

Hodnocení bakalářské práce Marka Vysušila

Počáteční situace Marka Vysušila byla, na rozdíl od jeho studijních kolegů, jiná. Co by absolvent střední školy technického zaměření, neprošel soustředěným výtvarným školením, ale přinesl si neocenitelnou znalost technických disciplín. Navíc, jako jeden z mála, byl schopen spojit zaměstnání v grafickém studiu se studiem tak, že toto jeho studiu nijak neškodila, spíše naopak.

Všech těchto znalostí a dovedností po celou dobu studia k mé radosti svrchovaně užíval a byl schopen je propojit v jeden celek. Jako příklad uvedu práci, v níž přetransformoval stolní tiskárnu na funkční artefakt, z kterého získával jedinečné grafické výstupy, a nebo práci v níž simuloval prostřednictvím souřadnic GPS navigačního systému pohyb odkudkoliv kamkoliv.

Závěrečná práce Marka Vysušila „Držte odstup“ z řady výše vypsanych realizací nevybočuje. I zde autorsky zasahuje do standardního herního zařízení, tentokrát „Kinect“ pro Xbox 360 a PC určeného k ovládání počítačových her pohybem a polohou hráče. Demonstruje zde možnosti změny a vytváření nových obrazů. V textu ke své práci píše: „Detailní zájem o určitou věc mnohdy způsobuje vnímání „bez odstupů“, začíná nám unikat, co pozorujeme v širších souvislostech. Odstupem od projekce, (nebo její shlédnutí bez odstupů), se tak stává určujícím pro způsob, jímž informaci zpracováváme“

Připomínkou, kterou mám je, že bych přivítal větší úsilí v hledání samotné reže snímaných aktérů - herců. Ale to je snad jediná výtká, kterou bych k práci Marka Vysušila měl, totiž že výrazná forma poněkud zastiňuje obsah.

Jeho práci hodnotím jako velmi zdařilou a navrhuji hodnotit ji výborně.


doc. Stanislav Zippe, vedoucí práce