

Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně

akademický rok 2010/2011

**Vysokoškolská kvalifikační práce (ateliérová práce)
posudek vedoucího**

Jméno a příjmení studenta: Vladimír Kudělka

Název práce: Intimissimo (blízké)

Posudek:

Ve své bakalářské práci s názvem Intimissimo (blízké) se Kudělka rozhodl vytvořit interaktivní digitální sochu pro svůj osobní iPhone. Tato socha měla reagovat nejen na jeho osobní data a záznamy, ale také na jeho polohu, pohyb a směřování a podle těchto digitálních informací pak měnit svou podobu, svůj tvar i zvuk.

Přestože téma protokolování a sledování našich osobních dat vybízí spíše ke kritické reflexi a s intimitou mají společného velmi málo, bylo mi jasné, že Kudělka patří spíše mezi optimisticky a pozitivně smýšlející umělce a vynalezl pro sebe jednoduše problém, který chce programátorsky řešit. Byl jsem zvědav s čím překvapí. Vize takového objektu, jak může vypadat jeho život na ploše iPhone mne docela přitahovala a představa prezenatce bakalářské práce v telefonu mi připadala také vtipná a příjemně provokativní. Samozřejmě ale nejvíce záleželo na tom, jaký objekt vznikne, jak bude tato digitální socha vypadat a bylo jasné, že se bude jednat o technicky i časově náročnou věc.

Bohužel, když mi Kudělka zaslal fotografie a videozáznam konečné podoby práce, byl jsem zklamán.

Očekával jsem především po vizuální stránce, ale i pohybové něco mnohem rafinovanějšího.

Počítal jsem s naprosto neobvyklými formami i pohybem reagujícími na komplexní realitu toku digitálních dat a procesů a ne pouze se dvěma elementárními prvky – jedním amorfním tělesem z kruhu a několika trojúhelníky v decentním osvětlení, podbarvenými ambientním zvukem, navozujícím tak trochu banálně atmosféru tajemna.

Na fotkách v dokumentaci pak vše vypadá jako reklama na novou aplikaci pro iPhone.

Když jsem pak sám iPhone držel v ruce, potvrdily se mi mé obavy, že vše je závislé pouze na těchto prvcích a žádná velká překvapení, ať už v pohybu těles, či jejich v jejich deformacích nelze očekávat a já se ptám, jestli tato vyčerpávající práce s hledáním a studiem mnoha stran potřebných kódů a zapojování funkcí GPS, gyroskopu, accerometru, multitouche, kamery i mikrofonu byla opravdu nutná a jestli by pro tento účel nestačilo naprogramovat jednodušší interaktivní animaci.

Problémem je také, že vše se odehrává a vždy odehrávat bude pouze v Kudělkově iPhone. Aplikace není určena jiným uživatelům, což je ale vlastně logické, protože použité prvky úzce souvisí s jejich tvůrcem.

Proto se také pak pouze od něj můžeme dozvědět, jak reagují formy na jeho pohyb, na jeho okolí a dění kolem a co mu zjevují, sdělují a co všechno dalšího mu tato hra dává.

Myslím, že téma, které si Kudělka zvolil má mnohem větší potenciál, přesto ale vím, že byl částečně sám zklamán technickými problémy, které při práci vyvstaly a omezenými možnostmi, které nečekal.

S posuzováním výsledku z hlediska volné umělecké tvorby mám do jisté míry problém a proto bych po kritice umělce Kudělky chtěl zkusit zhodnotit ještě také Kudělku designéra, který vlastně pracuje na pomezí interaktivního umění a mediálního designu.

Jeho smysl pro precizní práci jak s technikou, tak i s obrazem hodnotím z tohoto hlediska za profesionální. Jelikož, jak sám vysvětluje, zásadním a hlavním prostředkem, kterým se chce vyjadřovat a prostřednictvím kterého on sám svět vnímá a dokonce i vzpomíná je světlo, připomínají často jeho práce svou estetikou černobílou fotografii. Např. Jaromíra Funkeho a českou avantgardu počátku 20.století, která Kudělku bezpochyby ovlivnila. Také ve své bakalářské práci s touto estetikou

pracuje a s její pomocí zasahuje do tohoto komerčního média způsobem poetičtějším a citlivějším, než je na to u jiných aplikací uživatel zvyklý.

Právě zde bych nacházel Kudělkův vklad, v tomto pokusu, i když částečně marném dostat sem tento intimní, osobní prvek.


A jelikož náš ateliér chápeme také jako experimentální laboratoř a místo, kde bychom měli zkoušet a hledat jiné a nové cesty v zacházení s novými technologiemi, tak právě tuto práci chápu jako jeden z takových pokusů a přes výše zmíněné nedostatky navrhuji hodnocení B.

Návrh hodnocení: B

Vypracoval(a): Petr Zubek

Datum: 10.6. 2011

Podpis:

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