

Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění
Ateliér Nová média I.

DIPLOMOVÁ
PRÁCE

V UCHU VELRYBY

IN THE EAR OF THE WHALE

Vypracovala: Dorota Václavíková

Vedoucí diplomové práce: doc. MgA. Tomáš Svoboda, Ph.D.

Oponentka diplomové práce: MgA. Katarína Magid Hládeková Ph.D.

Akademický rok 2024/2025

ÚVOD

V *uchu velryby* je projekt vzniklý fúzí dvou témat, navzájem se prolínajících a zdánlivě nesouvisejících. *Duševní ponor* je imaginativní psychologická procedura, v jejímž rámci se osoba během terapie „noří“ do hlubin vlastního podvědomí a skrze aktivní imaginace dochází k hlubšímu sebeporozumění.

Freediving je volno nádechová forma potápění, kdy se potápeč*ka snaží na jeden nádech dosáhnout buď co nejdelší vzdálenosti (hloubky) nebo co nejdéle zadržet dech. Přesto, že jde o sport zaměřený na výkon, nejedná se o adrenalinový sport, ale naopak. V této disciplíně je důležitá psychická i tělesná pohoda a klid. Důležité je taky naslouchání vlastnímu tělu a respektování jasně strukturovaných pravidel, jako jsou například zdravotní podmínky nebo potápění se pod dohledem safety divera neboli „buddyho.“

Skrze využití pojmové (kognitivní) metafor – potápění/noření se pod hladinu = sebepoznání – pracuji s významovou podobností obou pojmů a hledám průsečíky ve kterých se prolínají. Právě metafora je základním stavebním prvkem. Mým cílem není od sebe jednotlivé pojmy (sebepoznání a potápění) dělit, ale naopak je nerozdělitelně propojit v imerzivní instalaci.

V tomto projektu přemýšlím o potápění jako o psychoterapeutickém procesu, díky kterému dochází k lepšímu sebeporozumění a sebereflexi. Potápeč*ka je v tomto případě diváctvo, které se vstupem do instalace, ocitne pod hladinou, a někde na pomezí představy a reality proplouvá mezi ostrovy, které tvoří triptych jednotlivých děl. Mou snahou nebylo doslova zprostředkovat mentální či fyzický ponor, ale nabídnout pohled pod hladinu, ať už souvisí vnitřním nebo vnějším terénem.

V uchu velryby navazuje/vychází z klauzurního projektu Kapitola druhá. Mým původním záměrem bylo vytvořit trilogii kapitol, přičemž každá tematicky pojme jeden z bodů procesu ponoru. Jednotlivé body jsou rozděleny jako 1.příprava na ponor, 2.průzkum hlubin/pobyt pod hladinou, 3.vynoření/návrat nad hladinu. V minulé klauzuře jsem se zaměřovala přímo na hlubinný průzkum a objevování/nasvicování fragmentů a jejich textur utopených v podvědomí. Můj diplomantský projekt *V uchu velryby* svým způsobem zahrnuje všechny tři stádia, i když prostor pod hladinou vizuálně neopouští. Procesualita je v jednotlivých dílech přítomná, avšak není zásadní.

Prvním impulzem k přemýšlení nad zpracováním tohoto tématu byly intenzivní zážitky z vlastních mentálních ponorů a jejich zpětné reflexe. Dalším podnětem a inspirací pro proces tvorby se stala má vlastní zkušenost s potápěním, a to nejprve na takzvané „freedive therapy“ (dvouhodinovém kurzu kde se řeší překonání strachu z hloubky nebo ze zadržování dechu), a potom

na samotném úvodu do freedivingu. Po konzultaci s lektorem freedivingu do sebe obě témata příjemně zapadla a tím se potvrdila moje původní domněnka o jejich souvislostech.

Silným inspiračním i motivačním faktorem byla návštěva výstavy *Liminal*¹ umělce Pierra Huygha v Benátkách.

Instalace je rozdělena na tři „ostrovní“ části, přičemž každá z nich je formálně řešená trochu jinak.

1. V rámci instalace pracuji s interaktivními prvky, jako je například **potápěčské závaží** na krk přetvořené v náhrdelník, se kterým si diváctvo má možnost instalací projít. Prostor, ve kterém bude závaží umístěno, je zároveň místem prezentace mluveného slova, které obsahově instalaci rámcuje.
2. Dalším interaktivním prvkem je **virtuální realita** (VR), která pojednává o procesu cesty hlubinného klesání, stoupání a znovu klesání. Interaktivní prostředí bývá často na výstavách nevýhodou, už jen z důvodu náročnosti obsluhy, nebo divácky-individuálních důvodů, jako jsou třeba nevolnost z VR prostředí nebo hygiena. Jako autorka tyto nevýhody vnímám, ale rozhodnutí pracovat s interaktivními prvky považuji za autorskou volbu a diváctvu, které se z různých důvodů necítí bezpečně tyto prvky využívat, chci poskytnout alternativu náhledové televize a neustále přítomné technické opory. Tím hodlám minimalizovat výše zmíněné nevýhody.
3. Výrazným centrem celé instalace je stropní **projekce** zaměřená na samotný pobyt pod hladinou. Skrze „Slow TV“ pohled „ze dna“ na hladinu tematizují nedůležitost výkonu, ale zároveň potřebnost naučit se v klidu a bez paniky pod hladinou na chvíli setrvat.
4. Prvkem, který celou instalaci spojuje je tma a jemná zvuková práce s jednoduchým střídáním hlubokých frekvencí.

