

Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně

akademický rok 2015/2016

Vysokoškolská kvalifikační práce – magisterská diplomová práce

posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta, vč. titulu: BcA. Kristian Maňas

Název práce: Dočasná zóna

Slovní hodnocení:

Jak hodnotit práci, která je fakticky neohraničená, o které bychom s trochou optimismu mohli říct, že je teprve v začátcích, ale stejně již stihla naplnit cíle, jež si na počátku kladla? Cílem práce, jak jej v textové části diplomové práce vymezuje Kristian Maňas, bylo založit a spravovat tvůrčí komunitu. Tento cíl byl, z toho, co vím, naplněn. Došlo k založení „open-source studia“ Dočasná zóna, v němž autor této diplomové práce sehrává dvojí roli. Jednak je řadovým členem studia, který stejně jako ostatní především přichází s určitou agendou a podílí se na projektech, které studio řeší. Vedle toho je svého druhu „správcem-administrátorem“ Dočasné zóny – má zásadní podíl na stávající podobě rozhraní, jež studio pro své vnitřní fungování používá. Zde bychom se mohli začít bavit o designu – o tom, jak vypadá skupinový chat dočasné zóny, jak se liší interně používaný wiki systém od „normální Wikipedie“, jak vypadá web a výstupy prvních nekomerčních projektů, které Dočasná zóna realizuje. Jak a proč hodnotit tyto „designérské výstupy“ samy o sobě v situaci, kdy sám autor deklaruje svůj záměr jinak? Šlo mu o vytvoření fungujícího společenství, tedy o také o svého druhu design, ale spíše design reality než nějakého produktu... Měli bychom asi hodnotit právě toho společenství, způsob, jakým Dočasná zóna funguje, kvalitu a zajímavost jejích projektů... Právě o těchto aspektech se ale v textové části diplomové práce, ale ani na wiki dočasné zóny mnoho nedozvímě.

Není od věci si připomenout, že to, co v oblasti designu může vypadat jako unikum (a bylo by zajímavé, kdyby autor diplomové práce předložil nějakou obsáhlější rešerši, která by nás přesvědčila o opaku), má ve světě současného umění svoji jasnou paralelu – z konceptuálního umění vzešlou „institucionální kritiku“, tj. uměleckou praxi založenou na kritice samotných předpokladů fungování světa umění, jeho aktérů, mocenských vztahů... Dočasná zóna má jasné atributy podobné kritiky: jako open-source grafické studio sice směřuje k nějaké „normální praxi“, tj. realizování konkrétních zakázek, ty jsou ale podle všeho chápána jak iniciátorem projektu (Kristianem Maňasem), tak jeho členy, z nich někteří jsou aktuálně studenti grafického designu na FaVU, spíš jako doprovodné ilustrace k interní diskuzi než jako cíl, k němuž se studio snaží od začátku co nejrychleji dostat (a bez něhož by standardně fungující studio ztratilo svůj smysl existence).

Dá se dokonce asi říci, že kritika různého druhu byla v prvním roce existence hlavní náplní činnosti Dočasné zóny. Maňas v textové části diplomové práce popisuje některé s cílů této kritiky a lze se oprávněně domnívat, že jeho role v identifikování těchto cílů byla zásadní. Jedním z terčů kritiky je standardní komerční grafický design, který si neklade otázky po vlastních předpokladech, ale realizuje co nejkvalitnější produkty. Dalším je vzdělávání v oboru grafického designu. Další cíle kritiky? Pokud to hodně zobecním, tak by se daly všechny zahrnout pod obecná téma centralizace a kontroly jako dvou tendencí, proti nimž Maňas, respektive Dočasná zóna staví hodnoty spojené s decentralizací a open-source.

Myslím, že právě open-source jako pojem zastřešující jak technická, tak etická téma, jež jsou pro Dočasnou zónu důležitá, by mohlo posloužit jako možné kritérium hodnocení tohoto projektu. Nezůstává celá ta věc s open-source spíš jen atraktivní metaforou? Do jaké míry ji lze převést na princip fungování tvůrčího kolektivu? V „Pravidlech a fungování Dočasné zóny“ mě zaujalo opakování užití principu „absolutního souhlasu“ – nový člen nebo nový projekt mohou být schváleny jen po souhlasu všech členů. Jsme zjevně daleko od laické představy anarchie, kde si může kdokoli dělat cokoli. Čím se zmíněná Pravidla inspirovala? Vychází z fungování dobrovolných spolků a sdružení? Z fungování orgánů státní správy? Z fungování korporací? Nebo například z radikálně autonomních či anarchistických komunit? Nepovede v důsledku snaha k maximální de-hierarchizaci k neschopnosti jednat? Kladly se podobné otázky uvnitř Dočasné zóny? Vedou se průběžné diskuse o způsobech fungování? Říkám si, že by mě možná zajímaly odpovědi na tyto a podobné otázky o něco více, než představení Agendy, kterou do aktivit zóny přináší autor předkládané diplomové práce. Tyto otázky je jistě možné chápat již jako otázky k rozpravě a v souvislosti s nimi ještě jedna, respektive dvě: co z Agendy představené v textové části diplomové práce má již podobu projektu schváleného stávajícími členy DZ? Jak vlastně funguje proces schvalování?

Otzázkы k rozpravě o diplomové práci:

Výše položené otázky lze jistě chápat již jako „otázky k rozpravě“. Přidám k nim ještě jednu nebo dvě: co z Agendy představené v textové části diplomové práce má již podobu projektu schváleného stávajícími členy DZ? Jak vlastně funguje proces schvalování? A ještě jednu: Asi se nebudu mylit, když napišu, že důležitým předobrazem ve fungování Dočasné zóny jako studia kritizujícího svou praxí instituci grafického designu je studio Metahaven. Mohl byste pojmenovat, v čem se fungování a cíle Dočasné zóny s Metahaven shodují a v čem se naopak liší?

Závěrečné hodnocení:

Stále si nejsem jistý, jaká kritéria k hodnocení této diplomové práce použít. Nejlépe mi v hodnocení vychází „design reality“ – Kristianu Maňasovi se povedlo nastartovat fungující kolektiv, který se nejen kriticky zabývá předpoklady graficko-deisgnérské praxe, ale začal pracovat na prvních konkrétních projektech. O něco rozpačitější jsem při hodnocení konkrétních výstupů (je jich pro mě zatím málo a stále nejsem dokonale přesvědčen o tom, proč mají v kontextu dnes vládnoucího hesla „publish or perish“ být tak málo viditelné a komunikovatelné za hranicí vlastní komunity).

Návrh klasifikace: B (velmi dobře)

Posudek vypracoval: Mgr. Jan Zálešák, Ph.D.

Datum: 5. května 2016

Podpis: f 2