

Oponentský posudek praktické části diplomové práce Aleny Kazatelové Josef Daněk

Práce Aleny Kazatelové, jak se s ní setkáváme během jejího studia vykazuje sympatickou a stále se prohlubující soustředěnost na okruh témat, smysluplně ohraničený přirozenou vnitřní nutností. U prací uvedených na prvních stránkách portfolia lze předpokládat, nebo i vytušit vliv Jana Svobody, pozoruhodného organizátora a výtvarného pedagoga, působícího v Bechyni, kde Alena Kazatelová studovala na střední uměleckoprůmyslové škole, avšak způsobilost k samostatné práci dokládá už dokumentace dřevěných, totemických objektů na téma živly, vytvořených v rámci workshopu ve Skotsku, který předcházel přijetí na FaVU.

Za zmínku stojí dále „Statický mobil“ z roku 2002- dvě krychle o rozměrech 1,5 m které svou –/ relativní, nutně zdánlivou!/ nehybností upomínají na faktickou nemožnost nehybnosti v pohybujiícím se kosmu. Objekt vznikl také na zahraniční dílně, tentokrát ve Francii, rovněž ještě v době středoškolských studií, a v této souvislosti je mimořádně sympatický základní nápad s paradoxním obrácením zadaného tématu „mobilní objekt“. K realizaci objektu se váže úsměvná příhoda podle níž byla „zaumná“ inverze mladé autorky omylem považována za hlavní nedostatek projektu a studentka musela, aby vyhověla zadání, krychlemi při prezentaci zevnitř pohybovat. I když tehdy podle svých vlastních slov krychlemi nakonec trochu zahýbala zdravá pochybnost a jednoznačné pravdě autorit to nezaplašilo. Jakoby se v té příhodě setkávala s myšlením, které bude určitým protihráčem v jejím dalším konání a vůči němuž se dokáže vymezovat stále přesněji promyšleným způsobem .

Je-li současná performance, akce či environmentální realizace především pokusem o hledání nových autentických způsobů komunikace s divákem pak zřejmě schopnost reflexe podobných názorových setkání, či utkání, může být tím nejdůležitějším výsledkem různých workshopů a dílen.

Ve svých dalších projektech začíná Kazatelová pracovat s prvky absurdity nonsensu a hravého humoru vědomě.

Během stáže v Rumunské Cluj Napoce vzniká mobilní objekt „Běžec“, mechanická loutka poháněná šlapacím mechanismem bicyklu. Materiál a provedení odpovídá možnostem studenta na stáži v Rumunsku, ale celková dispozice, při níž se osoba šlapající na „cyklotrenažeru“ drží jakoby v těsném, neměnném závěsu za mechanickým běžcem působí zdařile, přítomnost člověka v objektu funguje ve směru zamýšleného výrazu.

Principem o nonsensu zabarvené reflexe kutilství najdeme rovněž v instalaci „Odpočinkové křeslo“ /Bechyně 2005. Pro autorku je ale důležitější, že zde, možná poprvé pozorněji zpracovává téma, ke kterému se začne vracet a které je také tématem předkládané diplomové práce- téma odpočinku, spánku.

Atmosféra hravého experimentu, příznačná jak pro někdejší bechyňskou skupinku tak pro ateliér Enviromentu, který si vybrala na FaVU ji samozřejmě vedla k letným nahlédnutím do řady jiných tématických oblastí, v některých případech také opakovaně. Sem patří, snad poněkud příliš zběžně načatá, ne dostatečně prohloubená evokace tématu žvlů, či spolubytí člověka a přírodního prostředí, anebo mírně provokující hry s trapností, skatologií, jakoby nepatřičně zmíněným gendrem, v projektu „strojků na občurávání rohů“, nicméně téma spánku se v mnohosti tohoto hledání prosadí nejzajímavěji. Tak vznikne autorčina dosud nejpřesvědčivější práce- enviromentální instalace a akce „Odpočín si na náměstí Svobody“ /Brno2007/ Rozsáhlá instalace, jejímž základem bylo šedesát „spartakiádních,“ lehátek rozestavených ve veřejném městském prostoru, nabízených k odpočinku procházejícím chodcům se stala příležitostí pro úspěšnou interaktivní hru pro řadu vyzvaných i volně přistupujících účastníků. Příprava a realizace profesionálně organizované akce zahrnovala obstarání potřebných povolení, zajištění ochrany účastníků bezpečnostní agenturou, která zbavovala autorku nutnosti vstupovat do evntuelních konfliktů, večerní čtení „na dobrou noc“ i důslednou dokumentaci. Tím vším se úroveň této práce posunula směrem k regulárnímu autorskému počínu, nad normu obvyklého studentského pokusu.

Předkládaná diplomová práce, objekt–instalace otevřeného kupé vybaveného křesly, pomocí vačkového mechanismu rozhýbanými na způsob simulátorů z trikového filmu, velmi úspěšně pokračuje v rozvíjení obou nejzajímavějších žánrových oblastí o nichž byla řeč- „jurodivého“ kutilství, a interaktivní hry na téma spánku na veřejnosti.

Hluboké a vždycky znovu zábavné téma ambivalence mezi tenzní potřebou aktivity, erbovní vlastností moderní „uspěchané doby“ a prostou, poněkud směšnou i dojemnou potřebou lidské bytosti, po obyčejném spánku, je zde zpracováno s tak jednoduchou a přesnou, mimoslovní lapidárností že se v souvislosti s ní vybavují odkazy k folklorním „smíchovým“ kontextům, prazákladní lidové kultury která zná spánek jako pověstný luxus ubohých, nedosažitelný sen mocných a pohádkovou odměnu spravedlivých.

Práci lze považovat za velmi povedenou . Navrhuji hodnocení A

2.5.2009
J. Daut