SOUVISLOSTI

Fenomén imerzivních výstav je v dnešní době silícím trendem, a proto bych se ráda v této části textu věnovala právě jemu. Pojem imerzivní může být v kontextu výtvarného umění chápáno jako něco

¹ *Pierre Huyghe. Liminal. Punta della Dogana, Benátky. 17. 3. - 24. 11. 2024. Výstava.*

obklopujícího, do čeho se může divák*čka ponořit nebo se pohroužit. Často se jedná o prostředí, které diváctvo vtáhne do prostoru, který reprezentuje jiný typ reality než ten, ve kterém se běžně pohybuje. Kvalita imerze spočívá v naplnění nebo souhře několika aspektů, které dohromady předají komplexní divácký zážitek. Oliver Grau ve své knize tuto shodu pojmenovává následovně: „Imerze nastává tehdy, když jsou umělecké dílo a technologicky vyspělý aparát, poselství a médium vnímány jako dostatečně prolnuté.“²

Výtvarná či umělecká díla v takové instalaci fungují jako prostředky, které pocit imerze vyvolávají. Kateřina Svatoňová ve své esejí o pojmu imerze v dějinách umění zmiňuje myšlenku italského filmového teoretika Adriana D'Aoili, že imerze je stav mysli a imerzivita schopnost objektu tento stav vyvolat.³

Vstoupit do obrazu

Celá instalace tak funguje jako rám obrazu, jeho příběhu, významu a atmosféře, ve které se člověk pohybuje jako divák, ale zároveň je vyzván stát se jeho součástí.

Příkladem kdy diváctvo zažívá silný imerzivní zážitek „vstupem do obrazu“ jsou práce Jamese Turrella. V roce 2011 na benátském bienále vystavil dílo s názvem APANI, na které se stála fronta a najednou ho mohly na omezený čas spatřit jen tři osoby.

Jeden z návštěvníků zážitek popisuje následovně:

„Když jsem se vynořil za rohem směrem ke vchodu, hleděli jsme na osvětlenou stěnu, na níž svítil jasný neonový obdélník. U základny zdi se na obou koncích táhly schody, které vedly k podstavci podobnému pyramidě. Vzpomínáme si, že jsme nevěděli, na co se máme dívat, dokud z něčeho nic z projekce nevystoupil muž.“⁴

² „Immersion arises when artwork and technologically advanced apparatus, message and medium, are perceived to merge inseparably.”

Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion* – s. 339.

³ Svatoňová, „Stroje uchvácení: průzkum pojmu imerze v dějinách umění”.

⁴ „When I emerged around the corner towards the entrance we were looking at an illuminated wall shining a bright neon colored rectangle. At the base of the wall was a set of stairs running down either end and leading to a base like a pyramid. We remember not knowing what we were supposed to be looking at until out of nowhere a man walked out of the projection”. „Seeing Yourself See: An Inquiry into Designer James Turrell”, *Falling Waters Landscape*.

Prostor „za obrazem,“ do kterého divák*čka vstoupí, vytváří pocit neohraničeného prázdna, které působí silným dojmem a ztrátou orientace v prostoru:

„Po vstupu do místnosti jsme okamžitě pozbyli hloubku a získali pocit, že stojíme v nekonečné místnosti bez konce. Jediným vodítkem, které se nám dostává, je mírný sklon místnosti. Po prvních minutách se začalo projevovat uznání prostoru, který jsme obývali, a začala se objevovat velikost místnosti.“⁵

Tma jako hmota

Tak, jak James Turrell pracuje se světlem, pracuje francouzský umělec Pierre Huyghe ve výstavě *Liminal*⁶ s tmou. Jde o formu manipulace diváctva, kdy dochází ke zmatení smyslových receptorů (jednoho či více), což podpoří pocit obklopení jiným prostředím nebo jinou realitou. Když tedy umělec*kyně pracuje v rámci své instalace s působením na naše smysly, tím intenzivnější vjem si potom odnášíme.

Nemusí se přitom jednat jen o zrakové receptory. S vůněmi a čichem pracuje kromě jiného například Laure Prouvost v instalaci *We Felt a Star Dying*,⁷ v mé instalaci potom sama pracuji (kromě tmy) se zátěžovým náhrdelníkem, závažím, které bude nedílnou (ale dobrovolnou) součástí instalace a bude diváctvo trochu nepříjemně zpřítomňovat a uzemňovat.

