

Vysokoškolská kvalifikační práce (diplomová práce)
posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta, vč. tituló: Mgr. Martin Vrba

Název práce: Rozhodnutí

Slovní hodnocení:

Autor označuje svůj diplomový projekt za „myšlenkový experiment“, v jehož rámci se snaží vystopovat v novověkých a moderních evropských dějinách čtyři „rozhodnutí“ vedoucí v konečném důsledku k překonání člověka a nástupu „post-antropické inteligence“. Dějinné okamžiky jako vznik protestantismu nebo vynález knihtisku jsou „rozhodnutími“ díky své nahodilosti: ačkoliv měly radikální důsledky pro další osud člověka, ve své době působily marginálně a nedaly se předpovědět na základě stávající konfigurace. Vrba usiluje o zpětné zachycení významu těchto momentů z perspektivy dnešních diskuzí o „posthumanismu“, „postantropocenu“ apod. Zajímavým rysem jeho myšlenkového experimentu je, že se tak historické zlomy, tradičně popisované jako milníky postupujícího panství člověka, stávají schody vedoucími k jeho zániku.

Výběr i artikulace „rozhodnutí“ vyvolávají řadu pochybností. Především není jasné, proč musejí být reprezentována osobnostmi, a to vesměs autoritativními mužskými postavami západního kulturního kánonu. Tímto zaměřením práce potvrzuje konvenční – a patriarchální – narativ modernity. Výběr těchto postav dále znejasňuje, co bylo v tom kterém případě tím „rozhodnutím“. Jak je tomu například u Maxe Webera: je „rozhodnutím“ jeho interpretace původu kapitalistické modernity nebo samotný historický proces zrodu kapitalismu z protestantské etiky? Jinými slovy, vztah jednotlivých osobností k „rozhodnutím“ je nekonzistentní – vedle těch, kdo rozhodnutí učinili, zde jsou také ti, kdo je teoreticky pojmenovali.

Mnohem podstatnější problémy otevírá zvolený počet těchto „rozhodnutí“ a jejich uspořádání do diagramu. Číslo 4 je zásadní, protože z něj vychází celková struktura projektu i jeho vizuální stránka. Diagram sugeruje jakousi logickou, ne-li kauzální vazbu mezi „rozhodnutími“; uzavírá celou síť vztahů, jež takto vzniká, a dává jim zdání nutnosti. Problematický je jak důvod tohoto řešení, tak jeho předpokládaný účinek:

Zaprvé, uspořádání do diagramu je v principiálním rozporu s deklarovanou nahodilostí „rozhodnutí“. Není nejmenší důvod k tomu, aby osobnosti zaujímaly zrovna to místo, které je jim zde přiděleno – daly by se libovolně přeskupit. Není dokonce ani důvod k tomu, aby byla „rozhodnutí“ zrovna čtyři – určitě bychom v dějinách našly další momenty, které status „rozhodnutí“ vedoucího ke konci člověka naplní stejně dobře.

Zadruhé, není jasné, co vlastně diagram má říkat. Ač uspořádání do takto uzavřené struktury vyvolává dojem významovosti, po tom významu bychom marně pátrali – nakonec stejně nezískáme žádnou další informaci kromě pouhého výčtu čtyř „rozhodnutí“. Autor v teoretické části práce dává toto řešení do souvislosti s logickým schématem, které proslavila Rosalind Krauss v textu „Sochařství v rozšířeném poli“. S tím ale má Vrbov diagram společnou pouze kosočtvercovou kompozici. Jestliže u Krauss sloužila Kleinova grupa k rozšíření logických možností základní dualistické struktury moderní sochy (ne-příroda a ne-architektura), u Vrby žádné takové zdůvodnění není. Zmínka o této autorce tak v posledku působí jako poněkud křečovitá snaha vnést do obhajoby aspoň nějaký odkaz na teorii současného umění. Oproti těmto referencím se tedy nabízí jiné zdůvodnění, proč autor volí právě tuto formu: obecná záliba v estetice diagramů, kterou prozrazovaly již starší Vrbovy projekty.

Obdobné pochybnosti vyvolávají i další aspekty realizace. Hlavy jednotlivých postav jsou vizuálně zpracovány pomocí „algoritmizované estetiky“. Na jednu stranu se toto řešení zdá být konzistentní s celkovým vyzněním práce, jímž je směřování k nástupu post-antropické inteligence (jedná se vlastně o jediný aspekt díla, kde významně vstupuje do hry nějaký nelidský činitel). Na druhou stranu je ale přece jen na místě se ptát, co nám tyto vizuální

efekty říkají o příslušných osobnostech, jak je charakterizují. To, že nenacházíme kritérium, podle kterého jsou vygenerované obrazce přiřazeny ke konkrétním postavám, považují za problém. Jakkoli tato práce obsahově odkazuje k „říši nahodilosti“, uvnitř díla samotného jsme oprávněni požadovat nutnost (byť vyplývající z nahodilého rozhodnutí autora). Ostatně, Vrba sám se k tomuto požadavku hlásí, když říká, že „zvolené formální prostředky se ... nutně váží k základnímu konceptu díla“.

Tím, že v teoretické části zdůrazňuje vazbu vizuálního řešení na koncept, se Vrba snaží oslabit aluze na postinternetovou estetiku, jež jeho práce vyvolává. Domnívám se ale, že nejen vnější slupka, ale také modus operandi i samotné téma dobře zapadají do okruhu tvorby, kterému se před pár lety říkávalo postinternet. Vrbova snaha distancovat se od tohoto trendu tedy není přesvědčivá. To je ovšem spíše problém teoretické obhajoby, než díla samotného: být postinternetovým umělcem není ani v roce 2017 žádná ostuda.

Nakonec nejméně problematičtým rysem celého díla se mi zdá být volba švabachu: skutečně odkazuje ke Gutenbergovi a navíc je to cool. V teoretické části oceňuji zejména trefné přirovnání konstrukce s ocelovými lanky k bondáži a poukaz na BDSM coby metaforu společenské represe. Škoda jen, že tomu neodpovídá stejně rigidní a pevná konstrukce v koncepční rovině díla. A o to větší škoda je, že si nedokáží představit, jak má divák či divačka na základě setkání s tímto objektem ve výstavním prostoru vyčíst témata, o kterých se hovoří v teoretické části obhajoby.

Otázky k rozpravě:

Proč byla zvolena čtyři rozhodnutí (a ne víc nebo méně)?

Proč jsou tato rozhodnutí reprezentována osobnostmi (a ne například věcmi, procesy apod.)?

Nevadí autorovi, že výběr rozhodnutí vážících se na zrovna tyto osobnosti potvrzuje patriarchální kánon moderních evropských dějin?

Jak vlastně má výsledný objekt působit na lidského („příliš lidského“) diváka či divačku?

Dokázal by si autor představit větší míru zapojení nelidských aktérů do procesu vytváření díla?

Závěrečné hodnocení: prospěl velmi dobře

Návrh klasifikace: C

Posudek vypracoval(a): Václav Magid

Datum: 4. 5. 2017

Podpis: 