

POSUDEK OPONENTA MAGISTERSKÉ PRÁCE

Jméno: Mária Júdová

Ročník: 2. magisterský

Název práce: Digitálne aspekty v pohybovej performancii

Vedoucí práce: Mgr. David Kořínek

Oponent: MgA. Stanislav Abrahám

Termín obhajoby: 27.9.2016

Tématem teoretické magisterské práce studentky Márie Júdovej jsou aspekty digitálních technologií v oblasti pohybové performance. Studentka vychází z výzkumu uplatnění digitálních nástrojů v propojení s tanečním uměním, a výsledky tohoto výzkumu, kterému se věnovala během celého studia, aplikovala také v její praktické diplomové práci.

Základní otázka, kterou Mária Júdová uvádí jako východisko pro volbu tématu, zní zda a jak zapojení digitálních nástrojů do procesu pohybové performance mění naše chápání choreografie, pohybu a tělesnosti. Cílem odpovídání na tyto otázky je prokázání teze, že většina dosavadních digitálních performancí, přes jejich spektakulární schopnost fascinovat dojmem nových a přelomových výrazových prostředků, nepřekračují ve světle kontextů, které studentka ve své práci předkládá, principy a hranice taneční performance předdigitální éry.

Z hlediska osnovy je práce rozdělena do tří základních kapitol. První shrnuje vývoj principů interaktivní taneční performance a interakce lidského těla s digitálními technologiemi a rozšiřuje koncepty interaktivní performance o oblast interaktivních audiovizuálních instalací. Kromě jiných příkladů z dřívějších období, odkrývá vývoj v práci s choreografií v důsledku vlivů happeningu a performance 60. let minulého století. Uvedené příklady nabízejí paralelu ve dvou rovinách. Pravidla, či instrukce, používané jako otevřená struktura pro participaci diváků při happeningu se prolínají s podmínkami algoritmu počítačového programu v digitální performanci. V druhé rovině je pak objekt či instalace v prostoru zastoupena generativním virtuálním prostředím.

Druhá a třetí kapitola vycházejí ze schématu teze, převzaté od umělce Marka Cognilia z jeho přednášky Reflection vs. Intervention: The Past and Future of New Media Performance. Pro naplnění teze Márie Júdové to považuji za dobrou volbu a vhodné využití dostupných zdrojů. Toto schéma uchopila dobře, čerpá z něho jen do té míry, do které jí umožňuje sledovat záměr její vlastní teze. Obě tyto kapitoly přinášejí podrobnější rozbor dvou základních přístupů k zapojení digitálních nástrojů do pohybové performance. V druhé kapitole, vycházející z Cogniliova pojmu Digitální reflexe, pomocí příkladů konkrétních digitálních performancí ve spojení s teoretickými stanovisky, citovanými z několika různých zdrojů, studentka napňuje cíle její teze.

Za klíčový přínos této písemné práce vidím podkapitulu věnující se tématu digitálního dvojníka. Autorka zde popisuje mechanismy extenze identity člověka skrze digitální technologie v rámci interaktivní pohybové performance a jejich zastřešující koncepty. Podrobně se věnuje odkrývání problematických souvislostí tělesnosti mimo a uvnitř virtuálního prostředí. Analýzu fenoménu virtuální tělesnosti a závěry které z ní vyplývají, vnímám jako úzce spojené s druhým z pro mne nejzásadnějších momentů celé písemné práce. Tím je redukce významu pojmu choreografie ve smyslu kinetické partitury a jejího zápisu na termín choreografická informace. Tento termín odkazuje spíše k momentu, ve kterém vzniká záměr pohybového výrazu pomocí (nejen) lidského těla. Tak jako základním projevem fyzické performance lidského těla je jeho pohyb, pak paralelním jevem, vznikajícím při interakci mezi fyziologickými a mentálními nebo technologickými datovými

