

FEDERACE VZTAHŮ

je výstava – sochařská situace - Rudolfa Samohejla pro galerii Nevan Contempo. Prostor podlahy, který kompletně pokrývají betonové dlaždice, navádí diváka do určité míry k pohybu. Nastavení pravidel je ale současně otázkou jednotlivce. Samohejl se sochařským situacím opakovaně věnoval v minulosti. Zatímco předchozí práce složité významové vrstvy spíše skrývaly, současná výstava je až bolestně exponuje na povrch.

Betonový pomník charakterizuje industriální dobu, stejně jako dobu vlády utopii. Betonové pomníky jsou ostalgií (Zálešák) – místní východoevropskou nostalgii. Nejmonumentálnějšími pomníky industriální doby jsou betonové ruiny továren a opuštěné vojenské objekty.

Systém je ohraničený či neohraničený celek složený z částí, které na sebe vzájemně působí. Překročení nebo překreslení ohraničujících čar je přejmenováním známého. Betonové dlaždice jako možná paralela polí deskové hry staví do kontrastu „takzvanou historickou nutnost s možnostmi jiného topografického uspořádání“, jak by možná řekl Rancière.

Pláž je podobná jako poušť. Jednou je hybným činitelem proměny voda, podruhé vítr. Pokaždé čas. Písek je příměsí betonu. Příměsí pláží jsou objekty vyplavené mořem, naváté větrem či odhozené člověkem.

Poušť je pláž bez vody.

Nalezené nefunkční či **fragmentární objekty** jsou jako kosti zbylé z původního života týchž věcí. Znovu použít kosti pro vytvoření objektů je doménou šamanů. Šamani jsou prý něco jako umělci. Oživení kostí je proti času. Samohejlovy objekty jsou anachronizmy nebo polychronizmy.

Synchronicita, diachronismus, anachronismus (**Baudrillard**).

Vrakoviště je **skladiště času**.

Divák se nad vším vznáší. Je to ten, kdo vidí všechny trosky. Divák je součástí sochařské situace, je jejím hybným momentem, jediným potenciálem a hrozbou její změny. Divák může číst čas. Divák je ten, kdo se dívá a netuší, co vidí. Možná je to ten, kdo se bolestně snaží odejít ve chvíli, kdy přišel. Divák má možnost být zmaten, zahlcen, rozhořčen, vyděšen, nebo nedotčen.

Čas je.

Bezúčelná činnost jednoho nebo více lidí může být **hra**. Ale hra, aby byla hratelná, musí mít jasná pravidla. Šachy jsou historicky relevantní hra umělců. Jedním z pravidel sochařské situace

Rudolfa Samohejla je možnost měnit pravidla, dívat se na ně z vrchu. Desková hra Zóna, je autorova práce z roku 2016, jejíž herní dlaždice jsou také šestiúhelníky. Z instalace předmětů z osobní sbírky autora na dlaždicích se v instituci umění stává „Grand Jeu“ - vysoká hra.

Duchamp pěstoval prach. **Prach** je trochu jako písek. Oba zastupují čas. Prach usazující se na Duchampově uměleckém díle byl pro fotografii Raye možná důležitější než to, co bylo pod ním. Interpretace nad povrchem je nositelem smyslu.

Šedivé šestiúhelníky připomenou vojenské zaměření, mohou stejně dobře označovat herní políčko anebo kus dláždění. Intervence do stávajícího uspořádání míst, doplnění pomníků a soch – to je Samohejlova oblíbená hra upozorňující na pravidla, která často přijímáme jako diktát, místo abychom se spolupodíleli na jejich modifikaci.

Zastavení času je **násilí**. Objekty choulostivě obnažené ve chvíli svého pohlcení nebo ve fázi vynoření. Nehotové nebo necelé. Bolestně se vzpouzející pohledu, bezmocně toužící odejít.

Kompozitní stavební materiál sestávající z pojiva, plniva, vody, přísad a příměsí je **beton**.

Mapy jako zaměření konkrétních míst jsou příkladem vysokých her – na dobyvatele, na piráty, na osadníky a kolonizátory. Turismus a suvenýry během něj nasbírané je jen jiná forma kolonialismu míst. Dobývání vzpomínek čekajících ve vzdálených lokalitách. Jejich znehybnění zalitím do betonu.

