



Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: INTERAKTIVNÍ INSTALACE

Práci předložil student: BcA. Andrea JAROŠÍKOVÁ

Studijní obor a specializace: AU - specializace Multimédia / MgA.

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil: MgA. Marta Vobrubová

1. Cíl práce

Cílem práce byla „instalace, která bude v interakci s divákem a bude splňovat všechna daná kritéria a vize autorky“. Jedním z kritérií pro vznik byla, dle zadání práce, „interakce s okolím za využití technologií korespondujících s aktuálními trendy“. Formálně byl cíl práce splněn, instalace je interaktivní a divák se zapojuje do procesu tvorby. Přesto lze vést spor o použití „technologií korespondujících s aktuálními trendy“, neboť v celé práci nebyly aktuální trendy (které to jsou?) přítomny nebo zmíněny.

Fakticky byl cíl práce naplněn. Textová část odpovídá zadanému rozsahu.

2. Stručný komentář hodnotitele

V úvodu své diplomové práce nás Andrea Jarošíková stručně seznamuje se svými předchozími pracemi, v nichž přešla od fotografií módního typu k instalacím s osobním přesahem. Autorka zmiňuje důležitost interakce ve svých dílech a tento směr je v tomto vzorku patrný. Ať už je to otisk těžko zaznamennatelné sportovní akce v sádře nebo přeplněná „kostka“, ve které si návštěvník brzy vyčerpá vzduch a která tak připomíná analogii s naší planetou. Ve své diplomové práci nám předkládá jakýsi automat, ve kterém

zredukovala svůj dosavadní život do slov ukrytých v několika desítkách složitých skládanek. To vše uzavřené v transparentním boxu. Divák/účastník hry si může se skládanou pobrat a zjistit informace ze života Andrey. Koncept, ve kterém nabízí divákovi možnost rozhodnout o dalším vývoji tím, že přidá do hry vlastní skládanou a ovlivní tak vývoj „životního příběhu“, může vzdáleně připomínat slavný Kínoautomat, kde o osudu postavy ve filmu také rozhodovali diváci. Autorka se v úvodu textové části zmiňuje, že dluho hledala téma, které ve své diplomové práci zpracuje. Od začátku chtěla pracovat se skládanami typu Nebe-pekloráj, do kterých vloží informace z životních situací, kterými prochází. V podobě, v jaké dostávám práci k posouzení, ale úplně chybí obsah těchto skládanek. Jsou to slova, či celé příběhy? Autorka také říká, že každý máme v životě nějaké situace, při kterých zažíváme v přeneseném slova smyslu nebe, peklo nebo ráj a ona sama svůj dosavadní život popisuje hlavně jako bližší nespecifikovaný ráj a občas nějaké to peklo. Víc se ale nedozvíme. Nerada bych tvrdila, že umělec musí mít tzv. odžito, aby se mohl věcnému tématu „Odkud přicházíme, kdo jsme...“ věnovat. Ale myšlenka, jestli tedy není na podobné životní bilancování ještě příliš brzo, se přímo nabízí.

Součástí instalace jsou předtiskované archy, které může každý divák vyplnit, složit a přibodit do automatu. Co pak vlastně v boxu vznikne? Bude to paralelní životní příběh? Autorka se tím ale příliš nezabývá, pouze konstatuje, že vznikne „Propojení několika reálných příběhů naší společnosti“. Nenabízelo by se spíše nechat volný jeden roh skládaneky pro diváka, aby se mohl vepsat přímo do tohoto zredukováného života a víc navázat na koncept „pošli to dál“? A jak dalece budou cizí příběhy reálné? Otázky vyvolává i samotná podoba automatu. Autorka zmiňuje, že během výroby narazila na mnoho překážek a také na problém financí. Je škoda, že box nemá původní plánovanou velikost a je spíše modelem sebe sama. Opět nejsou zmíněny jiné materiálové alternativy nebo návrhy. Vidíme pouze finální verzi boxu, protože tuto představu autorka měla od počátku. Mohl být box ze skla? Nebo z jiného cenově dostupnějšího materiálu? A nemohl být více skutečným automatem, než jen transparentním boxem s odklápěcími dvířky? Netušíme ani, v jakém prostoru chce výsledné dílo prezentovat. Je to galerie nebo veřejný prostor? Osobně by mě zajímalo, jakým způsobem by na její dílo reagovali třeba náhodní kolemjdoucí v nákupním centru nebo v nádražní hale, a tento výstup bych ráda viděla jako část výsledné diplomové práce. Postrádám i informaci o instrukcích divákovi: bude vědět, co vlastně hraje za „bru“? Dostane návod, aby pochopil smysl celé instalace? A pokud ne, bude pro něj hra mít nějaký přesah a bude se mít s čím ztotožnit?

Zklamáním je pro mě závěr práce. Byť teoretická část není tím nejdůležitějším, čím bychom se měli při hodnocení uměleckého díla zabývat, čekala bych v závěrečné reflexi, a hlavně při tak osobním tématu jako je vlastní život, víc než jen to, že autorka vše shrne do několika vět, ve kterých zdůrazní, že se při tvorbě odreagovala a příjemně si odpočinula. U diplomové práce bych čekala hlubší reflexi.

3. Vyjádření o plagiátorství

Ve světě výtvarného umění je téměř nemožné přijít s něčím, co zde ještě nebylo. V Japonsku lze naléznout skutečné automaty na origami skládanek a skládanka tohoto typu byla už jistě v nějakém uměleckém díle využita. Z pohledu autorského práva je však každé dílo, které autor nějakým osobitým způsobem promění, dílem novým. Dílo Andrey Jarošíkové tedy plagiátem není.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhovaná známka: velmi dobře až dobře

Je celkem obtížné ohodnotit dílo Andrey Jarošíkové. Převažuje u mě pocit, že jsem se toho o její práci a vlastně ani o ní mnoho nedozvěděla, byť právě to mělo být hlavním cílem její práce. Obsah skládanek mi zůstal utajen, otázky jsem si musela pokládat sama, téměř žádné varianty nebo proces tvorby jsem nemohla sledovat, nevím, pro koho je dílo určeno. Celá práce mě tak bohužel příliš nepřesvědčuje a její potenciál mi nepřipadá plně využitý. Nezbyvá než hodnotit známkou velmi dobře až dobře. Nevylučuji však, že by při obhajobě mohla autorka dílo obhájit známkou lepší, hlavně pokud odhalí trochu více z pohybu k tvorbě a odpoví na následující otázky:

V jakém prostoru by mělo být dílo vystaveno?

Zvažovala jste nějakou technicky složitější variantu „automatu“ než jen průhledný box?

Co přesně očekáváte od interakce s divákem? Co mu brání hry na Nebe-pekelo-ráj s vašim vepsaným příběhem přinést?

Myslíte, že lze dílo ještě někam autorsky posunout?

Datum: 22. 5. 2022

Podpis: MgA. Marta Vobrubová

