

Vysokoškolská kvalifikační práce - bakaláři (diplomová práce)  
posudek oponenta

**Jméno a příjmení studenta, vč. titulů:** Tomáš Moravanský

**Název práce:** Moja bakalárska práca (Videomeaning)

**Slovní hodnocení:**

Protože nejsem členem pedagogického týmu **atelieru...** nejsem si vědom formálních očekávání bakalářské práce tohoto oboru. Je možné, že jsem si do problematiky práce promítal očekávání stanovené pro studenty bakalářského stupně z atelieru fyzického divadla, který vedu na Divadelní fakultě JAMU. Tato očekávání bych chtěl formulovat takto: závěrečné bakalářské práce mají být autorská díla, tedy díla, která projevují osobní reflexi úzkého propojení s použitými scénickými prostředky. Úroveň realizace blíží se profesionálnímu očekávání (tak aby práce mohly být nabízeny na festivalech nebo na nezávislých divadelních scénách), směřované k setkání s veřejností. Tento poslední bod neznamena, že bychom v první řadě předkládali práci očekávání trhu scénického umění, ale očekáváme od studentů, aby to i v případě, že jejich práce neodpovídá kritériím trhu, dbali na to aby vedli publikum vstříc ke své práci a její pochopení-plné percepci.

Když jsem byl uveden do kontaktu s Panáčikovým dílem názvem Videomeaning a Videosleeping, moje první reakce byla porovnání autorova konceptu s použitými prostředky a jazyky. Videosleeping je koncipován jako "zmrazení obrazu", které se realizuje v subjektu, nikoliv v médiu. Média, která inspirovala tuto událost jsou proměněna do nástroje k svědectví a nahrávání. Medium pouze ukazuje to, co tato událost znamená fyzicky pro účinkujícího performerera. Divák pak pozoruje fyzické udalosti inspirované medií skrze medium, které to pouze zpřístupňuje. V tuto chvíli se otvírá prostor pro vnímání, temporální a fyzické světy jsou ještě neprozkoumané. To je to, čemu říkám koncepce tohoto díla. Úvodní záběr, který trvá do 1'26-té minuty je však mnohem víc, než pouhé zachycení : je to kinematografický záběr ve svém složení a divadelní inscenace ve své kopozici (dvě řady mužů v bílých košilích, kteří provádí na unisono gesto) a jeho osvětlení a *staging* (které by mohly být rychle volalné Wilsonovský). Původní koncept, této "realizace zmrazení obrazu" (« *arrêt sur image* ») je představen v téměř divadelním kontextu. Po 1'26 kamera však zahájí průzkumnou práci. Je přidána nová dimenze. Nebo nový jazyk, což přináší rytmus, variace úhlu pohledu - zárodek dramaturgie. Toto quasi-drama provokuje divákovu očekávání, DIVÁK je asi po 4 minutách splňovatne, planovanou pohybem : performeré se začínají spolu třást a bušit na stůl. Tuto chvíli začal jsem se kriticky dívat na dílo. Zatímco původní koncept slíbil divákovi stát se svědkem jedinečné události, a to i za cenu, že to bude vyžadovat desítky minut trpělivosti od diváka a vytrvalosti od umělců, očekávaná událost byla nahrazena jejím divadelním prováděním. Jak vysvětlit toto rozhodnutí? Několika způsoby: 1. Formálně, z potřeby používat videoinstalace jako videoklipu pro hudební produkci, 2. Tendence a sympatie autora pro divadelní inscenace (performer se stává interpretem, *staging* je velmi čistý), 3. Ochota zkrátit příliš vážné úsilí, jako druh podpisu ("podepsaný Panáčikem"), používat hru, spíše než vážné realizace. Je to právě toto poslední vysvětlení, které se zdá nejvíce inspirující. Zdá se mi, že smysl pro hru je pro autora-umělce velmi důležitý. Umělec si hraje s jeho uměleckou přítomností: přítomnost performerarchií a interpretů, a vede jej k absurditě vynásobením partitur. Nemyslím si, že se zde jedná o parodii a ironii vůči performing art nebo divadlu, nýbrž o chuť otvírat hravý rozměr. Přesto musím litovat, že této hře neseď koncept performance a zůstane tedy příliš daleko od původního konceptu.

Zdá se mi, že koncepce a realizace Videomeaning je v tomto ohledu přísnější. Jde skutečně o *performance a installation*, jejichž konstrukce umožňují úzkou artikulaci performativního přístupu a scénické « *dispositif* » a humornou hru se všemi všichni, v nichž jsou tyto kódy zapojeny. Figury, které jsou instalovány ve výstavním prostoru jsou definovány dvojí hrou -

slovní hříčkou a hraním si s oběma kódy: performativním a scénickým. V tomto ohledu "Butor" je nejreprezentativnější: "Butoh, máslo." Umělec, který vykoná tuto figuru, je veden jednak k jeho vlastnímu performativnímu dobrodružství (nic není dopředu plánované, žádné dramatisace) a jednak je mu umožněno si hrát s kódy stávající scénické a divadelní tradice. Z hlediska konceptu, jak bylo zjištěno ve Videosleeping, najdeme znova plán aplikovat potenciál videoartu na subjekt samotný. Myslím, že to není nerelevantní, abych tuto práci porovnal s prací La Ribot v "Piezas Distinguidas" (<https://www.youtube.com/watch?v=XR06oxmpcak>). Figury-performance-instalace intimnosti, které nabízí tento umělec, mají stejnou schopnost překročit různé kódy a hrát si s humorem: výkonnost, instalace, tanec. Záměrem Panáčika navrhnout tyto údaje v rámci výstavy jeden den slibují změnu stavu performerovi, který žádné drama, zasazené předem, nebude rušit. Je to jistota pro diváka - vstoupit do režimu pocitů a vjemů, které si bude jmenovat sám. Z tohoto hlediska názvy děl nebo jména postav nabízí jen distanci a rámeček. Prostorová kompozice těchto figur bude také, protože je založena na otevřené struktuře, se pohybovat směrem k neznámosti nebo nečekanosti. Zdá se mi, že s touto prací Panáčik překročil rozpory, o kterých jsem psal v souvislosti s Videosleeping.

Podíváme-li se na práci z divadelního hlediska, pak se mi zdá, že tato práce dovolí nebo umožní herci-tanečnicko-umělci dosáhnout stavů, kterých by jen zřídka kdy mohly zkoušky v divadelní kontextu dosahovat. Dále se zdá, že reflexe, které budou následovat mezi účinkujícími a autorem, by právě autorovi mohly ledašco přinést.

Práci doporučuji k obhajobě. Navrhovaná známka A

#### **Otázky k rozpravě:**

Má Panáčik v úmyslu prezentovat Videomeaning v různých kontextech umělecké tvorby: například neobvyklých tvarů festivalu, tanečního festivalu, výstavy? Bylo by třeba, pakliže to plánuje, aby prohloubil jeho koncept. To je tím, na čem bych se chtěl autora zeptat: Mohl by nám vysvětlit podrobně koncepci těchto dvou děl - Videosleeping a Videomeaning, a to nikoli jako tvrzení, něžku-li manifest nebo provokaci, nýbrž tak, aby touto odpovědí před sebou otevřel obrovské pole zkoumání?

**Závěrečné hodnocení:** Doporučuji práci k obhajobě.

**Návrh klasifikace:** A

**Posudek vypracoval(a):** doc. MgA. Mgr. Pierre Nadaud

Datum: 5.6 2016

Podpis: