

Oponentní posudek diplomové práce studentky Hany Kostruchové
studující
na Fakultě umění a architektury, Technické univerzity v Liberci
ve studijním programu - výtvarná umění, studijní obor-vizuální komunikace
pod názvem

INTERAKTIVNÍ KRESBA

Studentka vytvořila interaktivní vizuální zážitkové dílo, které vzniká pomocí její autorské mobilní aplikace. Mobilní aplikace pracuje tak, že funguje jako trekovací zařízení, tedy sleduje pohyb mobilního zařízení v prostoru. Trajektorie mobilního zařízení nebo lépe řečeno, stopa pohybu osoby s mobilem v ruce, je zaznamenávána v reálném čase a z těchto primárních dat je pak vytvářena aplikací kresba na displeji mobilu (mobilního zařízení). Kresba se skládá z definovaných grafických prvků a čar. Do vznikajícího obrazu, resp. sledu obrazů tvořících jakýsi film o cestě, je přidávána náhoda a to na několika úrovních. Náhoda vnáší do výtvarného záznamu „cesty“ filozofický rozměr a také vzrušení z nepředvídatelného obrazu, divák se stává autorem – správně jen spoluautorem. Ten se může okouzlen měnícím se obrazem nechat unášet právě vznikajícím výtvarným obrazem nebo může chtít víc obraz kontrolovat a bojovat proti náhodě jistou větší mírou předvídatelnosti výsledku. V této souvislosti vyvstává jí otázky: Jak to máme v životě? Kam jdeme, jaká je naše digitální, hodnotová či výtvarná stopa? Co je v životě důležitější? Cíl, výsledek či cesta k němu? Předložená práce nepřímo vede účastníka k zamyšlení a to je bonus navíc. Pravda je, že to nemusí platit na každého, ale to je v pořádku. Někdo a někdy vnímá umění pouze smysly a pocity, jindy se k tomu přidá inspirace, sdělení, přemýšlení, které je určeno osobností, zkušeností, mentalitou, temperamentem. Pro každého diváka, posluchače, či v tomto případě spoluautora bude vnímání jiné.

Nemluvím o divákovi, ale chci podtrhnout interaktivitu vznikajícího díla, kde divák se stává spoluautorem. V textu autorka s jistou nadsázkou mluví o tom, že divák s mobilním zařízením, a podotýkám s předloženou aplikací, jsou štětcem, resp. nástrojem vytvářejícím obraz. A přemýšlí o tom, jestli je tento koncept kulturně přijatelný. Její osobní postoje k použití nových technologií k realizaci výtvarného díla neskrývá a už předložením této práce jej potvrzuje.

Zajímavým zjištěním pro mě byla inspirace k výběru grafických prvků i celkové výtvarné kompozice. Studentka spojila při své tvorbě návrhy stříhů z roku 1920 a mapy (i staré mapy, mapy bludiště), které vedly k představě prolínání linií a různých značek. Vytvořila si vlastní databázi grafických prvků - značek, ze kterých si aplikace náhodně vybírá. Zajímavým technickým prvkem je i definování míry pravděpodobnosti pro výběr prvků z databáze. To je moment, který zajímavě ovlivní vizuální podobu výsledku a odhadování toho, co „divák“ očekává, co jej může překvapit.

„Mapování prostoru blouděním,“ jak o svém díle autorka mluví, je autorsky jedinečným výsledkem s působivým výtvarným efektem. Transformace pohybu ve 3D do 2D, s ohledem na snímaná data mobilním zařízením, zachycení derivace pohybu, vytvoření a odladění aplikace k jejímu nasazení, a hlavně zásadní hledání výtvarných kompozic pro vznik virtuálních map, to vše neslo v sobě vysoké nároky na širokou paletu dovedností, muselo to stát hodně času a úsilí a především nesměl chybět nápad a výtvarný talent.

Kromě funkčního interaktivního kreslení s pomocí mobilního zařízení, který zaznamená mapu bloudění v prostoru originálním způsobem s nekonečnými tvarovými a barevnými efekty, musím vysoce ocenit i přiložené dokumenty doprovázející toto dílo.

Navrhuji hodnocení známkou výborně

V Jablonci nad Nisou, 28.5.2019



RNDr. Klára Císařová, Ph.D.: