

Název práce: **Audiovizuální performance v kontextu digitálního prostředí**

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: **výborně**

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Oponentka práce: Mgr. Denisa Kera, Ph.D.

Konzultantka práce: Mgr. Dita Malečková

Řešitelka práce: Mgr. Tomáš Kořínek

### **Slovní hodnocení práce**

Práce Tomáše Kořínka je důkladnou sondou do teorie technického obrazu jakožto série pokusů propojit v reálném čase fyzikální až materiální vlastnosti médií se způsobem zobrazování a komunikovaným neboli převedeným obsahem. Tento skoro mediální "fyzikalismus", který autor identifikuje v dílech teoretiků jako je Flusser a Manovich, zvláštním způsobem spojuje filmovou avantgardu, původní experimenty s pohyblivým obrazem z 19. století a dnešní digitální média. Pokusy propojit zájem o simultaneitu s narativním a reprezentativním využitím nových médií ve videoklipu, live cinema a filmu /absolutní versus čistý/ má odezvu v Bolterově a Grusonově teorii různých mediací. Propojení příkladů z dějin vizuální kultury a současné mediální teorie je přesvědčivé a originální. Autor se přitom soustředí na historický přehled různých způsobů propojení zvuku a obrazu, přes který se mu daří uchopit vztah performativních /live/ a archivovaných obsahů a postupů, což je hlavní otázkou práce. Je to pokus o definici "audiovizuální performance" /s. 53/ a její kategorizaci přes vztah obrazu a zvuku, který následně slouží k popisu vztahu dat /neboli obsahu jakožto datových struktur/ a algoritmů. Tato poslední část je ovšem největší slabinou práce, protože si jen letmo všímá proměn parametrického /generativního/ umění a nových fenoménů jako je "live coding" a "code jamming" nebo také vlivu sensorů v performancích, které analogii obrazu a zvuku jakožto užitečného modelu zcela rozbijí. Kořínkovy "živé a pohyblivé obrazy" jsou stále ještě efektem, který tvoří software /postprodukční a generativní/ aplikovaným na materiál. Tato hranice softwaru, dat a performance ovšem v dnešní době mizí právě s příchodem "live codingu," ale také v oblasti teorie, která se soustředí na software a algoritmy spíše než na obrazy /software and algorithmic studies/. Problematická je i závěrečná poznámka o návratu "aury" v audiovizuálních performancích, která redukuje Benjaminův pojem na jakousi přítomnost /zde a nyní/ a ignoruje kontext distance a blízkosti,

ale také mobilizace diváka přes technickou reprodukci, které hrají zásadní roli v tomto základním textu. Co chybí je diskuse o vztahu konceptu obrazu a kódu /nebo algoritmu/, která by vycházela z porovnání různých konceptů technického obrazu. Jak se liší různé "materiální" až "fyzikalistické" koncepty obrazu jakožto "povrchu bez podstaty" (Shore), "plochy nesoucí význam" (Flusser) nebo Manovichovy principy? V čem vůbec vystihují dnešní performance, které nejen používají kódy a software, ale přímo performují možnosti algoritmů v reálném čase /a to jak v umění tak v ekonomii, viz algorithmic trading, a teorii, viz software studies/. Podobná diskuse by práci pomohla jasněji stanovit tezi i závěr o tom, jak současné digitální performance mění naše chápání dějin vizuální kultury a podobné koncepty, jakým je "aura".

Práci doporučuji k obhajobě s hodnocením výborně.

### Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	30 bodů	0 – 40 bodů
přínos a novost práce	15 bodů	0 – 20 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	20 bodů	0 – 20 bodů
slohové zpracování	15 bodů	0 – 15 bodů
gramatika textu	5 bodů	0 – 5 bodů
<b>CELKEM</b>	<b>85 bodů</b>	

### Výsledné hodnocení práce

Bodový zisk za práci	Hodnocení práce
0 – 50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51 – 60 bodů	Dobře (3)
61 – 80 bodů	Velmi dobře (2)
<b>81 – 100 bodů</b>	<b>Výborně (1)</b>

V Praze dne 30. 8. 2016

.....

Mgr. Denisa Kera, Ph.D.