

**Akademie výtvarných umění v Praze  
Studijní program Výtvarná umění  
Ateliér Grafika 2**

## **DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Biograf Tlak  
Biograph Pressure**

**Vypracoval: Jakub Štourač  
Vedoucí diplomové práce: prof. akad. mal. Vladimír Kokolia  
Oponent diplomové práce: prof. Pavel Büchler**

**Akademický rok 2023/2024**

Tématem diplomové práce jsou pracovní postupy a procesy tvorby grafiky (tisk, vztah matrice a tisku, reprodukovatelnost), v širším rámci pak fyzické procesy a další témata, která médium grafiky v různých současných i historických kontextech provází (identita, vztah originálu a kopie, tlak, čas, multiplicita, opakování, paměť). Diplomová práce (předkládaný film) na příkladu fiktivních i dokumentárních příběhů a situací, mapuje rozdílné přístupy v chápání a užití média grafiky. Protagonisty jsou zde samotné procesy nebo grafické mechanismy, kterým lidé sekundují, nebo jsou pouze fyzickými personifikacemi, vtělením, samotných procesů.

Inspiraci pro přemýšlení ve vztahu nejen ke grafickým nástrojům, ale právě i k této formě narace, nabídl článek „The Biography of the Object“ od Sergeje Tretjakova<sup>1</sup>, který se zabývá uvažováním o způsobech konstrukce příběhu (nativu). Na rozdíl od psychologizace postav a udržování konzistence či hloubky takových postav, jak ukazuje na „velkých“ hrdinských románech, nabízí postavy zasažené či degradované výrobními procesy. Těžištěm jeho zájmu je spíše aktivní gesto, čin, proces. Tretjakov cituje článek Osipa Brika z časopisu „Literatura fakta“:

Je třeba dát literatuře následující úkol: neposkytovat nám lidi, ale čin; nepopisovat lidi, ale čin; nezajímat se o lidi, ale o čin. Člověk je pro nás důležitý ne proto, že prožívá emoce, ale kvůli své roli ve skutku. (autorův překlad)<sup>2</sup>

Tretjakov chtěl objevit novou narativní techniku, která by byla schopná vyvážit význam rolí jednotlivých aktérů a kolektivů, bez mytizace či soustředění se na jednoho hlavního hrdinu. V diplomové práci, filmu, tak také nefiguruje jeden „hlavní hrdina“, který by byl měřítkem celé narace. Naopak je autorovým zájmem pracovat se skupinami stejně jako s jednotlivci, s objekty stejně jako s postavami – všichni jsou protagonisté. Hlavními „hrdiny“ filmu, pokud je budeme chtít hledat, jsou (výrobní) procesy.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Sergej Tretjakov, The Biography of the Object, *October*, č. 118, 2006, s. 57–62.

<sup>2</sup> *Ibid.*, s. 58. „We need to give literature the following task: not to provide us with people, but with the deed; not to describe people, but the deed; not to be interested in people, but in deeds. The human being is important to us not because he experiences emotion, but because of his role in the deed.“

<sup>3</sup> Jedna ze scén filmu, Ministerstvo Tisku, pracuje s principem „štafety“, předávání si úkolu z člověku na člověka, podobně jako Tretjakov používá obraz jezdícího pásu: „People approach the object at a cross-section of the conveyor belt. Every segment introduces a new group of people.“ *Ibid.*, s. 61.

