

Akademie výtvarných umění v Praze

Studijní program výtvarná umění

Ateliér SOCH II

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Spojitosti
Connections

Vypracovala: Tereza Šrámková

Vedoucí diplomové práce: akad.mal. Tomáš Hlavina a MgA. Jimena Mendoza

Oponentka diplomové práce: MgA. Veronika Vlková

Akademický rok 2023/2024

I. Úvod

Křehké porcelánové objekty. Svatyně, artefakty, světlo. Přetrvávající starověké pozůstatky s lehce současnými náznaky. Podhoubí mýtů tvořená po dlouhá tisíciletí. Kořeny, živící naši existenci, rozrůstající se do všech stran z tajemného a dávného prázkladu. Některé tyto kořeny splétám, roubuji k sobě a vytvářím z nich další malé fiktivní světy, kde není člověk, ale je v nich patrný jeho zásah. Fascinace vzdáleným a nesoučasným.

Hmotná a viditelná archeologie a její paralela v nehmotném světě. Co se vytvoří a zanechá, putuje dál vlastní cestou. Fenomén přetrvání, regenerace a zrovzrození.

II. Vymezení základního tématu

Ve své práci se dlouhodobě věnuji environmentálním tématům a antropocénu. Toto zaměření začalo přirozeně vznikat v dětství zájmem o přírodu a fantazijní světy, pokračoval zjištěním, co se s přírodou pod naším vlivem děje, a z této frustrace bezmoci začaly vznikat scénáře budoucnosti s fiktivními živočichy a krajinami.

Vzdáleností v čase a imaginací má k tomuto prameni inspirace blízko další silné téma, které v poslední době zpracovávám, a to mýtické myšlení a mytologie. Jedná se především o mytologická témata a hlubší motivy (tzv. mytémy), které se objevují v kulturách a náboženstvích starého Egypta a helénistického světa (Řecka a Říma). V různých obměnách a uměleckých zpracováních přežívají i v dnešním kontextu. Právě odkazy na témata a prastaré, ale stále aktuální myšlenkové procesy skryté za jednotlivými mytémy umožňují využívat starověké znaky a obrazy v jejich původním kontextu, ale i jako formu pro nové obsahy. Napříč časem archivuji či rozkrývám starověké mytické fragmenty.

Pro tuto práci je důležitý proces objevování a tvoření další linky, pokřivené, částečně čerpající z již dávno existujícího. Podobně jako umělá inteligence semílá a kříží dohromady to, co najde, a produkuje záplavu vjemových, zdánlivě nových forem, které na rozdíl od mé práce obsahují cosi nelidského, pokřiveného a děsivého.

Klíčová slova: mytologie, archeologie, artefakt, fragment, kult, křehkost, anachronismus, archetyp, metafora, jinotaj, nadsázka, symbol, fikce, antropocén, paralelní světy, světlo, čas.

III. Odrazy mýtického myšlení

Ve starověku hledám různé inspirace a spojitosti, ať už významové, nebo jen vizuální. Jak již bylo zmíněno, zaměřuji se především na egyptskou a antickou (či helénistickou) mytologii a podobnosti mezi nimi, ačkoli se podobné fenomény nacházejí celosvětově mezi různými kulturami. Nezaměřuji se cíleně na konkrétní časová období, spíše na obecné ideje, představy a myšlenkové obrazy.

V jednotlivých artefaktech se pak objevuje především motiv starověkého pojetí času a věčnosti - vnitřního pnutí mezi trváním a rozpadem, mezi koloběhem života - smrtí, vzkříšením, regenerací. Právě kombinace těchto principů - neměnného trvání a nekonečného koloběhu - zajišťuje možnost budoucí existence po rozpadu a smrti. S tímto vnitřním napětím a usmířením dvou opačných principů pracuji již volbou materiálů v podobě trvanlivého, čistého, ale křehkého a poničeného porcelánu například v kombinaci s otisky netrvanlivé kartonové krabice, či rostlinnými motivy. Forma přímo komunikuje s obsahem a obsah odkazuje na formu. Na podobném principu vznikla vůbec nejstarší monumentální kamenná stavba na světě, Džoserův pyramidový komplex. Je zbudován z pevného kamene, upraveného tak, aby vnější podoba sloupů, stěn a dalších součástí jednotlivých budov v komplexu připomínal rostlinné materiály, z nichž se obytné běžné budovy stavěly (dřevo, rákos, rohože).

