

Posudek vedoucího *OPOMĚNKA*
praktické magisterské diplomové práce

Fakulta výtvarných umění VUT v Brně
Atelier grafiky – květen 2009

Studentka:
Bc. Michaela Kyselová

Téma praktické magisterské diplomové práce:
Internetové bytosti

Kdo jsou internetové bytosti? Odkud přicházejí? Počítačové 3D animace a sofistikované softwary začaly zhmotňovat naše až dosud obtížně zobrazitelné představy a obsah našich hlav se vylil do internetové sítě. Vedle našeho starého známého a popsaného světa se začal vynořovat jiný nový virtuální svět a my jsme postaveni před volbu ve kterém světě chceme trávit čas a odkud budeme čerpat své zážitky. Virtuální svět je zdánlivě rafinovanější a sofistikovanější, dá se vypnout, nemá vůně, nedá se ho dotknout. Ale je v naší hlavě. Stává se vetřelcem, kterého se nelze zbavit. Michaela Kyselová zřejmě tuto zkušenost už má a její monumentální zobrazení čehosi, co vstupuje do našeho světa, může někomu připadat jako noční můra nebo jako obří ilustrace z Pána prstenu. První věcí, která mě jako diváka zarazí, je ztráta měřítko, je to velké nebo jenom zvětšené? Ty drobné detaily v pozadí – mořská panna nebo dvojplášník – jsou malé nebo jenom zmenšené? Jsou blízko nebo daleko? Patří obraz na zeď nebo je mu dobře na podlaze? Jsou to autorčiny fantazie nebo jen prefabrikované obrazy z nekonečné řady módních fantasy filmů? Je perokresba detailu schopna utáhnout celek? Bojím se té bytosti nebo je směšná? Pokud se mě zeptáte, proč na otázky odpovídám otázkami, odpovím Vám otázkou: a proč bych neměl? Někdy je důležitější snažit se zprávně formulovat otázku, než hledat ukvapenou odpověď. Michaela Kyselová naznačuje otázky, které mě zajímají už dlouho, jenom nevím, jak se přesně zeptat a jestli odpověď existuje.

Práci hodnotím jako velmi dobře, navrhuji B a doporučuji k obhajobě.

Vedoucí diplomové práce:
Mgr. Václav Houf, vedoucí ateliéru grafického designu