## Myšlení o grafice

Při dramaturgickém promýšlení filmu je uvažována pomyslná grafika „metafyzická“ – imaginativním způsobem film pojednává otázku vztahu originálu a kopie, matrice a tisku. Polská teoretička Dorota Folga Januszewska<sup>4</sup>, která je pro tuto „metafyzickou“ grafiku teoretickou inspirací, uvažuje o grafice jako o způsobu myšlení. V rámci výstavy „Grafika GRA Sztuki“ obrací svou pozornost k matici (nikoliv tisku) a popisuje, čím je matrice pro grafický proces, přičemž matici chápe v širokém slova smyslu a v mnoha různých užitích – jako software, genom, či prostě jako zdroj a výsledek aktivity. Matici generalizuje jako vztah zdroje a jeho potenciálního vlivu (otisku). Ve své publikaci upozorňuje právě na mnohdy neviděné a kvůli výsledkům-tiskům upozaděné grafické-tiskařské práce, procesy, metody i samotnou materialitu. Na uváděné výstavě tak cíleně absentovaly samotné tisky. Místo nich promýšlí matici jako univerzální, direktivní prvek, nosný objekt a prostor potenciálního (latentního, podobně jako v analogové fotografii) obrazu.<sup>5</sup>

Pomyslným protikladem k tomuto uvažování o grafice, jaké nabízí Januszewska, je grafika v různých společenských situacích a konkrétní způsoby jejího užití, mezi něž patří například design nebo sociálně angažovaná práce. Grafiku lze chápat jako řemeslo, užitou grafiku, jako reproduktivní technologii od renesance (kopírování obrazů Rubensem organizované v grafických dílnách), až po designování sdělení „komunikačních obrazů“, ale i jako využití pro marketing, propagaci i propagandu, grafiku her či jakékoliv další digitální rozlišení, přes infografiku až po grafiku čistě digitální. Jestliže Januszewska uvažuje ve svém článku o grafice jako o vztahu zdroje-výsledku, s tím že klade důraz na matici jako hlavní téma grafiky, lze do pomyslného protikladu klást aktivity kolektivů, pro které je primární samotný proces výroby, na kterém se kolektivně (demokraticky) podílí různorodá skupina lidí, s tím že veškeré fáze výroby mají stejnou důležitost a autorství či původnost zcela ustupuje do pozadí. V tomto ohledu je zajímavé sledovat praxe aktuálně existujících kolektivů, které se věnují inkluzivní umělecké praxi. Jedním z takových kolektivů je i indonéský Taring Padi, kteří na místo tvorby matrice jako nové původnosti, uvažují o grafice (pracují zejména s dřevořezem)

---

<sup>4</sup> Dorota Folga Januszewska, Two Concepts and Two More. Matrix, Process, Transformation, Continuity, *Printmaking Is A Play Of Art*. Katalog k výstavě „Grafika GRA Sztuki“, 2014 – 2015, s. 28 – 38.

<sup>5</sup> Dorota Folga Januszewska, *Printmaking Is a Play of Art*, *Printmaking Is A Play Of Art*. Katalog k výstavě „Grafika GRA Sztuki“, 2014 – 2015, s. 14 – 22. Konkrétně: „Instead of following “traces – prints”, we can understand printmaking as a phenomenon of thinking, reflected in making a matrix and its potential, although not always realised image.” s. 16.

jako o nástroji pro kolektivní práci a tedy pro širší komunitní participaci – což, jak již bylo zmíněno, umožňuje právě grafika díky svým specifickým pracovním postupům a jednotlivým fázím výroby, které umožňují organizovatelnou „dělbu práce“ na společném obrazu.<sup>6</sup>

V diplomové práci (filmu) lze nalézt přímé i nepřímé odkazy na takto myšlenou kolektivní činnost. Grafika jakožto „sociální emancipace“ se propisuje do charakteru postavy „Lináč“. Naproti tomu ve scéně „Ministerstva Tisku“ lze zas rozpoznat myšlení o grafice jaké nabízí Januszewska – hledání původní matrice „všech věcí“.<sup>7</sup>

Záměr filmu je primárně dvojitý: obecným záměrem je předvést scénérii situací přímo či nepřímo spojených s grafikou a jejím prostředím, jako jsou grafické dílny a ateliéry, každodenní práce spojená s tzv. užitou grafikou, ale i imaginativní možnosti spojené s rámcováním takových situací do narativního oblouku filmu. Druhým záměrem je pak samotné znovu-artikulování grafických procesů, jistý revisiting, nebo reinvence média, které se v současnosti jeví jako historické, a přitom lze dle mého názoru chápat mechanismy toho média jako možnou inspirační základnu pro myšlení současnosti.