procesy, je choreografická informace. Pojem choreografická informace dostává v kontextech, které Mária Júdová ve své práci odkrývá, zcela jasný význam a je velmi důležitou spojnicí mezi všemi kapitolami. Obzvláště důležitou roli pak redukce na termín choreografická informace hraje ve třetí kapitole nazvané Digitální intervence. V této kapitole se autorka snaží objasnit principy, které by mohly přesahovat limity interaktivní digitální performance, které se definovaly naplněním autorčiny teze v druhé kapitole. Poslední kapitola nabízí analýzu principů, při kterých digitální nástroje intervenují do choreografického procesu. Dostáváme se zde tedy podrobněji k indiciím možných odpovědí na základní otázky Márie Júdové, tedy zda a jak zapojení digitálních nástrojů do procesu pohybové performance ovlivňuje a rozšiřuje artikulaci choreografických myšlenek/informací. Jako inspirativní bod zde nacházím propojení současných tendencí využití digitálních nástrojů s využitím principu náhody jako faktoru přinášejícího nečekané formy algoritmických zadání, který ve svých dílech uplatňovali J. Cage a M. Cunningham v 60. letech minulého století. Zdá se, že to je moment, který opět potvrzuje autorčinu tezi, a napovídá, že vzniklé otázky budou muset být v budoucnu vystaveny podrobnějšímu praktickému výzkumu.

V závěru lze shrnout, že autorka textu z dostupných teoretických reflexí zvolené problematiky přehledným způsobem kompiluje adekvátně zjednodušený přehled, přičemž se jí daří zprostředkovat dostatečně širokou škálu souvislostí aniž by se odchylovala od základní osy tématu. Zprostředkovává nám přístupnější vzhled do jinak odbornější úrovně teoretických reflexí oblasti digitální performance. Text může být dobrým učebním materiálem pro posluchače tanečních škol, umožňující zprostředkování aktuálních teoretických uvažování o vztahu pohybu, tance a technologie.

Jedinou slabinu práce nacházím při zacházení s termínem “zažité či naučené vzorce” (pohybu, choreografie). To je jev, který se posuzuje velmi těžko, pokud je to možné. Čtenářovi textu je jasné že tímto způsobem autorka pojmenovává dosavadní hranice choreografického vyjadřování, které se řada tvůrců včetně jí samotné snaží pomocí digitálních technologií překonat, ale je otázkou zda z hlediska lidského vědomí není každá potenciální choreografická informace, kterou by mohl vnější digitální nástroj stimulovat, zažitá. Analýza těchto takzvaných zažitých vzorců mohla naplnit další kapitolu práce, nebo být dokonce cílem dalšího výzkumu. Možná by výzkum choreografické informace z pohledu neurobiologie, změněných stavů vědomí a jiných než digitálních technologií stimulace propojení mezi tělem a vědomím mohl být vhodným doplněním studie.

Mária Júdová nastavila tezi práce tak, aby její potvrzení provokovalo další otázky. Zdá se, že na tyto otázky se nedá odpovědět, a že ve vztahu lidského těla a digitálních technologií jsme zatím na úrovni, kdy jsem schopni tyto vznikající otázky pouze přijímat. Mé doporučení v předešlém odstavci tedy slouží také jako propojení s mojí poslední poznámkou, totiž představou, že součástí této práce by mohly být i určité vize či fantazie, kam by se právě digitální performance, nehledě na všechny limitující aspekty, které práce shrnuje, mohla posunout. A to klidně i na úrovni pouhých představ a přání toho, co by si studentka, jako umělec v oblasti digitální performance tvořící, přála nebo čeho by chtěla dosáhnout.

Mária Júdová z mého pohledu naplnila cíle, ke kterým se ve své práci zavázala. Jako součást obhajoby této teoretické diplomové práce tedy mohu navrhnout spíše otázky abstraktního charakteru, vybočující mimo popsany prostor. Navrhuji aby se studentka vyjádřila k následujícímu: Na jakých principech by podle vás mohl fungovat interface/environment, vytvářející choreografickou informaci bez lidského těla? Jak byste si představovala ideální mediaci choreografické informace tak, aby překračovala případné zažité či naučené vzorce?

Práci doporučuji k obhajobě s navrhovaným hodnocením A.