

POSUDEK VEDOUCÍHO PRAKTICKÉ MAGISTERSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE Vysoké učení technické v Brně, Fakulta výtvarných umění

Ateliér Multimédia, ak. rok: 2012/2013

Název práce: **Genius Loci**

Student: **BcA. Vladimír Kudělka**

Vedoucí práce: MgA. Tomáš Hrůza

Oponent: doc. Mgr. Jana Horáková, ph.D.

Vladimír Kudělka se rozhodl ve své závěrečné práci prozkoumat hranici mezi fenoménem počítačové hry a formátem interaktivní instalace. Na poli herních produktů se pro něj staly zásadní inspirací hry *Dear Esther* (2012) a *Proteus* (2013). Jak Vladimír sám uvádí, tyto dva tituly jej upoutaly zejména pro svoji hraniční povahu, kdy první titul se snaží překonat hranice mezi filmem a videohrou a ten druhý posunuje hranici hratelnosti a vlastního sdělení. Co se týče druhého inspiračního zdroje, čímž je formát interaktivní instalace, tak zde Vladimír čerpá zejména z vlastních zkušeností, které nabyl jako autor mnoha interaktivních instalací a generovaných animací. V ateliéru Multimédia je totiž jedním z nejvýraznějších autorů právě tohoto formátu uměleckého díla. Jeho instalace vždy byly koncepčně propracované a technologicky objevené, zejména musím zmínit jeho jednu z prvních interaktivních animací *Soukromí* z roku 2010 (citlivým způsobem prezentuje digitální intimitu virtuální bytosti) a interaktivní instalaci *Dialog* z roku 2012 (budování vzájemných vztahů dvou abstraktních virtuálních bytostí), nebo průzkumnou interaktivní instalaci *Osobní prostor* z roku 2012 (minimalistická polemika nad manipulací s virtuálním prostorem pomocí pohybu těla).

Právě vlastní zkušenosti s mapováním pohybu v prostoru interaktivní instalace se snaží Vladimír integrovat do svého závěrečného projektu *Genius Loci*, ve kterém se mimo jiné také snaží hledat odpověď na otázku zda je samotný impuls hratelnosti. Myslím, že odpověď na tuto otázku dostane až sám vstoupí do své vlastní instalace a prožije si ji s dostatečným odstupem.

Oceňuji, že při své práci uvažuje konceptuálně a hlídá si to, aby výsledné dílo nebylo pouhou prezentací možností použité technologie. Možná až úzkostlivě se drží původně zvoleného tématu hranice mezi počítačovou hrou, což symbolizuje číselným ukazatelem „skóre“ a interaktivní instalací – klasická projekce jakéhosi partiklového emitru vytvářejícího abstraktní objekt dle pohybu diváka v prostoru, nápadně připomínající stoupající kouř pohlcující náhodně generované „černé díry“. Vizualita tak typická právě pro Vladimírovu tvorbu. Instalace *Genius Loci* má pro mě téměř až meditativní charakter a to díky tomu, že impulsy pohybu nejsou interpretovány příliš popisně, tak jak tomu většinou u interaktivních instalací bývá. Z předložené vizualizace mohu pouze odhadovat jak nakonec celá instalace bude působit pro diváka samotného a není zcela zřejmé zda se Vladimírovi podaří zamýšlený koncept předat i v případě přítomnosti více diváků najednou.

Příjemným překvapením je zvuková část instalace, která svým charakterem a reakcí na události v instalaci skvěle doplňuje celé dílo.

Vladimírovi Kudělkovi se podařilo v závěrečné práci zhodnotit své zkušenosti z jeho předchozích realizací a pokročit dále v technických dovednostech, které jsou při vytváření projektů tokového charakteru nezbytně nutné. Oceňuji, že se Vladimír nespolehl na již osvojenou technologii, ale vrhl se při realizaci projektu *Genius Loci* do využití zcela pro něj nové technologie Unity. Snad bude díky tomu výsledná instalace působivým zážitkem a předčí předložený záznam z testovací verze.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení **A**.

V Brně 12. 05. 2013

MgA. Tomáš Hrůza