umělcem. Darina Alster mi tehdy vysvětlovala tento vztah z hlediska Eriky Fischer-Lichte: “Fischer-Lichte má ve svojí teorii, estetiku performativity, koncept

[3] Koshi - Videa - Léčivé nástroje (lecive-nastroje.cz) , 16.03.2024, 12:27 h
[4] Hawkins, R. David “Vzestuo do urovnich Vědomí”, S. 18-34
[5] Interview with Agnes Martin (1997) - YouTube , 2:16 min, 15.03.2024, 17:15 h

Významová smyčka.” Podle Dariny Alster tento vztah už není aktuální. Divák má v rámci performance často možnost do ní vstoupit. Tím se zúčastní a participuje. To může být například pomocí očního kontaktu s performujícím. Tato myšlenka mě láká a chtěl jsem ji propojit s mou instalací. Stejně tak jako v tvorbě umělce Franze Erharda Waltera se stává divák součástí instalace. Nebo jako ve zmíněné instalaci Evy Koťátkové a v jejím společenském prostoru, ve kterém se stává divák pasivním konzumentem, může si lehnout a poslouchat zvukovou stopu videa. Zároveň její instalace funguje jen s divákem, etabluje se dialog, významová smyčka. Sice není instalace srovnatelná s performancí, ale existuje jasná hranice a daný kontext. Přesto je celá instalace koncipovaná tak, aby umožňovala divákům interakci a participaci.

Celý proces tohoto projektu popíšu podrobněji ve svém portfoliu, takže zde pouze nahlédnu do vývoje samotného prvků instalace.

Kresby „Blossoming and thicket“: Ve svých kresbách navazuju na „Estetický výzkum“ publikovaný Helgou Kämpf Janssen[6], se kterým jsem se seznámil během svého prvního studia v Německu. Stejně vidím styčný bod´ v praxi Hurvina Andersona[7] styčný bod´. Hledám estetické momenty a aspekty ve vizuální interpretaci svého okolí: Rostliny, zvířata, krajiny, osoby, budovy. Abstrahuji je a komponuji je, někdy s grafickými kolážemi v kresbách, redukuji situaci nebo objekt a vyvíjím nezávislou novou situaci, která vypráví otevřený příběh, který může divák interpretovat svým způsobem vnímání. Můj vztah k zobrazené situaci nemusí nutně vést interpretační spektrum diváka.V té instalaci recykluji obrazy z mých předchozích sérií. Vytvořím z nich “kopec” který slouží jako sezení čí společenský prostor. Divák může na něj lézt a poslouchat “soundscape” nebo poslouchat ostatní přítomné lidi. Ten “kopec” je symbol života: Člověk najde svou cestu nahoru, najde vrchol, a pak sjede, odstoupí. Kresby definují volně abstraktní okolí.

Otočné sloupy: Zajímala mě otázka, jak vytvořit moment, který je v něčem čitelný a bezčasový. Jako neznámá vzpomínka. Snažil jsem si najít způsob, jak instalovat své obrazy, aby lidi měli různé možnosti participace: Vnímat instalaci sloupů jako objekt z dálky, vnímat je jako součást prostředí, přiblížit se, hledat různé struktury, interpretovat, poslouchat a jednat, spolupracovat. Ještě propojuji hudební element. Jamoval jsem párkrát s hudebnicí Lucii Doušovou. Lucie nabízí hudební terapii pro děti a má pro mě velmi inspirující přístup k hudbě. Věděl jsem brzo, že s ní chci spolupracovat a pozvat ji do tohoto projektu, nechat si od ní poradit. A pokud existuje možnost přispět ostatním nějak hudbou nebo uměním, dává moje praxe jako umělce i víc smyslu pro mě. Každá Jam Session má většinou nějakou danou cestu: Buď

---

[6] KÄMPF-JANSEN, Helga: Ästhetische Forschung. Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft. Zu einem innovativen Konzept ästhetischer Bildung. Band 9. 4., durchgesehene Auflage. Tectum Verlag. Baden-Baden 2021, S. 266-269.

[7] Hurvin Anderson – 'It's questioning my history, my place' | Tate (youtube.com), 02:27-02:54, 20.03.2024 16:44 h

schéma nebo nějaký akord. Četl jsem text “Světlý okamžik“ Dava Hickey[8]. Označil v něm kouzlo Jam Session a jak vizualizovat tento daný samostatný moment zdroje umění. A stejně, jako se rozjela Magda v úvodu tohoto textu, tak bych si přál, aby lidi se spojili s Jam Session a s těmi sloupy - v mé instalaci se generuje tento moment sám a nebude malovaný Normanem Rockwellem, v jehož malbach našel David Hickey ten samostatný a výjimečný moment.

Malby na sloupcích: Experimentování a cit jsou dva hlavní přístupy v celém tomto projektu. Vzhledem k tomu jsem chtěl tyto přístupy adaptovat na své obrazy po technické i obsahové stránce. Volně interpretuju témata ”oheň”, “vzduch” a “voda”, které navazují na akordy jednotlivých sloupů. U každého sloupu jsem se snažil najít intuitivní formu malby, která by se zároveň spojovala s pocitem. Použitím barev s velkým množstvím vody jsem jim nechal volnost, tak aby si našly své vlastní tvary a struktury. Inspirací pro mě je i umělkyně Sara Shama, která vytvořila pohyb plochami vrstev[9]. V druhém kroku aplikuji abstraktní tisky, které kombinují několik motivů jednotlivých témat (voda, oheň, vzduch). Tyto motivy vytvářím jako digitální koláže ze svých kreseb a následně je aplikuji tiskem na sloupy.

Kresby a tisky “Void”: Volně visící kresby fiktivní povahy slouží jako fiktivní krajina neznámého místa, v zásadě pocházející shora z neznámého světa. V několika částech místa pokrývají zemi a vytvářejí dva ostrůvky k sezení.

Odůvodnění

Tato instalace vznikla z předchozích nápadů. Tím pádem navazuji na některé konceptuální aspekty, jako je motiv stmívání v japonské architektuře nebo alegorie jeskyně od Platóna. Stmívání používám v rámci této instalace jako důraz na časový průběh. Instalace se mění během dne. Konstrukce objektu je také esteticky ovlivněna japonskou kulturou, má ale jenom funkci stability. Původně jsem nedostupný prostor mezi sloupy koncipoval jako obracenou interpretaci alegorie Platónovy jeskyně: My stojíme venku, mimo jeskyni, a vnímáme jen zvuk, jehož zdrojem je prostor mezi sloupy - jeskyni, místo stínů dostáváme melodii, kterou si tvoříme sami, ale do jeskyně nemůžeme vstoupit. Stín neexistuje, existuje jen naše vnímání melodie, kterou si tvoříme sami. Plánoval jsem kreslit na povrch sloupů UV barvou a tím vést interpretační myšlenky diváka. Tento nápad ale zmizel kvůli konstrukci hudebního nástroje. Proto je vidět z venčí jen “tvůrce” hudby, který je i spojený s námi diváky: Jen diváci s nástrojem společně vyrobí hudbu. Vnitřní a vnější svět jsou propojený. Tím jsem zároveň chtěl redukovat možnosti percepce na aspekt soucitů a interakce.

Jak je zmíněno v předchozích textu reflektuji v mých kresbách “Pomíjivost” momentu a aspekt většího nápadu, který existuje bez časově. Propojil jsem je do instalace,

[8] Hickey Dave, “Světlý okamžik”, Před obrazem, OSVU, Praha, S. 188 atd.
[9] Studio Visit with Artist Sara Shamma | Christie's (youtube.com),

abych tím vytvořil “přírodu” jako umělé okolí, jako artefakt, který je instalován nějakou umělou entitou. Definuji s nimi okolí, pozadí objektu a “kopec”.

Instalace mě láká, protože mám pocit, že v ní umím dostat diváka do situace. Vždycky jsem považoval mé kresby a malby nejen jako samostatný moment, ale i jako skicy bezčasového momentu: myšlenky jemnosti, karmy, sounáležitosti, soucitů, pocitů, symbiózy a péče. Malba či kresba funguje většinou tak, že divák se na to podívá a se vcítí do nich. Stejně tak může jedno dílo ovlivnit celý prostor a dát přítomné lidi do vytvořeného kontextu. Tuto hranici jsem vždycky chtěl prozkoumat, překonat a otevřit. Také je pro mě velice důležitý motiv spolupráce: vytvářet společně koncept, nacházet společně svou cestu a své místo. Takto bych chtěl pokračovat v rámci skupinových výstav. Ale chci pokračovat i sám pro sebe, dál zkoumat malbu a kresbu, zamýšlet se nad koncepty instalací a zkoumat materiály. V budoucnosti si umím představit realizaci jednotlivých prvků mých kreseb či maleb jako soch, jejich umístění v environmentu a přemýšlení nad tím, jak vytvořit sociální prostor.

Reflexe

Bez pomoci bych nebyl schopný realizovat tuto instalaci. Jsem velmi vděčný za všechnu podporu, kterou jsem dostal. V budoucnu bych chtěl být schopný vyrobit nebo konstruovat většiny prvky sám, abych se mohl plně vcítit do procesu práce a být více nezávislý. Vnímám proces plánování této instalace jako “first baby step” z mé strany. Mám díky závěrečné diplomové práci nové zkušenosti a chtěl bych je dále zušlechtit a rozvíjet.
Nad to plánuji pracovat více s recyklovanými materiály, abych našel ekologičtější způsob tvoření.
Chtěl jsem touto instalací vytvořit participativní prostor, ve kterém se zkoumá bezprostřední časový moment a který je přístupný všem věkovým skupinám. Jak řekl skladatel Hans Zimmer: “My challenge was not being a grownup”[10].

Jeden z mých profesorů v Německu, umělec Tobias Loemke, jednou řekl, že akademie výtvarných umění předává technické znalosti. Nepředává ale sebevědomí. Podle mých zkušeností můžu říct, že AVU mi pomohla najít sebevědomí a vytyčit svou cestu.

Vy všichni jste byli*y velkou inspirací.

Mockrát děkuji: Ansilde Chanteau, Robert Šalanda a Malba 1, Darina Alster a Kača Olivová, Adam Trbušek, Juraj Myšik, Vojta Hrubant, Lucie Doušová, Karolina Vojačková, Filip Šenk, Filip Kazda, Dominik Adamec, Ester Knapová, Marian Wild, Stephan Klier, Wesley Meuris, Deksonato, Tomáš Pospiszyl, Tomáš Svoboda, Tomas Hříbek, Václav Janoščík, Gaia Visentin, Sara Syslová, Anastasia Štepanenko, Ondřej Hoffmeister, mental backup mých kamarádů*ek, AVU, Too Many Dinner Parties (Určitě jsem zapomněl na někoho! Sorry.)
Základem této práce jsou kolaborace a sounáležitost.

[10] How 'Dune' Composer Hans Zimmer Created the Oscar-Winning Score | Vanity Fair (youtube.com), 20.03.2024, 16:30 h

13.05.2024

Prohlášení nezávislosti

Potvrzuji, že já, Dominic Hafner, jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně.

_____

(Dominic Hafner)