

Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: INTERAKTIVNÍ PROJEKT

Práci předložil student: Viktor MAKURYN

Studijní obor a specializace: Intermediální tvorba, specializace Intermédia

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil:

MgA. Vojtěch Vaněk

1. Cíl práce

Stanovený cíl diplomové práce byl naplněn a srozumitelně předán i ve formě dokumentace pro distanční posouzení.

2. Stručný komentář hodnotitele

Cílem následujícího posudku není hloubková až technokratická analýza řešení díla, at' už ze strany sensorického hardwaru nebo kódu použitého v samotném softwaru. Soustředí se především na obsah, záměr a výslednou exekutivu projektu. Zároveň je nezbytné uvést, že jsem finální dílo nemohl vyzkoušet napřímo (tento problém byl z mé strany). Hlavním zdrojem informací je pro mě autorem poskytnutý videozáznam, fotodokumentace projektu a textová část diplomové práce. Tato skutečnost pevně definuje mantinely následujícího textu.

Viktarův projekt budu dále skloňovat především jako autorský ovladač (controller), který z hlediska interakce předpokládá fyzický kontakt. Fundament je tady stejný jako u většiny ovladačů, které nám dnes kontakt s virtuálním prostředím zprostředkovávají. Virtuální prostředí, lépe řečeno objekt, zde slouží výhradně jako ilustrace sensorické funkcionality díla, byť obsahuje formálně rámovanou interaktivní výzvu. Stežejním bodem projektu tak zůstává odklon od klasické, případně pevné

konstrukce ovladače směrem k jeho organické reprezentaci. V kontextu hapticky založených ovladačů se toho každý rok děje poměrně hodně. V rámci retri si přirozeně vzpomeneme například na film *eXistenZ* (1999), vzdáleně pak na ovladač *Nes Power glow* (1989) a další. Právě zmínka o retru je v kontextu projektu důležitá. Výsledná instalace totiž působí jako odosobnělá fascinace senzoricou, bez hlubšího autorského otisku. V tomto bodě se projekt překlápí do roviny formálního až nostalgického multimediálního díla, které dnes těžko hledá místo v jakémkoliv uměleckém provozu.

Přesto na rovině studentského projektu Viktorův projekt vítám. Zejména v DIY podobě první verze, kterou jsem mohl vidět (hlína v plastovém květináči). Není pochyb o tom, že bylo třeba vynaložit výrazné technické úsilí, aby výsledná realizace opravdu fungovala. Přesto bylo možné pracovat alespoň s potenciální poetikou díla. Pohrát si s asociacemi, souvislostmi a dalšími prvky přirozené, nikoliv manuální hravosti díla. Dal bych ruku do hlíny za to, že pseudo-galerijní estetizace v podobě „popelníku nebo grilu“ výsledku příliš neprospívá. Oproti tomu nepřirozenost virtuálního prostředí je něco, na co si společnost až paušálně zvykla. Zejména pokud se jedná o geometrickou ilustrativní kulisu senzorického dění. Přesto lze zejména v uměleckém provozu pracovat s jakoukoliv vizuální reprezentací v ideálním případě autenticky, nikoliv formálně.

Přeji Viktorovi, aby v budoucnu hledal všechny, nejen ty hmatatelné, aspekty díla. Pro motivaci současného umělecky rámovaného publika nestačí jen zabořit ruce do hlíny a podívat se nad avantgardní podstatou takové interaktivity. Je třeba hledat rafinovanější způsoby interakce s uživateli, případně diváky a nabídnout jim opravdu něco, co mohou v hlíně rukama najít. Výtka k formalismu nic nemění na tom, že držím Viktorovi palce. Doufám, že se oblasti alternativních, případně experimentálních ovladačů bude věnovat i nadále. Je to ostatně jediný způsob, jak tento typ produkce posunout dál.

3. Vyjádření o plagiátorství

Diplomovou práci nepovažuji za plagiát.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Velmi dobře

Datum: 27.5.2021

Podpis: MgA. Vojtěch Vaněk v.r.