

Akademie výtvarných umění v Praze
Magisterské studium
Ateliér Nových Médíí 1

DIPLOMOVÁ
PRÁCE
#GHOSTED

Vypracovala Pavla Bastlová
Vedoucí diplomové práce: doc. MgA. Tomáš Svoboda, Ph.D.
Oponent diplomové práce: MgA. Dominik Gajarský, Ph.D.
Akademický rok 2025/2026

TÉMA: Diplomová práce #GHOSTED zkoumá koncept hauntologie, tedy představu, že současnost je strašena „duchy“ ztracených budoucností. Jejich zmizení a neschopnost představit si svět odlišný od toho, v němž aktuálně žijeme, vede ke stavu, který lze ve smyslu Francies Fukuyamy chápat jako „konec historie“. Současnost je tak definována neustálou recyklací motivů, které ztrácejí svůj původní kontext.

Na tomto teoretickém základě vznikla sonická instalace koncipovaná jako prázdný scénografický prostor či ne-místo, v němž se performance už neodehrává, ale zůstává pouze její vzpomínka, stopa a ozvěna. Název #GHOSTED odkazuje k Fisherově interpretaci hashtagů jako současných forem zaklínadel a k významu slova „ghosted“ v digitálním slangu, kde označuje náhlé zmizení a přerušení komunikace. V kontextu této práce se význam posouvá směrem k motivu absence a proměny významu.

Optikou hauntologie nahlíží kulturní teoretik a filozof Mark Fisher na 21. století a klade si otázku, odkud pramení pocity současné krize a stagnace. Ve své knize *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures* (Duchové mého života: Texty o depresi, hauntologii a ztracených budoucnostech) popisuje zkušenost života ve světě, který se nedokáže odpoutat od vlastní minulosti a je pronásledován „vzpomínkami na ztracenou budoucnost“. Tento pocit kulturní stagnace ještě umocňuje neokapitalistické vymazání pocitu solidarity a bezpečí, které vytvořilo kompenzační hlad po kulturních jistotách: obrazech, motivech a zvucích.

Tuto perspektivu instalace převádí do doslovné roviny hororové obraznosti. Duchové, kteří u Fishera fungují jako metafora kulturních návratů, zde získávají materiální podobu. Litinové objekty a fragmentární zvuk vystupují jako kulturní revenanti. Instalaci tak lze chápat jako hauntologický „strašidelný dům“, prostor obývaný kulturními ozvěnami a recyklovanými obrazy minulosti.

Tento princip se v instalaci projevuje například v litinových odlitcích, původně zahradních ornamentech a dekoracích, přetvořených do stojanů na reproduktory. Tyto objekty již samy o sobě představují reproduktovanou a domestikovanou verzi historického stylu, reduktovaného na pouhý estetizující doplněk bez vazby na původní funkci. Prostor dále obklopuje divadelní opona potištěná čtyřmi záměrně generickými archetypy hororové vizuality: vzpínajícím se koněm, loďkou s temnou postavou, havranem a jezdce. Tyto imaginativní obrazy bez jasného původu fungují díky své recyklaci a kýčovitosti jako vizuální ozvěny bez kořenů a evokují prostor dávno opuštěných divadelních kulis.

Zvuková složka obsahuje deset skladeb, které doplňují instalaci. Hudba pracuje s pamětí, jejím vybavováním a rozpadem. Podobné téma rozvíjí James Kirby na albu *Theoretically Pure Anterograde Amnesia* (2006), kde je paměť chápána jako dezorientující zvuková krajina, v níž se objevují melodie, které nelze stabilně uchopit a jejichž detaily zůstávají vzdálené a pohřbené.

V mém případě nevycházím z archivních nahrávek, ale z deformovaných struktur žánru metalu a experimentální elektroniky. Pomocí manipulace s tempem skladeb, vrstvením zkreslených kytar, práce se sampley a deformace hlasu vzniká nahrávka, která ztrácí svou jednoznačnou identitu. Tím je narušeno lineární vnímání času a hudba tak navazuje na koncept rozpadající se paměti. Texty skladeb pracují s fragmenty osobních i fiktivních vzpomínek a volně se propojují s motivy na oponách. Zatímco Kirby nechává archivní melodie postupně mizet a rozpadat, já naopak stavím zvuk jako proces vzpomínání.

PROCES: Práce probíhala v několika etapách – od počátečního výzkumu přes produkci a nahrávání zvukové složky až po tvorbu vizuálních prvků instalace. Hudba vznikala kontinuálně během několika měsíců. Přestože jsem měla představu, jakého zvuku chci dosáhnout, samotný proces skládání probíhal intuitivně a experimentálně, jako snaha oprostit se od naučených narativních struktur. Hudba vychází ze struktur metalu a experimentální elektroniky, především z

práce s vrstvením a distorzí elektrických kytar. Zvuk byl v průběhu procesu konzultován s asistentem ateliéru a výsledně získal podobu čtyřkanálového výstupu.

Následovala práce s divadelní oponou, kterou jsem zvolila především pro její schopnost akusticky oddělit prostor a vytvořit podmínky pro soustředěný poslech. Opona zároveň funguje jako scénografický prvek vymezující instalaci. Pomocí sítotisku jsem na ni přenesla kresby inspirované estetikou metalového cover artu ve formě panelů o velikosti 140 × 200 cm. Motivy byly záměrně tištěny tak, aby zůstávaly částečně nečitelné, mizely a znovu se objevovaly v ohybech textilie, čímž získávají nejednoznačný a fragmentární charakter.

