

**Příloha č. 3 Návrhu na zahájení habilitačního řízení na FaVU VUT  
FORMÁLNÍ PODOBA ÚVODNÍHO LISTU HABILITAČNÍ PRÁCE**

Vysoké učení technické v Brně  
Fakulta výtvarných umění

# **HABILITAČNÍ PRÁCE**

Obor Výtvarná tvorba

Název  
Club of Opportunities

Jméno a příjmení (s tituly)  
MgA. Jakub Jansa  
Rok 2024

Jakub Jansa představuje výstavní projekt, který odkrývá třídní konflikt hvězdného avokáda a přehlíženého celeru. Získá celer pozici na avokádovém toastu nebo zůstane pracovitým základem do bujony? Bajka odkrývající současné společenské problémy (třídních a kulturních vztahů) se představuje ve formě rozsáhlé výstavy s názvem *The Garden of problems* (součástí kurátorského celku Myslet Filmem) v Galerii hlavního města Prahy a nově vydané stejnojmenné knize (vydává Umprum), která se dostává na kloub různým problémům - s celerovou ontologií, černou magií, humorem, ztrátou vize budoucnosti a zejména se zakořeněním.

Jansův projekt dekonstruuje mytologii a vyprávění. Děj vzniká epizodu od epizody a stejně tak na scénu přicházejí nové postavy a dějové zvraty. Setkáme se zde s vědmou která ironicky nevidí do budoucnosti, stejně tak s Celeristou, hybridním postavou člověka a kořenové zeleniny celeru.

Jednotlivé díly vznikaly posledních sedm let pro výstavy v Basileji, Lublani, New Yorku, nebo pro cenu Cenu Jindřicha Chalupického 2021 (jíž je Jansa oceněným). A v nedávné době na první souborné výstavě - v GHMP v Domě U Kamenného zvonu, kde předkládají komplexní příběh. Návštěvník tak místo sledování netflixu navštíví galerii. Nejnovější, osmá epizoda vznikla pro výstavu *Květinová unie*, pořádanou Národní galerií Praha u příležitosti českého předsednictví v Radě Evropské unie 2022.

Knih *Garden of Problems* podrobně odkrývá problémy obsažené ve celém výstavním projektu prostřednictvím textů přizvaných autorek a autorů (Michal Novotný, Julie Béna, Kamil Nábělek, Noemi Purkrábková, Jozef Mrva ml, Ernestyna Orłowska, Klára Vlasáková, Jan Bělíček).

Hlavním hrdinou je přehlížená zelenina – celer. Ten se promění ve vzpurnou bytost, hybrid mezi člověkem a celerem jménem Red Herring. Hlavním vypravěčem příběhu je Kamil Nábělek, excentrický filozof, který se osobně objevuje na výstavách *Klubu*. První velký problém v celém příběhu nastane, když postava Vědmy (Seer) přestane vidět do budoucnosti. Druhý a zřejmě mnohem větší problém je, že v kontextu vegesociety se celer ocitá ve velmi nízkém postavení, kdežto avokádo je vždy nahoře.

Série je neustálým zápasem mezi vysokou a nízkou formou. V praxi se tyto polohy neustále transformují tam a zpět. Jako příklad mohu uvést jednu z událostí, která byla součástí první epizody v bowlingovém baru. Klavírní virtuos Michal Šupák zahrál na harmonium letní hit od Rihanny *We Found Love in a Hopeless Place* ve vznosné barokní úpravě.

*Klub* začal jako volná improvizace a asociální hra. Zrodila se z určité ekonomické a časové tísně. Rozpočet na nultý díl (v pražské galerii Berlínskej Model) byl asi 400 Kč a mě zajímalo, co se mi podaří vymyslet do začátku vernisáže. Tak se zrodil příběh celeru. Dal se koupit ve vedlejším obchodě, byl ho plný regál a rozhodně nebyl drahý.

*Klub* má formát, kdy místo netflixu musí divák navštívit galerii. Zároveň příběh není vyprávěn lineárně pouze prostřednictvím videa, ale je zprostředkován skrze živou performance, objekty a prostředí výstavy. Takže ano, používám termíny ze světa televizní produkce, ale je to spíš kamufláž pro přesný opak, protože *Klub* vyžaduje, aby divák někam přišel a namáhal se, aby něco pochopil. Takže řekněme, že to není tak přímočará zábava. Ale stejně jako ve světě seriálů i zde využíváme velkorysost formátu k analýze postavy, která probíhá mezi každou epizodou v rozhovoru s Kamilem Nábělkem.

Jedinou výjimkou je zatím epizoda s názvem *Opening Ceremony*, která byla natočena jako krátký film hlavně proto, aby mohla být prezentována na internetu. Přesto mám stále motivaci vytvářet situace a události ve fyzickém světě. Baví mě přímá interakce s divákem a to, že každý si odnáší jinou informaci. Je to méně kontrolovatelné než uvěznění diváka v kině a prezentování obsahu s jasnou linearitou. Je to větší dobrodružství s rizikem trapnosti a nudy.

Většinou používám recyklované materiály z filmové produkce. Ty jsou samozřejmě skládány do nových objektů a celků – jedna iluzorní realita se mění v jinou, kterou můžeš fyzicky zažít.