## **Kontext práce autora**

Film je syntézou dosavadních prací na AVU, které na sebe napříč semestry přímo i nepřímo navazují. V první řadě je pokračováním předcházejícího krátkého experimentálního filmu *Základy Práce Slunce* (14 min), který vycházel zejména z práce s analogovou fotografií a fotogramy. Tyto fotografické práce byly v pracovním procesu výroby předešlého filmu pojímány jako forma práce grafické, tj. šlo zejména o „tisk světlem“ a hledání analogií s technikou sítotisku. Na rovině narativní film rozvíjel téma semestru hostujícího pedagoga v Šalounově ateliéru, Antona Vidokle, a sice kosmismus.

Pro diplomovou práci je formát pohyblivého obrazu a konkrétněji podoba jednonábové projekce, zvolená pro přímou a přístupnější možnost rozvíjet pro diváka naraci grafických procesů v přesně daném čase s jednoznačným začátkem i koncem. To znamená, že film na

---

<sup>6</sup> Právě z inkluzivní umělecké praxe kolektiv Taring Padi nejvíce čerpá, v roce 2018 se na projektu Terompet Rakyat (People's Trumpet), na sérii 22 originálních dřevořezových plakátů reagujících na chystané volby, kromě profesionálních umělců podílela i řada dobrovolníků a práce se odehrávala formou vzdělávacích workshopů. Další kolektivy, které fungují na podobném kolektivním principu lze zmínit například Mexický kolektiv ASARO (2006), Americkou umělkyni Coritu Kent (1918 – 86), situacionistický studentský Atelier Populaire v Paříži (1968), grafické workshopy v rámci Black Lives Matter (2020) nebo Newyorský kolektiv Guerrilla Girls (1985 – současnost).

<sup>7</sup> Bylo by možné nalézt vícero zajímavých paralel mezi dějinami grafiky a grafických aktivit – zákony o tom, kdo smí či nesmí vlastnit tiskařské stroje apod. a předkládaným filmem – Ministerstvo Tisku je instituce, která dohlíží nad reprodukcemi obrazů a zaujímá tak v imaginární společnosti filmu jisté postavení atp.

jedné straně chce být sdělný a uvěřitelný pro diváka, který nemusí mít žádné znalosti ani zájem o téma grafiky, čili jistým způsobem pracuje s „realitou“ jakožto filmové médium, na straně druhé ale chce pracovat s autorským přemýšlením o médiu grafiky, které samo přináší historické i koncepční otázky. Mezi ně patří subtéma filmu, kterým je „opakovatelnost“, procesualita a právě i výrobní fáze grafiky, které stejně jako předkládaný film, mají své „začátky“ a „konce“.

### **Uplatnění „myšlení o grafice“ v předkládaném filmu**

Uvažování o procesech grafiky se přímo i nepřímo propisuje do dramaturgie filmu nebo zájmu jednotlivých postav. Film je sestaven z analogových fotek, fotokoláží, fotogramů, tisků a video záznamu – asamblážní strategie, součet médií, je jistým způsobem analogický ke grafické práci s vrstvami a soutisky – scény mají své pozadí, své kulisy vyrobené z různých materiálů (např. sádra, objekty) a video materiál přichází nejen právě tam, kde nepostačoval statický obraz, ale i tam kde bylo záměrem sledovat „pohyb“ v rámci výrobního procesu grafiky. Zároveň ale při tvorbě materiálů pro celek filmu, byl brán ohled na to, aby dílčí obrazy fungovaly takříkajíc samostatně či v rámci dílčích kompozic (scén). Celý film je doprovázen sound designem, který pracuje s elektroakustickými nástroji, field recordingem a autorskou kompozicí, inspirovanou musique concrete (například nahráváním zvuku konkrétních strojů v dílnách apod.).