Další složkou instalace se staly samotné reproduktory. Způsoby prezentace zvuku, a tedy i reproduktorů v rámci galerijního prostoru, se zabývám dlouhodobě. Tomuto tématu jsem věnovala i svůj státnicový text a v kontextu mé práce je to opakující se téma. V tomto případě jsem se rozhodla reproduktory přiznat a záměrně na ně poutat diváckou pozornost. Čtveřice reproduktorů byla umístěna na stojany sestavené z litinových odlitků, které vznikaly broušením, pískováním a následným svařováním jednotlivých prvků. Ty byly poté poskládány do tvaru připomínajícího květ. Původní záměr tvorby stojanů nevycházel, jejich výsledná podoba se vyvinula až během konzultací. Jako poslední prvek vznikla lavička navržená tak, aby umožnila poslech instalace z více stran.

PROSTŘEDKY: Práce kombinuje zvukové, vizuální a prostorové prvky. Zvuková složka pracuje s elektrickou kytarou, syntetizátory, samplers, field recordingem, found footage a hlasem. Vizuální část využívá sítotisk přenesený na velkoformátové textilie vytvořené v grafických dílnách. Prostor instalace dále formují kovové a litinové objekty ve formě stojanů na reproduktory.

SOUVISLOSTI: Klíčovým východiskem práce je koncept hauntologie, jak jej formuloval Jacques Derrida v knize *Spectres de Marx*, a také dílo Marka Fishera *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures* (Duchové mého života: Texty o depresi, hauntologii a ztracených budoucnostech). Fisher v knize pracuje s odkazy napříč literaturou, hudbou i filmem a jako hudební příklady uvádí Burial, The Caretaker nebo Boards of Canada.

Vizuálním odrazovým můstkem díla je scéna s červeným pokojem ze seriálu *Twin Peaks* od Davida Lynche, především kvůli práci se scénografií, reverzní řeči a zvukovým designem. Obrazová rovina čerpá inspiraci také z publikací Petra Bočka (*Duchomorna, Umrličí věnec*), které mapují českou hororovou literaturu, a dále ze starých grafik Albrechta Dürera či Jana van Eycka, kteří se věnovali apokalyptickým motivům a scénám konce světa. Inspirací byly například *Pokušení svatého Antonína*, zachycující poustevníka čelícího démonickým vizím, nebo *Ostrov mrtvých* Arnolda Böcklina. Důležitou roli hraje i kinematografie, zejména variace příběhu hraběte Dráculy a norský dokument *Häxan*, který fikcionalizovanou formou sleduje vývoj čarodějnictví ve východní Evropě.

Zvuková linie vychází z metalu a elektroniky, například z cover verze skladby *Chop Suey!* kapely System of a Down v podání hudebnice Eartheater. Z metalových kapel se objevují vlivy Gate of Ishtar a jejich výrazné obrazovosti, stejně jako Megadeth, zejména jejich charakteristické kytarové riffy a cover arty.

REFLEXE: Diplomová práce mi umožnila ověřit možnosti práce se zvukem jako prostorovým médiem a dále rozvinout dlouhodobý zájem o jeho prezentaci v galerijním prostředí. Je pro mě důležité prezentovat zvukovou i vizuální stránku na stejné rovině, nikoli jednu jako podružnou vůči druhé. Dílo navazuje na můj dlouhodobý zájem o tvorbu hudby a snahu hledat efektivní způsoby, jak ji prezentovat v galerijním prostředí.

Seznam použité literatury:

1. *Duchové mého života: Texty o depresi, hauntologii a ztracených budoucnostech* – Mark Fisher (Fisher, M. *Duchové mého života: Texty o depresi, hauntologii a ztracených budoucnostech*. Olomouc: Broken Books, 2025. ISBN 978-80-908951-1-9.)
2. *Past Futures and Present Echoes: Hauntology, nostalgia and the Beatles' Cultural Memory*, Chudi Hua (Diamond Scientific Publishing. [online] November 2024. Chudi Hua. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/386189610_Past_Futures_and_Present_Echoes_Hauntology_nostalgia_and_the_Beatles'_Cultural_Memory.)
3. *Hauntologie jako návrat do dětství* – A2 (Nezávislý kulturní kritický čtrnáctideník. [online] 7. 6. 2010. Špičák, J. Dostupné z: <https://advojka.cz/a2-article/2010-12-hauntologie-jako-navrat-do-detstvi/>.)
4. *Duchomorna: Příběhy o černé magii a strašidlech v české literatuře 19. století* – Petr Boček (Boček, P. *Duchomorna: Příběhy o černé magii a strašidlech v české literatuře 19. století*. České Budějovice: Golden Dog, 2025. ISBN 978-80-53027-71-7.)
5. *Umrličí věnec, antologie českého hororu* – Petr Boček, Honza Vojtíšek (Boček, P., Vojtíšek, H. *Umrličí věnec, antologie českého hororu*. České Budějovice: Golden Dog, 2025. ISBN 978-80-88067-31-3.)

Audiovizuální a hudební reference:

1. *Twin Peaks* – „Red Room Scene“ (režie: David Lynch)
2. Eartheater – *Chop Suey* (single, cover verze skladby System of a Down)
3. GbClifford – *Keeper* (hudební reference, single)