

Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění
Ateliér Socha I / škola Lukáše Rittsteina

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Homo Ludens

Human the Playful

Vypracoval: Martin Malý

Vedoucí diplomové práce: MgA. Lukáš Rittstein

Oponent diplomové práce: MgA. Pavel Karous, Ph. D.

Akademický rok 2018/2019

Homo Ludens

Téma hry se v různých formách a podobách v mé tvorbě objevuje už od jejího prvopočátku. Vůbec první série soch, co jsem udělal a to, co považuji za počátek mé volné tvorby, byla věnována ranému dětství a tedy nižším formám hry, které by se daly označit více méně jako pudové.

Později jsem se dostal k práci na sérii soch věnované sportovním zápasům z různých kultur her agonálního charakteru a tedy vyšší formy hry. V souvislosti s tím mi byla doporučena četba knihy *Homo Ludens*. Téma zápasu bylo postavené na tělesnosti a typických atributech po obsahové i formální stránce jednotlivých druhů zápasu. V tuto dobu jsem začal o tomto tématu přemýšlet více do hloubky.

Název mé diplomové práce *Homo Ludens* tedy latinsky člověk hravý je titulem knihy nizozemského historika a filosofa (Johan Huizinga, rok vzniku 1938). Kniha se zabývá historií a filozofií her, jejím vlivu na formování kultury a vůbec počátku kultury ve hře samotné. V úvodu knihy se píše: „Když se ukázalo, že jméno *homo sapiens* není pro lidský druh přece jen tak vhodné, jak se kdysi soudilo, protože koneckonců nejsme vůbec tak rozumní, jak bylo ve svém naivním optimismu ochotno věřit osmnácté století, vzniklo vedle tohoto označení pro náš druh i jméno *homo faber*, člověk tvořící. Toto pojmenování je však ještě méně vhodné než předešlé, protože *faber* je i mnohé zvíře. Co platí o tvorbě, platí i o hře: velmi mnoho zvířat si hraje. Přesto se mi zdá, že *homo ludens*, hrající si člověk, označuje funkci stejně podstatnou jako tvoření a že si zaslouží místo vedle *homo faber*.“¹ S touto základní myšlenkou a dalšími hlubšími postřehy z této literatury jsem se maximálně ztotožnil.

Když se však zmíní pojem hra, lidem mé generace a mě samotnému se primárně vybaví hra za pomoci nějakého přístroje využívající virtuální reality, o které ovšem ve výše zmíněné literatuře není zmínka, vzhledem k době jejího vzniku. Také se dá říct, že mě k tématu mé diplomové práce dovedla nebo minimálně ovlivnila stáž v Jižní Koreji absolvovaná v minulém roce, kde jako ostatně v celé vyspělé části Asie je využívání a adorování přístrojů umělé inteligence silně pokročilé, rovněž v místě vzniku tedy na praze 7, kde v nedávné době došlo k odstranění hazardních automatů, z mnou často navštěvovaných podniků, také přispělo k inspiraci.

Rozhodl jsem se tedy vytvořit sérii herních automatů lidově označovaných jako „bedny“ a to jak těch „dětských“ variant, tak těch řekněme „dospělých“ tedy hazardních, což podle mě vystihuje výše zmíněnou myšlenku o nerozumnosti lidského počínání, ale rozhodně potvrzuje touhu si hrát. Nejde mi však primárně o sociální či morální kritiku hraní nebo hazardu vůbec, i když si uvědomuji, že to v tom leckdo bude hledat, ale spíše konstatování tohoto faktu. Inspiroval jsem se estetikou těchto artefaktů, které mají samy o sobě formální charakter pomníku a vznikly tedy takové stély či totemy. Šel jsem ve stopách designu Makovského tradice, kde byl důležitý lidský rozměr, ale z podstaty jsem se samozřejmě zejména po praktické stránce s designem rozešel. Převzal jsem tedy jen jejich funkční estetiku a postupoval jsem v minimalistickém duchu, tak aby byly funkční jako sochařské artefakty samy o sobě ve své monumentalitě. Všechny sochy jsou modelovány od skici přes malé měřítko až po „životní“ rozměr. Nechtěl jsem kopírovat nějakou konkrétní už existující „bednu“ ani ji případně zaformovat a odlít, ale pracoval jsem pouze na bázi své hapticko-vizuální paměti. Ostatně takhle postupuji i v práci na figurálních věcech a vyhýbám se modelu, zejména proto, že pak dochází, k podle mě, žádoucí idealizaci vůči původní předloze.

¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, cit. Dílo str.7

Figura u tohoto tématu pro mě byla od začátku otázkou, jelikož jsou to sochy založené na přitažlivosti citovaných artefaktů, uvažoval jsem o tom figury vypustit úplně. V době psaní této teoretické části jsem však ještě nedospěl ke konečnému rozhodnutí.

Co se techniky týče, všechny sochy jsou vyvedeny technikou probarveného betonu a doplněné o ušlechtilé kovy. S technikou parciálně probarveného betonu jsem začal zhruba před třemi lety. Barevnost v tomto případě reprezentuje barevné kombinace inspirované konkrétními herními asociacemi. Beton jsem primárně zvolil zejména z důvodu, aby bylo jasné, že nemají žádnou praktickou funkčnost. Po formální stránce jsem se rozhodně nechal ovlivnit tvorbou Jindřicha Zeithammla, u kterého jsem strávil rok na stáži v jeho ateliéru a z mladší generace mě jak po formální tak po obsahové stránce velmi ovlivnil nedávno diplomovaný Argišť Alaverdyan, který se v malbě volně zabývá tématem hry ve stručné redukci.