

Posudek magisterské diplomové práce

Název práce: **Genius Loci**

Studijní obor: Ateliér multimédia FaVU

Autor práce: BcA. Vladimír Kudělka

Vedoucí práce: MgA. Tomáš Hrůza

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

Předkládaná magisterská diplomová práce **Genius loci**, zkoumá hybridní povahu prostoru, ve kterém se odehrává zkušenost interakce hráče s virtuálním prostředím počítačových her.

Jak autor uvádí, inspirací mu byly umělecké počítačové hry *Esther* a *Proteus*. V obou případech je děj hry zasazen na ostrov, izolovaný kus pevniny plovoucí na vodě, který přirozeně asociujeme s místy-utopiemi. Místa, kde vše může být jinak, než jak se to jeví, nebo jak to známe z naší každodenní zkušenosti. I tyto hry jsou sice počítačovými hrami, ale zcela jinými než jaké známe. Právě na pozadí naší zkušenosti se skákačkami, střílečkami, honičkami se tyto **nehry** vyíímají jako **mezery, díry**, kterými do našeho zrychleného světa proniká zpomalení, kontemplace, reflexe.

Vladimír Kudělka se hlásí ke dvěma inspiračním zdrojům své práce:

interaktivní instalaci, formátu, která bývá některými současnými teoretiky nových médií (např. Cramer, Weiss) považována za překonanou podobu umění nových médií, protože většinou pouze tautologicky ilustruje možnost nových médií reagovat na příkazy uživatele v reálném čase.

Druhým inspiračním zdrojem jsou již zmíněné **počítačové hry**, progresivně se vyvíjející komerční oblast, která překonává filmový průmysl. Umělecká odklánění formátů počítačových her můžeme proto chápat jako reflexi ustálených principů počítačových her a otevírání tohoto fenoménu jeho neprozkoumaným alternativním, možným podobám.

Autor patří ke generaci, pro kterou je zkušenost hraní počítačových her součástí magického období dětství. Hraní počítačových her jistě ovlivnilo i jeho vnímání vztahu mezi reálným prostorem „reality“ a virtuálním prostorem „hry“. Orientace ve virtuálních prostorech je pro tuto generaci intuitivní. Právě s narušením očekávání běžných hráčů her, s nečekanou zkušeností, pracuje tento meditativní, duchařský kousek... Duchařský proto, že autor pracuje s možností **využít médium**, „software i hardware užívaný většinou v herním průmyslu“, **jako spiritistické médium, odhalující přítomnost duchů v našem světě, ducha ve stroji i ducha stroje**.

Na předloženém projektu oceňuji vyrovnaný vztah mezi konceptuálním podhoubím a výsledným dílem. Právě schopnost reflektovat předložené dílo v širším kontextu kulturní produkce a praxe dodává další, méně meditativní a imerzivní, ale o to více reflexivní a kritickou rovinu předloženému projektu.

Předloženou práci doporučuji k obhajobě a hodnotím jako výbornou.

V Brně dne 10. května 2013

doc. Mgr. Jana Horáková, Ph.D.