

POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

NÁZEV PRÁCE: SIMULACE ŽIVÝCH ORGANISMŮ V DIGITÁLNÍM UMĚNÍ A JEJICH ESTETICKÉ INSPIRACE

AUTOR: BC. SIMONA BROŽÍKOVÁ

VEDOUcí PRÁCE: MGR. ALEŠ SVOBODA

OPONENT: MGR. FELIX BORECKÝ

Simona Brožíková se ve své diplomové práci zabývá specifickým typem digitálního umění, které usiluje o simulaci organických tvarů a které se ve světě umění (Artworld) nejčastěji označuje pojmy, jako je bio art, nano art či transgenetické umění.

Autorka na příkladech vybraných umělců, jako je William Latham, Thomas Ray, Karl Sims a dalších, ukazuje hlavní tendence těchto uměleckých směrů, mezi něž patří vytváření virtuálních objektů působících jako přirozená jsoucna přírody, simulace samovolného života, simulace umělé evoluce postavené na principech darwinova evolucionismu apod.

Pro toto umění již sice ze strany umělců není potřeba osvojit si klasické řemeslo (umět kreslit, malovat), o to větší důležitost získává osvojení programátorských technik. Autorka zasvěceně popisuje, jak tito umělci buď sami, nebo ve spolupráci s profesionálními programátory ovládají tuto nelehkou dovednost.

Práce sama je rozdělena do tří částí. V úvodní pasáži Brožíková popisuje základní rysy tzv. vizuální kultury, kterou charakterizuje v souladu s Baudrillardem jako období simulaker, v níž se vytrácí „princip pravdy“, tj. jasně stanovený rozdíl mezi reprezentací reality a realitou samou.

Ve druhé části se snaží dát tématu hlubší teoretický základ tím, že exponuje některé pojmy a autority estetiky. Zbytečně dlouhou pasáž věnuje dějinám tohoto oboru (Baumgarten, Kant, Hegel), aniž by bylo jasné, jakou souvislost to má pro téma celé práce. Následně se uchyluje k formální estetice, která oproti jiným estetikám prosazuje trvalost a objektivitu formy nad obsah či život. Autorka sdílí názor, že krása má svůj základ v přírodě, přesněji ve vnějších formách živých organismů a odvolává se na estetiky vycházející z antropologie a biologie R. Cailloise, A. Portmanna, E. Haeckela. V otázce, zda tradiční pojmy estetiky ztratily explanační sílu při uvažování o nových médiích, zastává na tomto místě Brožíková střízlivý názor a, odvolávajíc se na formalistickou koncepci krásy, věří v její využitelnost.

Ve třetí, nejpodrobnější části se pak Brožíková zaměřuje na konkrétní umělce a jejich výtvoř, přičemž dokáže provádět relevantní exkurzy k historii digitálních technologií a nových médií.

Brožíková má snahu k tématu přistupovat interdisciplinárním způsobem, využívá terminologii a literaturu z estetiky, biologie či teorie nových médií, což je vzhledem k volbě tématu jistě správné a adekvátní. V celku práce se však tyto různé perspektivy jeví jako nedostatečně propojené. Nejslabší je ta část, v níž usiluje o teoretické ukotvení práce na bázi estetiky. Věnuje se zde zbytečně dlouhým historickým exkurzům (dějiny estetiky – Baumgarten, Kant, Hegel; geneze formalistické estetiky – Wölfflin, Worringer), které nemají pro práci zásadní význam. Místo toho mohla lépe podchytit a rozvést pro estetiku nesmírně zajímavé otázky: může-li počítačové umění simulovat samostatný život, jak si pak poradit s tradičním odlišením uměleckého díla a přírodního jsoucna na základě artefaktuality a záměru autora. Souhlasí-li s Baudrillardovým konceptem simulaker, je vůbec možné pracovat s polaritou

pojmu přirozené vs. umělé? Nebo je přece jen příhodnější tento exaltovaný Baudrillardův pojem opustit a s tím opustit i názor, že virtuální může simulovat reálné? Zdá se, že v tomto nemá autorka sama jasno, na určitých místech se hlásí k tradiční estetice a její terminologii. Jinde však zcela nekriticky přejímá pojem simulace, aniž by ho dala do souvislosti s dříve zastávanou tezí.

I přes dobře zvolené téma navrhuji z důvodů mnoha nekonzistencí hodnotit diplomovou práci „Simulace živých organismů v digitálním umění a jejich estetické inspirace“ Simony Brožíkové jako **velmi dobrou**.

V Praze dne 9. 1. 2011

Mgr. Felix Borecký