V následujícím výčtu některých vybraných děl se setkávají podobné motivy, symboly a významy vycházející z mých studií obou kultur. Vliv je u některých předmětů velmi znatelný, u jiných se stírá svou neurčitostí a záhadností, či přechází do podob produktů současnosti. Vypsány jsou jen nejzákladnější spojitosti, přestože souvislosti a významy je zde více.

- Kronos a jeho děti – Na základě řeckého mýtu jsem zobrazila Kronův žaludek s atributy jím spolknutých bohů, Kronových dětí. Také v Egyptě se setkáváme s tématem symbolického pojídání královských a božských bytostí. Jde o motiv absorpce autority, moci, síly a světla.
- Zahrada podsvětí – Terárium se symbolickými rostlinami, které v egyptské a antické mytologii odkazují na smrt, regeneraci, znovuzrození a posmrtný život.
- My Little Pony – Pegas z řecké mytologie (okřídlený kůň zrozený z mrtvého monstra) doplněný o výbavu malých předmětů - pohřební výbavu. Obojí odkazuje na motiv nového zrození skrze smrt.
- Ikaros – Tentokrát se nerozpustila Ikarova křídla vytvořeného z trvanlivého materiálu, ale on sám. Křídla bývají i v Egyptě zobrazována jako symbol ochrany a moci.
- Ptáci Ba – Pták s lidskou hlavou symbolizuje v Egyptě duši člověka a jeho lidským očím neviditelný projev v posmrtném životě. Ba za dne opouští hrobku a létá po světě, v noci se pak vrací zpět k mumifikovanému tělu. Vizuálně podobná je v řecké mytologii harpyje ačkoli význam má jiný, bývá spojována s negativními vlastnostmi.
- Paže – Hieroglyfický znak Ka v podobě vztyčených paží odkazuje na tu část lidské bytosti, která je zodpovědná za udržení její existence při životě. Jde tedy o jakousi oživující duši. Tři znaky paží mohou také znamenat potravu nebo moc.
- Klec – Klec připomíná nádobu, která v Egyptě symbolizovala lidské srdce jako místo přebývání duše Ba. Ba se z ní po smrti uvolnilo. Srdce jako nádoba na dobré skutky byla spojována i s posmrtným soudem.
- Hippocampus/Hajšeš – Kůň s rybím/hadím tělem je v Řecku bájným tvorem moří, v Egyptě symbol Hajšeše převádí duši Ba do říše mrtvých
- Objekt/chrám Hajšeše – Budova uvnitř dekorována nástěnnými freskami s motivem Hippocampa/Hajšeše a rostlinami papyru, které symbolizují život a znovuzrození.

IV. Proces tvorby

Proces tvorby se klenul přes velmi široký rozsah témat, technik a materiálů. Velký objem práce byl věnován vůbec nalezení vhodných vyjadřovacích prostředků, při němž bylo provedeno mnoho zkoušek a variací. Původním záměrem bylo prezentovat rozličnou škálu materiálů, témat a technik a propojit je instalací typu bludiště, aby bylo možno se koncentrovat na jednotlivá díla bez narušování pozornosti diverzitou ostatních objektů. Různorodé materiály a přístupy byly v průběhu času pro výslednou instalaci značně zredukovány a motiv labyrintu opuštěn. Významným rozhodnutím v konečné části procesu se stalo vystoupit ze své komfortní zóny a opustit za poslední roky zasetý koncept betonových figur a věnovat se převážně nefigurálním objektům v úplně jiném médiu. Novou výzvu představuje i samotná práce s porcelánem - fragilita způsobuje častý nezdar a jakákoli další manipulace s objektem může být snadno fatální. Nicméně chyba, náhoda či nehoda jsou také součástí tvůrčího procesu, a pomáhají tak utvářet obraz zpustlých a následně nalezených objektů. Je to investice času a práce do něčeho vratkého, křehkého, pomíjivého, zdánlivě zbytečného.

Má tvorba je ponořením se do detailů a struktur, jemných nuancí materiálů a významů. Křehký, čistý, ale trvanlivý porcelán zobrazuje objekty, které jako by již přečkaly dlouhý čas v nehostinných podmínkách způsobených neznámou čím. Zřetelným prvkem je motiv prasklin, dutin, interiérů, pohledů kamsi dovnitř. Skrývá v pusté krajině, schrána, která uchovává obsah po dlouhý čas, nebo naopak o svůj obsah přichází.

