

Posudek oponenta bakalářské práce

Petr Pololáník

Fikční světy v současném českém umění

Název práce Petra Pololáníka budí dojem, že se bude věnovat budování fikčních světů jako ucelených systémů s vlastní mytologií. Autor se však soustředí především na vliv specifického popkulturního fenoménu na přejímání role současného umělce. Konkrétně se jedná o velmi volné propojení cosplay a kostýmu, který na sebe bere umělec během performativního výkonu. Zpočátku jsem nabýval dojmu, že se autor snaží o jakési ironizování umělcova pošetilého počínání.

Kostým je v umělecké praxi obvyklou rekvizitou, umělci propůjčuje cizí identitu, ztotožňuje jej se znaky sociální skupiny, staví jej do role nebo spoluvytváří účinek akce. Oděv také může fungovat jako role, tedy odstup umělce od jeho vlastního aktu.

Spojení cosplay, tedy převlékání se za fiktivní postavu, a umělecké performance je spojením poměrně volným, kdy jedno s druhým souvisí především prostřednictvím vizuálních znaků. Toto spojení tak považuji především za úhel pohledu, jednu z možných metod, která autorovi umožňuje popisovat určité fenomény současného umění.

Petr si vybírá v třetí části své práce (předchozí se věnují především cosplay) případové studie třech zástupců současného umění: Jiřího Surůvky, Kateřiny Olivové a Lukáše Hofmanna. Tímto omezeným výběrem se mu daří charakterizovat různé přístupy od ironického komentáře, přes demonstraci feminismu po upřímný a přesto exaltovaný projev. Především na ose Surůvka - Hofmann je dobře viditelná proměna nejen české performance. Výsměch lokální malosti (hrdina Batman z Ostravy) a na druhé straně globální trendy sledující a jejich součástí se stávající mladý umělec, který je v roli od svého ranního probuzení až už to vlastně ani role není. Na tomto porovnání je dobře viditelný posun od "všemu se smát a nebrat se vážně" charakteristické pro naše postmoderní devadesátá léta po "postavit se čelem a třeba i naivně" k dnešní žité realitě. To, co nám dřív připadalo jako velká sranda, stalo se dnes už téměř tragédií. Na mysli mám realitu, nikoliv umění.

Důležitým teoretickým východiskem se autorovi stal text Michala Novotného *The Emo-Romantic Turn* pokoušející se popsat situaci po post-internetové vlně. V něm také nalezl další příklady z řad českých umělců (dvojice Slama - Delong), na něž se pokouší aplikovat své další úvahy na úkor ústupu od cosplay a směrem k v názvu slibovaným fikčním světům. Avšak v této části se zjevuje ještě Tereza Damcová, podivná bytost někde mezi upřímností a ironií. Ta je pro mě dlouhodobou záhadou... Jak píše Petr: “Nakolik je takto interní pohled skrze vlastní příběhy vědomou tvůrčí strategií a nakolik svobodnou hrou neohrazenou uměleckým prostředím ví jen sama autorka.”

Práce Petra Pololánika je důležitým, i když svérázným příspěvkem (cosplay!) do popisu proměny (nejen) performativního českého umění. Za její plusy považuji jasné vyjadřování s dobře shrnujícími dočasnými definicemi, např. “Delong a Slama nejsou na rozdíl od ostatních zmíněných tvůrců přímými účastníky hry s vlastními identitami, ale prostřednictvím narativní scénografie a způsobu práce s fikčními postavami videa, které často překračuje zaseté žánrové koleje, unikají od stávajícího pocitu zacyklenosti umělecké praxe a principů trhu, který je i zde stejně jako v ostatních globálních projevech společensky destruktivní.”

Jako problematické se mi zdá neproporcionální řešení textu, kdy definici a historii cosplay je věnován značný prostor na úkor hlubší charakteristiky performativního umění. Dokonce si dovedu představit, že by toho v textu o tomto druhu trávení volného času bylo co nejméně. A třeba právě o onom emoromantickém obratu naopak více.

Práci Petra Pololánika navrhuji k obhajobě a hodnotím známkou velmi dobře (B).