Rád také přemýšlím o tom, že každý prostor má svou skrytou dramaturgii. Někam tě vede, postupně ti předkládá informace a ty si při jeho procházení skládáš svůj vlastní příběh. Aby to neznělo příliš abstraktně, například ve třetí epizodě *Klubu* s názvem *My Name Is Red Herring* jsem pracoval s objekty, které vypadaly jako prázdné regály obchodu s high-tech. Galerie se navíc nacházela v bývalém obchodě, takže většina diváků na vernisáži nevěděla, kam to vlastně vstupuje. To mělo svůj praktický význam, protože hrdina epizody, celerista Red Herring, prodával ve sklepeš svou prázdnou ideologii ve formě videotutorialu.

V *Klubu* videa obvykle nenesou celý příběh. Ten je zakódován do celé výstavy. Je to trochu jako hrát videohru *Stanley Parable* (hra, která se odehrává v prázdném enginu *Half-Life* a vše, co děláš, doprovází komentátor). Stejně tak se v *Klubu* pohybuješ mezi rekvizitami vytvořenými z použitých filmových materiálů a zároveň ve videích vidíš útržky příběhu *Klubu*, navíc se můžeš (ale nemusíš) setkat s hlavním vypravěčem Kamilem Nábělkem, který může objasňovat souvislosti, ale také vytvářet

chaos. Neříká totiž všem to stejné. Líbí se mi, že lidé mohou mít naprosto rozdílné zážitky z akce a pak si je třeba popisovat někde v hospodě.

Tato práce vzniká v podmínkách, které určují zdejší svět umění, je jimi přímo ovlivněna, ale nemyslím si, že jde o komentář, který by se dal označit za přímou institucionální kritiku. Například v prvním díle jsem přímo počítal s tím, že prostor bowlingového baru navštíví několik kurátorů a kritiků, kteří z mého pohledu svou interpretací dokážou obyčejné věci povýšit na jedinečné. Jsou vlastně také průvodci metamorfózou. Jejich mozky jsou vycvičené k sofistikovanému a kritickému přemýšlení o materiálnosti, tvaru, kontextu, významu atd. Instaloval jsem tedy různé nalezené předměty do prostoru, u nichž nebylo jasné, zda se již nacházejí v prostoru bowlingového baru, nebo zda jsou vědomou uměleckou intervencí. Jednoduše řečeno, každý trénovaný mozek se na mých výstavách stává performerem. Teď vážně, hrana nejednoznačnosti toho, co je, nebo není umění a kdo o tom rozhoduje, mi obecně přijde zajímavá.

Na kostýmech spolupracuju s Karolínou Juříkovou. Konkrétně pro poslední díl, *Opening Ceremony*, je navrhovala společně Kristýnou Novákovou, dohromady vedou Overall Office studio. Také od 6. dílu pracuju na silikonových maskách s Eliškou Pitrákovou.

Pro každou epizodu a vývoj hlavních postav je vždy důležitý kontext samotné výstavy (galerie či výstavní události). V předchozím díle (7. epizoda – *Shame to Pride*), který vznikl v rámci Ceny Jindřicha Chaloupeckého, se etablovala postava celeristy (Red Herringa), který byl pozván do vyšších kruhů mezi avokáda. Na jejím základě celerista řešil svůj třídní a společenský coming out. Musel si ujasnit, kam vlastně patří, a dospěl k závěru, že musí založit hnutí třídních a sociálních přeběhlíků. To mu přineslo nečekaný kulturní a sociální kapitál. Stal se sezónní zeleninou, která nahradila dýňové latté Oprah Winfreyové novou příchutí celeru. A v tu chvíli ho Národní galerie pozvala, aby zahájil české předsednictví v Radě Evropské unie, které se ve skupinovém uměleckém projektu alegoricky skrývalo pod paralelním světem *Květinové unie*.

Nadpřirozená postava Vědmy, která již není schopna předvídat budoucnost, přebírá režii nad druhou částí programu a formou eko-sexuálního slavnostního rituálu aktivizuje dekorativní květiny. Vědma ukazuje rostlinám, že když dají pestíky a kalichy dohromady, mohou oslovit veřejnost a měnit chod věcí. Tak doufejme, že se jí schopnost vidět do budoucnosti opět vrátí.

S Kamilem Nábělkem se scházíme mezi jednotlivými epizodami a snažíme se analyzovat motivace postav – jak se vypořádaly s problémy, které jim nový díl předhodil, jak na novou situaci reagovaly. Ale ten rozbor vlastně probíhá už při konverzaci s diváky během každého *Klubu*. To je pro mě

„anatomie vyprávění“. Příběh se snaží pojmenovat sám sebe, jsme uvnitř projektu, ale snažíme se od něj získat odstup. Snažíme se pochopit, jak se nám příběh a s ním spojená mytologie pomalu odvíjí pod rukama. Našli jsme nějaká skrytá pravidla vyprávění? Čas od času se nám objevují a máme pocit, že veškeré naše úsilí dává smysl a získává přesnou strukturu, že se stále více přibližujeme k pochopení toho, jak mytologie vzniká. Ale stejně často se celá struktura rozpadá, aby se z tohoto chaosu mohla znovu přizpůsobit nějakým novým podmínkám vzniku.