Prostor slouží pohybu. I nehybné si žádá svůj prostor. Toulat se prostorem a bezprostředně reagovat na podněty v něm rozmístěné. Využít existující pravidla ke zkonstruování vlastní hry, tak jako Situacionisté chodit po městě podle mapy města jiného. Vytvářet nová spojení a pomocí nich nikoliv expandovat ale implodovat do povrchně známých prostorů.

Text: Tereza Hrušková

FEDERATION OF RELATIONS

is an exhibition, a sculptural situation, by Rudolf Samojedl for Nevan Contempo. The floor space, which is completely covered with concrete tiles, to some extent leads the viewer into movement. It is the individual, however, that sets the rules. Samojedl has dealt with sculptural situations many times in the past. But while his previous work hid the complex semantic layers, the current exhibition is almost painfully exposed on the surface.

A **concrete monument** characterises the industrial era as it does the period of utopian rule. Concrete monuments represent 'ostalgia' (Zálezák), i.e. a form of nostalgia peculiar to eastern Europe. The most monumental memorials of the industrial era are the ruins of factories and abandoned military buildings.

A **system** is a bordered or limitless whole consisting of parts that interact with each other. Exceeding or redrawing boundary lines is a renaming of the known. Concrete tiles as a possible parallel to board games place in contrast 'so-called historical necessity with a topography of the configuration of possibilities', as Rancière might say.

A **beach** is similar to a desert. One is the driving force of the transformation of water, the other of wind. Time in each case. Sand is part of concrete. Part of a beach are the objects washed up by the sea, driven by the wind or discarded by humans.

A **desert** is a beach without water.

Found non-functional or fragmentary objects are like the bones remaining of the original life of these things. Reusing bones to create objects is the domain of the shaman. Shamans are supposedly like artists. Reviving bones reverses time. Samojedl's objects are anachronisms or polychronisms.

Synchronicity, diachronism, anachronism (**Baudrillard**).

A scrap yard is a **warehouse of time**.

The **viewer** hovers over everything. The viewer sees all the debris. The viewer is part of the sculptural situation. She is its driving moment, sole potentiality, and the threat of its change. The viewer can read time. The viewer is she who looks and does not suspect what she sees. Perhaps the viewer is she who tries painfully to leave at the moment she arrives. The viewer has the possibility of being confused, overwhelmed, indignant, terrified or unaffected.

Time is.

The purposeless activity of one or more people can be a **game**. But for a game to be playable it must have clear rules. Chess is historically the game of artists. One of the rules of Samojedl's sculptural situation is the possibility of changing the rules, viewing them from a height. The board game *Zone* is a work from 2016 whose tiles are also hexagons. From an installation of objects from the artist's personal collection on the tiles art in an institution becomes a *Grand Jeu*.

Duchamp cultivated dust. **Dust** is a bit like sand. Both represent time. The dust settling on Duchamp's artwork for the photography of Ray is possibly more important than that which lay beneath it. Interpretation above the surface is the bearer of meaning.

The **grey hexagons** are reminiscent of the military, they could equally well indicate the square of a game or a tile. Interventions in the existing arrangement of places, the completion of memorials and sculptures – this is Samojedl's favourite game and draws attention to the rules that we often accept as dictat instead of collaborating on their modification.

Suspending time is an act of **violence**. Objects delicately exposed at the time of their absorption or emergence. Unfinished or incomplete. Painfully resisting the gaze, helplessly attempting to leave.

A composite building material consisting of bonding agent, filler, water, additives and admixtures is what **concrete** is.

Maps as the focus of specific places are an example of *grands jeux* – conquerors, pirates, settlers and colonisers. Tourism and the souvenirs collected during it are just another form of colonialism. The extraction of memories waiting in remote locations. Immobilising them by pouring them into concrete.

Space serves movement. Even the immobile requires its space. Walk through space and immediately react to the stimuli deployed in it. Use the existing rules to construct your own game, as the situationists move around the city according to the map of a different city. Create new connections and using them do not expand but implode into superficially known spaces.

Text: Tereza Hrušková