V minulých instalacích jsem betonové sochy zasadila do scenérie písečné duny nebo na soubor různorodých soklů. V instalačním řešení byly sochy koncipovány tak, aby jednotlivé části – i třeba součástky jedné sochy- byly variabilní, snímatelné a dalo se měnit uspořádání scény a upravit tím i její příběh, význam. Mým záměrem bylo, aby tato hra a variabilita byla zřetelná i v mé diplomové práci, ačkoli měřítko, styl a materiál se již liší. V předchozích pracích se jednalo o konkrétní postavy z mytologie, které díky betonu a železným konstrukcím působí poměrně pevně a stabilně, v diplomové práci jde o křehké porcelánové, méně zřetelné prvky v měřítku velmi drobném - díky čemuž vzniká v rámci instalace mnoho nových otázek a výzev.

Vytvářím tedy z porcelánu tenké skořepiny v podobě budov, nádob a dalších předmětů, nepracuji s ním však se záměrem vytvořit designový kousek. U mnoha objektů jsem počítala s průsvitností materiálu, aby bylo možno ve variantách instalací pracovat se světlem různými způsoby. Pro dosažení určitých barev a struktur jsem pracovala s pigmenty, hlínami, pilinami, papírem, drátem atd. V této hře na fiktivní archeologické nálezy a pradávne artefakty je sice hlavní materiál nový, ale k tvorbě forem byl mnohdy využit odpadní obalový materiál, například z papírových krabiček a kartonů. Papírový karton- úložný box může být spojován například s archivací, nebo naopak s materiálovou netrvanlivostí, konzumem. Samozřejmě je zde spojitost s již zmíněnými základními principy trvání a koloběhu (imitace netrvanlivých motivů v trvanlivém materiálu). Na tomto základu také maluji/modeluji rostliny na porcelán.

Mimo porcelánové objekty vzniklo i několik drobných olejomaleb namalovaných na rozložené papírové krabičky. Zobrazují převážně objekty/architektonické struktury (vyrobených z porcelánu pomocí krabic) zasazené do krajiny – ilustrují tak existující fyzický objekt v jeho fiktivním prostředí. Tento motiv se také propisuje do engobami malovaných porcelánových verzí rozložených krabiček – násobení nosného prvku - koloběh. Cyklus doplňuji také grafickými tisky - akvatintami v rámečkách z porcelánu.

V. Závěr

Pro práci se symbolikou jsem čerpala z přednášek a individuálních konzultací doc. Jiřího Janáka z Českého egyptologického ústavu FF UK, které pomáhaly v ujasnění si významů, směru způsobu uvažování a výsledného působení díla v rámci mytologické řeči. Konečné vyznění konkrétních instalací není nutně stanoveno, může vybízet k různým interpretacím.

Ačkoli často pracuji s motivem hrobek, posmrtných výbav, rituálů a s fenoménem posmrtného života, nezabývám se smrtí jako takovou, nevnímám ji jako předmět svého zájmu - tím jsou spíš ony procesy s ní spojené, transformace, představa pokračujícího života jiným způsobem. V případě archeologických nálezů v postapokalyptickém světě – můj pohled je jako pohled tichého pozorovatele v již dávno uklidněné krajině. Nezabývám se vznikem situace, ale sleduji proces přetrvání, či postupného zániku a čekám, co přijde nového. Takový pohled je možná drobným zamyšlením, jak se vyrovnat se silnou globální informační masáží, pocitem absolutní bezmoci či strachem z pomíjivosti. Vytvořit fiktivní svět, kde mýty žijí svým vlastním životem a kde nepůsobí travný vliv digitalizovaného světa.

Literatura:

Graves, Robert: Řecké mýty, Praha, Československý spisovatel, 2010

Janák, Jiří: Úvod do staroegyptského náboženství I-II, Praha, Oikoymenth, 2009, 2012

Langrářová, Renata; Míčková, Diana: Nové mýty o starých bozích, FF UK, 2018

Jan Zálešák: Apocalypse me, Brno, VUT a FAVU Brno, 2016

Ludvík Svoboda: Encyklopedie antiky, Praha, Academia, 1973

Smith, Christopher: Beyond metaphor: Archeology as a social and artistic practice, Rome, British School at Rome and University of St Andrews

V Praze dne 15.5.2024