

## Posudek vedoucího praktické části diplomové práce Martiny Novákové.

Martina Nováková předložila jako svoji praktickou část diplomové práce pod názvem „Breakthrough / pronikání“ prototyp celkem originálního interaktivního světelného objektu. Jde o light-box inspirovaný standardním stolním fotbalem. Černá skříň opatřená několika tyčemi umožňuje na podsvícené ploše stolu rozpohybovat manuálním způsobem různé části obrazové kompozice.

Martina se dlouhodobě zabývá kromě video-tvorby a animování v programu flash i kresbou. Její figurální skrumáže prováděné jistými liniemi tahů kresby perem jsou seskupovány a kompletovány téměř deníkovým způsobem. Výsledné mnohvrstevnaté kompozice umožňují variabilní čtení, interpretování i použití. Je to téměř jednoduší „komixová“ struktura, která vzniká specifickou kreslířskou mutací dnes populárního samplování a multiplikování atraktivních nebo důležitých fragmentů reality. Proplétáním zážitků a paměťových záznamů a jejich systematickým promícháváním simuluje plynutí toku myšlenek. Výhodou tohoto principu je značná variabilita a téměř nekonečné množství možností jak takové obrazy číst a plynule v nich plout všemi směry, nebo se nořit a ztrácet v hlubinách.. Je to zřejmě také jedna z přirozených reakcí na zavedení hyperstruktury do reflexe a komentování okolního světa některými typy médií. Podobným způsobem vznikla i posuzovaná kresba, která byla podkladem pro předkládanou diplomovou realizaci. Po zvětšení byla celá kompozice rozřezána a dodatečně sestavena do nového obrazového příběhu pro tento objekt. Části kresby jsou napojeny na mechanická táhla a tím mohou být pomalými pohyby animovány. Z mého pohledu jde o zajímavé „analogové“ řešení „pohyblivého obrazu“. Nápad má jistě dostatečný potenciál pro další technické i výrazové rozvedení k plnému zhodnocení jeho možností. Originální je i snaha o interaktivní prvek možné vzájemné komunikační strategie při angažování více lidí.

V každém případě představený objekt je stále pouze ve stádiu prototypu a zdaleka nevyužívá možností, které lze tušit, nebo jsou naznačeny. Např.: plné osvětlení celé plochy vede k jistému prozrazení celého fóru hned při prvním kontaktu a je tudíž těžké udržet delší dobu motivaci diváka k další hře nebo participaci. Toto „plné nasazení“ hned od začátku také trochu bagatelizuje a pro čtení zplošťuje křehkost, intimitu, nebo hloubku některých detailů. Také jsem neměl možnost plně ověřovat jak se může rozvinout stávající, konstrukčními možnostmi limitovaná, variabilita v interakci více osob manipulujících s obrazem atd.

Martina Nováková patří mezi citlivé a invenční studenty, kterým nečiní potíže ani komplikovanější technické řešení. Na FaVU si stihla během studia ověřit hned několik směrů, kterými je možné se ubírat. Plynule se pohybuje mezi klasickými formami uměleckého projevu a tvorbou využívající třeba elektronická média. Toto oproštění od ideologicky podmiňovaného privilegovaní či hierarchizace forem jí také dává mnohem větší svobodu pro další tvorbu v budoucnosti. Předložená praktická část diplomové práce Martiny Novákové splňuje kritéria pro přijetí práce k obhajobě a navrhuji ji hodnotit

**B 84**

V Brně dne 10. května 2011

Richard Fajnor

