Oponentský posudek na habilitační spis Mgr. art. Mateja Novotného PhD.

Klasik oboru *digitální umění*, Lev Manovich, tvrdí, že avantgardní duch umění začátku 20. století, k jehož odkazu se stále hlásíme, se ve druhé polovině 20. století přenesl do oborů jako interakce člověk–počítač (HCI), herní design nebo performance DJs a VJs. Je přesvědčen, že designéři a vývojáři uživatelských rozhraní, jako Douglas Engelbart (výzkumník interakce člověk–počítač, vynálezce počítačové myši a prvního grafického rozhraní), Ivan Sutherland (zakladatel počítačové grafiky, vynálezce první virtuální reality), Theodor Holm Nelson (autor konceptů hypertext, hypermedia a dalších) nebo Tim Berners-Lee (tvůrce World Wide Web), budou jednou uctíváni stejně jako největší osobnosti historie umění.

> Napsal: *„Čas ukáže, že největšími inovátory v oblasti kulturní produkce posledních desetiletí nebyli malíři, filmaři, spisovatelé, ale designéři HCI, vývojáři počítačových her nebo DJs.“* Lev Manovich

Avantgarda digitálu se tedy rekrutuje z programátorů a UX designérů, kteří inovativně řeší úkoly jako design rozhraní (accessing) nebo nové způsoby užití dříve nahromaděných kulturních objektů a formátů.

I když se Manovichovo tvrzení musí brát s jistou dávkou licence, s ohledem na jeho záměr pregnantně i provokativně formulovat myšlenky, něco na něm rozhodně je. Vždyť už v první generaci počítačových umělců převládali vzděláním matematici, fyzici a počítačoví vědci (Frieder Nake, Georg Nees, A. Michael Noll a další). Kyberkulturní subkultura se následně rozvíjela na základech daných hackerskou a informatickou elitou (tzv. digerati, jak je označil John Brockman) a hackerský étos, viz *The Hacker Manifesto* od Loyda Blankenshipa, (1986) a *A Hacker Manifesto* od McKenzie Wark (2004), dodnes ovlivňuje sféru digitálního umění do té míry, že Mark Tribe a Reena Jana, autoři knihy *New Media Art*, argumentovali ve prospěch teze, že digitální umění není nový umělecký druh, ale spíš hnutí, jež spojuje umělce na základě ideové a postojové orientace.

Na přelomu 20. a 21. století to byli právě hackeři, digitální umělci a ´digerati´ (přičemž nejčastěji byly tyto role spojené v jediné osobě), kdo vnesl do akademické sféry nové podněty formulované pod nálepkami disciplín jako ´softwarová studia´, ´evil media studies´, ´platform studies´, ´critical code studies´ aj., přičemž jejich pandány v umělecké sféře (softwarové umění, code works atd.) bezprostředně in-formovaly témata i formy teoretického diskurzu.

Do tohoto obrazu digitálního umění perfektně zapadá umělecko-pedagogický profil Mgr. art. Mateja Novotného, PhD. – Vzdělání v oborech matematika a aplikovaná informatika; portfolio projektů, které se rozprostírají od nástrojů zdravotnické diagnostiky, přes vizualizaci dat, k tvorbě interaktivních aplikací pro paměťové a výstavní instituce až k hernímu design, to vše je v souladu s charakteristikou digitálního umění naznačenou výše.

Vzdělání a dlouholetá kreativní práce dr. Novotného na poli „interaktivní vizualizace počítačových dat“ (viz sebe-charakteristika v portfoliu) je vynikajícím předpokladem nejen

k vlastní tvorbě na poli digitálního umění a designu, ale i k tomu, aby studující na platformě Digitální umění VŠVU v něm měli pevnou oporu a rádce při realizaci svých projektů a při osvojování si řemeslné části kreativního procesu v oboru digitální umění.

Oceňuji také deklarovanou ambici rozšířit náplň výuky o větev zaměřenou na design. Tato vize je nejen v souladu s pojetím digitálního umění, jak bylo popsáno výše, ale zároveň je to postoj poučený ´obratem k designovému myšlení´, který v poslední době můžeme pozorovat na uměleckých školách.

Na základě předložených výstupů ráda doporučuji, aby Mgr. art. Mateji Novotnému, PhD., byl udělen titul docent v oboru Umění.

V Brně dne 19. 1. 2025

Jana Horáková