

Akademie výtvarných umění v Praze
Oponentský posudek diplomové práce

Akademický rok: 2023/2024
Studijní program: Výtvarná umění
Ateliér: Malba II
Název diplomové práce: *DO/ZE/MĚ*
Vypracovala: BcA. Alžběta Rajchlová
Vedoucí diplomové práce: MgA. Milan Mikuláščík
Oponent diplomové práce: doc. Mgr. Jan Zálešák, PhD.

Úvodem bych rád předeslal, že mě oslovily jak malby Alžběty Rajchlové, tak příběh Sylvy, kterým autorka své malby rámuje. Kde si jsem o trochu méně jistý, to je záměr s obojím pracovat jako s prvky nadřazeného celku hry – ale možná je to jen tím, že jsem neměl možnost si hru zkusit zahrát nebo být svědkem toho, jak je hrána. „Měkká“, přívětivá grotesknost imaginárních světů schovaných ve dřevě, kameni nebo ve tmě, mi evokuje Františka Skálu; ambice rozšířit účinek jinak celkem klasicky pojatých artefaktů jejich „gamifikací“ zase může připomenout snahy jeho generačního kolegy Petra Nikla. Myslím, že je to také kvůli vizualitě maleb samotných, proč mi oba zmínění naskakují jako „alternativní reference“ k autorkám, jež Alžběta Rajchlová v textu doprovázejícím diplomku sama naznačuje jako kontext své práce. Tvorbu Evy Koťátkové a Kateřiny Šedé Alžběta zvolila s ohledem na jejich snahy jednak publikum (Koťátková), respektive aktivizovat lidi jako participanty či spolutvůrce (Šedá). Obojí dává do nějaké míry smysl, zároveň mám ale pocit, že nějakým základním nastavením, především výše zmíněnou „měkkostí“, se *DO/ZE/MĚ* od praxe obou zmíněných autorek trochu liší.

Když se dívám na obrazy se znalostí textu, který je doprovází, kladu si obligátní otázku: jsou to ještě autonomní malby, nebo jde spíše o ilustrace doprovázející vyprávění, které je tím skutečně podstatným? Máme tu literárně přesvědčivě vystavěný příběhový oblouk s hlavní hrdinkou Sylvou, příběh na první pohled pohádkový, s cestami do neznáma, s nořením se do tajemných světů, s překonáváním strachů, které je odměněno dosažením nějakého poznání. Ztratily by malby něco ze své síly, když by se ocitly bez textu? Pro mě nutně ne, samy o sobě nabízejí spoustu děje, vedou nás dovnitř a nabízejí přitom spoustu alternativních cest. Zároveň ale odpovídají obsahu vyprávění a znalost příběhu může jejich „čtení“ jistě dát nový rozměr.

Při uvažování nad vztahem obrazů a textu jsem si vzpomněl na Daisy Mrázkovou a některé její dětské knížky, kterým dominují celostránkové „ilustrace“, vlastně spíš plnohodnotné obrazy, jen tak zlehka doprovázené textem, který vede, ale nechává prostor se ztrácet. Svými názvy jsou malby sice pevně vsazeny do struktury vyprávění a mohly by fungovat jako jeho ilustrace, autorská ambice je tu ale jiná. Alžběta Rajchlová vychází ze zkušenosti s galerijní pedagogikou, která rozvíjí metody aktivního diváctví tak, aby bylo možné „vytěžit“ více ze zkušenosti setkání s uměním. Co by se stalo, kdyby takové metody nepřicházely až ex post, ale staly by se přímo součástí díla, staly by se jeho organizačním principem? To je otázka, která motivovala vznik diplomové práce. Série maleb vznikala s jasnou představou, že budou použity jako východisko pro aktivní diváckou zkušenost, která na sebe vezme podobu hry, v níž nejde o to zvítězit, ale ponořit se do imaginativního procesu a zároveň do procesu tvorby vlastního vyprávění. Důležitá je tak zde nejen autorčina zkušenost s galerijní edukací, ale také s dramatickou výchovou.

Pro mě je tu ještě jeden rozměr, který v doprovodném textu myslím rozveden není, ale vzhledem k příběhu mi přijde dost podstatný, a to je potenciál pro terapeutickou praxi. A tady se dostávám k otázce pragmatiky celého diplomového projektu. Jestliže je účelem galerijní pedagogiky aktivizovat diváckou zkušenost tak, abychom se dostali blíže k obsahům a významům ukrytým v díle, je její pragmatika motivována jak představou o autonomní hodnotě uměleckého díla, tak přesvědčením o významu umění pro jedince i společnost jako celek. Podobně dramatická výchova má také svou jasnou pragmatiku související s přesvědčením o roli, jakou hrají sdílená vyprávění a schopnost participovat na nich v procesech socializace a enkulturace.

Když se zaměříme na konkrétní příběh Sylvy, má nepřehlédnutelné kvality, které jsem již výše označil jako „pohádkové“ (a co jsou pohádky jiného než příběhy, které nám umožňují jednak poznávat samy sebe a jednak nám pomáhají stát se členkami a členy nějakého společenství?). Na téhle obecné rovině je to jistě skvělý materiál pro dramatizaci, pro převyprávění, pro imaginativní rozvíjení v rámci nesoutěživé herní mechaniky... Zároveň se ale nemůžu zbavit pocitu, že je to při vší zobecnitelnosti také velmi konkrétní příběh, kterým nahlížíme do světa dívky pohybující se v troskách toho, co byla rodina. Nevíme, jestli ji a jejího otce matka opustila, jestli prostě odešla jinam, nebo odešla dobrovolně z tohoto světa. Víme ale, že děti, co se ocitají po boku zlomených rodičů, kteří „je milují nejvíc na světě“, zároveň jsou ale po rozpadu vztahu naprosto ztraceni ve svém smutku a bolesti, je dnes spousta. I na malém prostoru se Sylvin příběh tohoto velkého problému naší současnosti dotýká s velkou silou.

A tak si vlastně kladu jen jednu podstatnou otázku – jestli je v tomto případě lepší nechat hru ponechat otevřenou, brát obrazy jako hrací pole, v nichž mohou jednotlivé hráčky a hráči objevovat a zkoušet své schopnosti nořit se do hloubky viděného i skrytého jen ve volné návaznosti na příběh Sylvy, nebo jestli není celá věc nejsilnější právě v konkrétním spojení s jedním konkrétním příběhem o jednom konkrétním typu traumatické zkušenosti? Když tu otázku ještě víc přeformuluju jako konkrétní otázky pro diplomantku do rozpravy: *Jak chápete vztah konkrétního příběhu Sylvy a otevřenějšího principu hry směřující k nacházení vlastních příběhů a interpretací? Proč jste se nakonec rozhodla pro to, pojmout obrazy spíše jako prostor pro individuální storytelling a jaké místo má pak nakonec Sylvin příběh v celku diplomové práce?*

Diplomovou práci DO/ZE/MĚ doporučuji k obhajobě s hodnocením 1 (výborně) a v případě její úspěšné obhajoby navrhuji udělení akademického titulu Mga.

V Brně, dne 20. května 2024

doc. Mgr. Jan Zálešák, Ph.D.