

Oponentura diplomové práce Vojtěcha Vaňka Popel v očích

Instalace Popel v očích je jedním z možných projevů nebo výstupů Vojtěchova narativního projektu, který postupně vzniká již čtyři roky. Jeho jednotlivé části, představované průběžně na klauzurách od roku 2008, jsou spojeny Vaňkovou fascinací vytvářením fiktivní reality. Projekt se začal odvíjet od interpretace fotografie skutečného poškozeného fotbalového hřiště v Anglii, nalezeného na Google Earth a postupně se vyvinul v komplikovaný mytologický příběh rodů Llacernhale a Luntgadrys. Samotná diplomová práce je důsledným převodem několika záběrů z Vaňkových předchozích animovaných filmů na instalaci v izolovaném prostoru, do něhož je možné nahlížet pouze skrz okno z vedlejší místnosti.

Jedním z možných pohledů, jak lze Vaňkovu práci kriticky pozorovat, je srovnání s žánrem fantasy, k němuž se Vaněk do určité míry odkazuje. Fantasy ve své původní podobě jako literární, filmový a umělecký žánr s přesnými pravidly je někdy pokládán za umělecky problematický, především pro svou dořečenost, explicitní podobu, jednoznačnost. V souvislosti s fantasy žánrem je často používán pojem eskapismu, tj. unikání z běžné reality do reality fiktivní, obvykle zprostředkované určitým médiem. Eskapismus funguje přesvědčivě, pouze pokud je svět, do něhož máme uniknout, dostatečně přesně popsán, jsou v něm stanovena jasná pravidla. Fantasy proto často supluje fantazii čtenáře nebo diváka, představuje mu svět, který pak může pohodlně obývat, nemusí se unavovat jeho domyšlením.

Formální prvky Vaňkova projektu svět fantasy evokují: sugestivní podoba instalace, spojení skutečných míst a předmětů v současnosti s mysteriózními okolnostmi a stopami tajemné smyšlené historie, charakteristické názvy, generované nástroje pro tvorbu náhodných jmen ve fantasy PC hrách na hrdiny, apod. V klíčových bodech se však výrazně odlišují.

Vaněk totiž už od roku 2008 pracuje s téměř homeopatickým dávkováním informací, které by mohly nebo nemusely celý příběh osvětlit. Zároveň plynule přechází při prezentaci svého světa mezi médii - využívá instalaci, video, animaci, malbu, píše narativní texty (připomínající severské mýty nebo pohádky), používá skutečné záběry z Google Earth. Pole pro interpretaci divákem je tudíž velmi rozsáhlé, ohraničené mj. tušením, že tajuplné prostředí by mělo nést nějaký tajuplný obsah.

Podstatné je, že Vaňka neuspokojuje při diplomové práci přístup rekapitulační, kde by fragmenty ze svého vnitřního světa shrnul, umožnil divákům zážitek z propojení vzájemných souvislostí jednotlivých projektů. Je pro něj cenné příběh záměrně neuzavřít, pokračovat i nadále ve vrstvení fragmentů osobní mytologie a čekat, jestli trpěliví diváci začnou celek rozkrývat, interpretovat, nebo i dle jeho přání na něm participovat. Zároveň Vaňka neuspokojují jednoduché interpretace ve stylu "hřiště je paralelou pro válku", apod.

Otázkou je, zda dávkování indicií pro rozkrývání příběhu přichází ve správných porcích, zda otevřenost možností výkladu není zatím natolik bezbřehá, že nás nutí rezignovat. Proti tomu ovšem stojí sofistikovanost zpracování, které udržuje naši pozornost. Jednoznačná, působivá podoba instalace stojí v protikladu k nemožnosti ji dešifrovat podle narativního kódu, jež Vaněk zná, ale neřekne nám ho.

Vaňkův přístup považuji za výrazný a původní se silným potenciálem, proto navrhuji hodnocení A.

Matěj Smetana, 9. 5. 2011