Svět–prostředí filmu je koncipován jako jednotlivé „mikrosvěty“, které se vzájemně, byť nevědomky ovlivňují.<sup>8</sup> Pomyslný jednatel je součástí složitých a vzájemně se ovlivňujících vztahů, ve kterých dochází mimo jiné k rozrušování hranic mezi vznikem a zánikem, kontinuitou a diskontinuitou a mezi tím co bylo a bude. S tím souvisí již zmíněná otázka „opakování“, a to nejen samotných grafických procesů ale i identity jednotlivých tisků. Toto „opakování“ je dramaturgicky hlavní inspirací obsahu filmu, který interpretativně reflektuje na starověký mýtus ptáka Benu, který je pravděpodobně předlohou pro pozdější vyobrazení fénixe a tematizuje, jako řada dalších mytologických postav a stvoření, princip opakování čili sebe-zrození nebo sebe-obnovování.

---

<sup>8</sup> V tomto ohledu je pro nás inspirativní myšlení americké fyzičky Karen Barad, která užívá termín „intra-akce“. Karen Barad. *Meeting The Universe Halfway*. Duke University Press, Durham & London, 2007, s. 139. „The notion of intra-action (in contrast to the usual "interaction," which presumes the prior existence of independent entities or relata) represents a profound conceptual shift. It is through specific agential intra-actions that the boundaries and properties of the components of phenomena become determinate and that particular concepts (that is, particular material articulations of the world) become meaningful.“

Zde je možné odkázat znovu na americkou fyzičku Karen Barad, pomyslně propojit mytologii a vědu, citátem: „The past is never finished. It cannot be wrapped up like a package, or a scrapbook, or an acknowledgment; we never leave it and it never leaves us behind.“<sup>9</sup>

## **Kolektiv !Tlač**

Závěrem je třeba zmínit, že krom tvorby diplomové práce probíhá také produkce autorského časopisu !Tlač, který má za cíl být nejen grafickým listem, ale i kritickou platformou pro současné myšlení o grafice. Kolektiv kolem studentského časopisu !Tlač, se zabývá současnými podobami grafiky a její teoretické reflexe, shromažďuje literaturu, vytváří texty, překlady a rozhovory. Film je tak v určitém ohledu rozšířením aktivity tohoto kolektivu, který považuje grafiku za podnětný předmět (nejen) teoretického zájmu – reflektuje na diskuze o grafice produkované kolektivem kolem časopisu !Tlač – grafika nejen jako matrice či tisk, ale grafické procesy jako inspirace pro současná společenská a globální témata. Diplomová práce tak zahrnuje na jedné straně praktické, vizuální, grafické, zpracování tématu grafiky autorsky-imaginativní formou filmu. Na straně druhé reflektuje klíčové momenty přemýšlení kolektivu časopisu o oboru grafiky a jeho užití či smyslu.

## **Bibliografie:**

Karen. Barad. *Meeting The Universe Halfway*. Duke University Press, Durham & London, 2007.

Dorota Folga Januszevska. „Two Concepts and Two More. Matrix, Process, Transformation, Continuity.“ In: *Printmaking Is A Play Of Art*. Katalog k výstavě „Grafika GRA Sztuki“, 2014 – 2015, pp. 28 – 38.

Dorota Folga Januszevska. „Printmaking Is a Play of Art.“ In: *Printmaking Is A Play Of Art*. Katalog k výstavě „Grafika GRA Sztuki“, 2014 – 2015, pp. 14 – 22.

Sergej Tret'jakov, *The Biography of the Object*, October, č. 118, 2006, s. 57–62.

---

<sup>9</sup> Karen Barad. *Meeting The Universe Halfway*. Duke University Press, Durham & London, 2007, předmluva bez stránkování.