

**Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně
akademický rok 2014/2015**

**Vysokoškolská kvalifikační práce - bakaláři
posudek oponenta**

Jméno a příjmení studenta, vč. titul: Iveta Bradáčová

Název práce: Living History

Slovní hodnocení:

Na práci studentky Bradáčové musím ocenit nasazení a monumentalitu, se kterou se zhostila tohoto malířského záměru. Dále je přínosem, že obrátila svou pozornost k poměrně současnému fenoménu znovuprožívání minulosti, ale je škoda, že jej nesledovala ve větší šíři a ohledu na hlavní funkci řešit traumatické momenty kolektivního podvědomí vzniklé v minulosti a přenášené do současnosti. Na jí vybraném příkladu bitvy je totiž tento aspekt dosti zastřen romantizujícími a historicko-rekonstrukčními motivacemi. Autorka se nicméně zaměřila na psychologizující momenty, které sleduje ve výrazech tváří účastníků rekonstrukce bitvy. To je samozřejmě legitimní volba, přesto se mi zdá, že by bylo zajímavější dovést třeba i tyto rekonstrukce blíže současnějším „konstrukcím sociální reality“ v takzvaných larp hrách, kdy je fiktivní svět reprezentován světem skutečným, které mají podobný kolektivní základ a vytvářejí nové dočasné společenské skupiny na základě jiném než ekonomickém, pracovním, politickém nebo rodinném.

Dále mám problém v oblasti umění se směřováním pojmů living history a reenactment (což se neděje jen v práci Bradáčové) zvláště v našem prostředí, kde pojem LH více odpovídá eskapistické zálibě v životě ve středověku a sklouzává do jarmarečních a bitevních přehlídek a muzeální edukace. Reenactmenty naopak v uměleckém uchopení sloužily k odtraumatizování současnosti od jizev minulosti prostřednictvím pokusu o znovuvstoupení do dané situace.

V písemné části práce mi chybí zdůvodnění proč autorka volí převod do média malby. Jistě proto, že studuje v ateliéru malby, to by ale nemělo být tak automatické a zrovna v případě tohoto námětu, který v první vrstvě klade důraz na fyzickou akci místo jakékoliv reprezentace. Otázku proč převádět akci do média malby si mimo jiné musel položit například i Luděk Rathouský již několik let zpátky, kdy malířsky zaznamenával zážitky z rafanských akcí, jelikož měl pocit, že malba nebo obraz mají schopnost kondenzovat událost do jednoho „bodu“, ve kterém je možné ji spatřit „najednou“ a jinak než rozloženou v čase trvání. Jde o velice zajímavý problém vztahu akce, dokumentace a reprezentace.

Zajímavým elementem práce je vědomá volba měřítka hlav účastníků rekonstruované bitvy, jejichž velikost odpovídá tělesné konstituci autorky a poukazuje na psychologický jev nahrazení těla jednou jeho částí - hlava jako reprezentace lidské osobnosti. Toto rudimentální a nespekulativní poměřování autorským tělem, které bylo častým námětem performancí 60. a 70. let minulého století nebo performancí obecně, také prodlužuje tradici osobního vyrovnávání se autora s okolím a vlastním dílem a načrtává částečnou spojnici mezi akcí a malbou.

Pokud se vrátím ještě jednou k obecnému pojetí problematiky living history, která již byla sociology a psychology formulována a uchopena umělci i kurátory (například výstavní projekt *History Will Repeat Itself. Strategies of Re-enactment in Contemporary Art* v KW Institutu pro současné umění v Berlíně z roku 2007),

představuji si, že studentka mohla jít ještě dále, k důvodům pro takovéto jednání a k sociologické analýze. Místo toho zůstala u individuálního psychologizujícího aspektu těchto událostí. Stejně tak použití nalezených fotografií, které je sice zdůvodněno, vnáší do práce výrazný distanc. Vzhledem k tématu, jehož stěžejním momentem je prožívání události, je pokus přiblížit se těmto lidem a pochopit motivace jejich konání a zažít atmosféru celého dění zcela zásadní – řekla bych. I kdyby následně autorka použila nalezené fotografie, její přístup by byl jistě bohatší právě o onen kolektivní aspekt těchto „reenactmentů“.

Autorka nás nakonec zanechává obklopeny výrazově působivým a produchovněným „nebeským vojskem“ vytvářejícím atmosféru, kterou známe například z maleb Mistra Theodorika. Znovu oceňuji monumentálnost přístupu, konečné dovedení práce až do úrovně instalace maleb na papíře jako celku a zahledění se do tématu, přesto se však domnívám, že výsledná práce mohla více zohlednit bohaté aspekty tohoto společenského i osobního jevu a v písemné části a rešerši mohla studentka téma rozvést do šíře místo toho, aby dlouze popisovala jak postupovala v práci. Chybí mi výraznější prozkoumání tématu, které mohlo vést i k uměleckých reenactmentům a RPG hrám či alespoň zmínka o této související tématice. Autorka sice píše, že se odpoutala od „přemalování“ bitvy z nalezených fotografií na stěnu, ale na druhou stranu se nedostala dále než k subjektivizující interpretaci tváří na nalezených on-line fotografiích bitvy, což lze učinit s libovolným materiálem, když budu přehnaně kritická. Také její rétorika „moji padlí bojovníci“ nasvědčuje, že si autorka příliš přivlastňuje nalezenou problematiku pro sebe a její médium malby, místo toho, aby ji dále rozšiřovala, rozrušovala a prohlubovala.

Proto nakonec po zvažování zda vzhledem k nasazení autorky navrhnout klasifikaci 1 či 2 nemohu navrhnout nejvyšší stupeň hodnocení, přestože z hlediska volby tématu, technické kvality a důslednosti uplatňované v malířském přístupu si výkonu Ivety Bradáčové považuji. Doufám, že můj kritičtější přístup autorce do budoucna spíše prospěje než uškodí.

Otázky k rozpravě:

Přemýšlela jste šířeji o problematice? Proč jste zvolila zrovna tuto bitvu a proč jen jednu událost? Zkoumala jste i další reenactmenty? Napadla Vás souvislost se soudobým fenomenem RPG her. Proč jste převedla rekonstrukci bitvy, respektive její dokumentaci do malířského média? A k jakému došlo posunu oproti oné dokumentaci či původnímu reenactmentu?

Závěrečné hodnocení:

Návrh klasifikace: 2

Posudek vypracoval(a): Edith Jeřábková

Datum: 31. května 2015

Podpis:

