

**Vysokoškolská kvalifikační práce - magistři (diplomová práce)**  
**posudek vedoucího**

**Jméno a příjmení studenta, vč. titulů:** BcA. Roman Robaard

**Název práce:** EXISTEXION

**Slovní hodnocení:**

Prestup do Ateliéru multimédií bol pre Romana Robaarda voľbou, ktorá nasledovala po prvotnom niekoľkoročnom štúdiu grafického dizajnu. Dizajn je tiež oblasťou, v ktorej sa Roman dlhodobo profiluje, avšak štúdiom v súčasnom ateliéri využil na rozšírenie svojho výrazového spektra aj za hranice svojej pôvodnej disciplíny. Od grafiky sa cez pohyblivý obraz dostal až k real-time vizuálom, niekedy v spojení so zvukom. Základom jeho ateliérových prác bola často osobná skúsenosť či prežitok alebo poznanie prírodných procesov, ktoré sa pokúšal transformovať pomocou charakteristicky technologickej, akejsi "sci fi" estetiky do obcejšie zdieľateľného zážitku. Počas jeho štúdia sme spolu neraz riešili problém vzťahu formy a obsahu, procesu a konceptu v presahoch do rôznych oborov – od architektúry cez dizajn až po voľnú umeleckú tvorbu. Aj keď práve v posledne menovanej oblasti sa možno cíti Roman nie celkom doma (to by musel povedať on sám), musím oceniť, že si vždy kládol pred seba výzvy a neváhal sa púšťať do nových vecí. A hoci je predkladaná magisterská práca v istom zmysle rekapituláciou dosiahnutých výsledkov, opäť prináša aj istý posun do teritória, ktoré je pre autora nové a prekračuje tak hranice svojej doterajšej tvorby.

Súbor piatich objektov-arteŕaktov, reprezentovaných duálne – projekciou akéhosi "showcasu" či katalógu aj fyzicky prítomnými objektami vyrobených pomocou 3D tlače, sa usiluje predstaviť, ako sám uvádza – "ztvárnění procesů neustálé proměny, komplexní provázané geneze flexibilní struktur". Možno najbližšie preto princíp Romanovej tvorby charakterizuje pojem digitálna morfogenéza, či už ide o inšpiráciu prírodnými procesmi, alebo iný spôsob vzniku a zaniku tvarov v priestore.

Čo je však v práci nie úplne obvyklé, zároveň všetky arteŕakty v sebe nesú bremeno svojho pôvodu v podobe Romanovej tvorivej histórie a osobnej skúsenosti či príbehu, ktorý pre neho predstavujú. Istým paradoxom je potom snaha o takpovediac "objektívizáciu" objektov, ktoré nielen snažia vyviazať z tohto osobného a nie vždy prenosného kontextu, ale zároveň dostávajú pôvodne virtuálne a dočasné záblesky druhý život v podobe fyzickej existencie. V čase "zmrazené" novotvary, ktoré akoby vylúpili z obrazovky, sú hmatateľným produktom generatívneho procesu v pozadí.

Kým tento vzťah nastoľuje zaujímavé otázky nielen o napätí medzi virtuálnym a fyzickým priestorom, spomínaná subjektívna rovina, odôvodňujúca výber a povahu piatich objektov situáciu trochu problematizuje. Je výsledok viac dokumentom, záznamom procesu osobného hľadania alebo meditáciou o forme? Je dôležitejšie prepojenie osobného a univerzálneho, alebo sa máme viac sústrediť na morfogenézu inšpirovanú prírodných procesov? A nenaložili sme na objekty príliš mnoho významov na to, aby ich boli schopné uniesť? Na druhej strane, ich bezúčelnosť ich sympaticky vykazuje z praktickej či aplikovanej sféry do domény umenia. Romanovi rozhodne pričítam k dobru, že sa nebojí experimentovať a preto prijímam jeho ideu proklamovaného "zamyšlení o pomíjivosti a limitech v rámci utopistických vizí 'komputerizovaného' světa".

**Otázky k rozpravě:** Vid' text.

**Závěrečné hodnocení:** Práci doporučam na obhajobu.

**Návrh klasifikace:** B

**Posudek vypracoval(a):** Mgr. Slavomír Krekovič, PhD.

Datum: 8.5.2016

Podpis:

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Krekovič', written over the 'Podpis:' label.