Od začátku až dokonce

Způsob, jakým imerzivní instalace předávají zprávu nebo vyprávějí příběh není lineární ani narativní, respektive narativ si každý z diváků*ček skládá sám podle toho, jak se v prostoru pohybuje. Díla v instalaci vystavená jsou jakými si útržky na cestě za pochopením, a otevírají škálu interpretace. Imerzivní projekty proto nebývají doslovné, abstraktně zobecňují různorodou tematiku a o to víc cílí na emoce a pocity diváctva.

Skvělým příkladem je pro tento jev výstava *Liminal*, na které Pierre Huyghe spolupracoval s kurátorkou Anne Stenne. „Výstava je přechodným stavem obývaným lidskými i nelidskými bytostmi

⁵ „Upon entering the room we are instantly void of depth and given the feeling of standing in an endless room with no end. The only cue we receive is a slight incline of the room. after the first few minutes the acknowledgment of the space we occupied started to become apparent and the size of the room began to emerge.“ - „Seeing Yourself See: An Inquiry into Designer James Turrell“, *Falling Waters Landscape*.

⁶ *Pierre Huyghe. Liminal*. Punta della Dogana, Benátky. 17. 3. - 24. 11. 2024. Výstava.

⁷ *Laure Prouvost: We Felt a Star Dying*. Kraftwerk Berlin. Berlin. 21.2.– 4. 5. 2025. Výstava.

a stává se místem formování subjektivit, které se neustále učí, mění a hybridizují.”⁸

Každá z galerijních místností je pojednána jinak a mohla by sloužit jako samostatné umělecké dílo. Postupně se tak skládá jakési informační, atmosférické a pocitové puzzle, které dohromady zintenzivňují divácký zážitek. Směr nebo posloupnost jakou divák*čka při návštěvě zvolí přitom není zásadní, právě naopak, svoboda, se kterou se jednotlivec může vrátit a tím rozvést vlastní porozumění, je klíčová.

REFLEXE

Moje diplomová práce je zatím mým největším a nejkomplexnějším výtvarným projektem.

Vzhledem k tomu, že se jedná o instalaci, která bude v plném rozsahu realizovaná až před finální prezentací, tak nyní nedokážu reflektovat, jestli se mi podaří dosáhnout kvality, jaké bych ráda dosáhla. Je pro mě ale obohacující zkušenost, že se mohu jednomu projektu věnovat celý rok, že ho můžu promýšlet do detailů, a přitom se neocitám v časovém presu. Protože mé dovednosti nestačí na realizaci jednotlivých děl (například tvorba a finalizace prostředí pro virtuální realitu, nebo natáčení ve větší hloubce pod vodou, mapování projekce apod.), navázala jsem spolupráci s profesionály z jiných oborů, v čemž vidím cestu a obohacení i pro mé budoucí projekty.

V průběhu přemýšlení nad koncepcí celého projektu jsem čas od času narazila na fakt, že si hraju s velice doslovnými pojmy. Prolnutí tématu, vizuální inspirace a formy prezentace v rámci doslovných asociací (mentální ponor – potápění - imerzivní instalace) a jednoduchých analogií vnímám jako výhodu v rámci divácké přístupnosti. Jednoduchá metafora zabývající se složitým tématem, provedená jednoduchými vyprávěcími prostředky (obsah jednotlivých děl je téměř bez děje, meditativní, klidný a zamyšlený), v technicky dobře zvládnuté instalaci, by podle mě mohlo být silným zážitkem přístupným i pro diváctvo, které se na umělecké scéně běžně nepohybuje.

⁸ „The exhibition is a transitory state inhabited by human and non-human creatures and becomes the site of formation of subjectivities that are constantly learning, changing, and hybridizing“. Pierre Huyghe. *Liminal, Pinault Collection*.

Zdroje použité literatury:

Falling Waters Landscape. [15. 8. 2014]. *Seeing Yourself See: An Inquiry into Designer James Turrell*. Dostupné z: <https://www.fallingwaterslandscape.com/journal/2014/8/15/seeing-yourself-see-an-inquiry-into-designer-james-turrell>

GRAU, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. The MIT Press, 2003. ISBN 0-262-07241-6. Dostupné z: <https://textinart.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/12/leonardo-oliver-grau-virtual-art-from-illusion-to-immersion-2003-mit-press.pdf>

Pinault Collection. *Pierre Huyghe.Liminal*. Dostupné z: <https://www.pinaultcollection.com/palazzograssi/en/pierre-huyghe-liminal>

SVATOŇOVÁ, Kateřina. „Stroje uchvácení: průzkum pojmu imerze v dějinách umění“. *Art Antiques* [online]. [03. 2021]. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/stroje-uchvaceni-pruzkum-pojmu-imerze-v-dejinach-umeni>