

**Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně  
akademický rok 2014/2015**

**Vysokoškolská kvalifikační práce - bakaláři  
posudek vedoucího**

**Jméno a příjmení studenta, vč. titulů:** Tomáš Sedláček

**Název práce:** RLXY

**Slovní hodnocení:**

Tomáš Sedláček je jedním z velmi osobito rozmýšlejících studentů v ateliéru. Fascinuje ho zejména svět technologicky podmínených médií a pre ne špecifický okruh problémov. Dlhodobu ho zaujímajú estetické a konceptuálne parametre, vlastné práve elektronickému umeniu: generativita, interaktivita, kód, prenos informácie a pod. Popri interaktívnych inštaláciách má blízko aj performatívnym formám, pričom je preňho rovnocenným vyjadrovacím prostriedkom zvuk, ako svetlo alebo obraz. Vo všetkých prípadoch je totiž výstup v príslušnom médiu len výsledkom, či lepšie povedané reprezentáciou sofistikovaných procesov, prebiehajúcich "vo vnútri elektrických obvodov", či už ide o hardvér alebo softvér

Tomáš sa rozhodol vo svojej bakalárskej práci rozvíjať tému, ktorú už predtým predstavil v rámci semestrálnej skúšky. Predkladaná práca je v pravom zmysle experimentálnou sondou do percepčného potenciálu tzv. synestetického umenia, ktorého doménou je skúmanie vzťahu medzi synchronným zvukom a obrazom. Stereofónny zvukový signál generovaný algoritmom v sebe nesie zároveň aj vizuálnu informáciu, pričom výsledok diváka/poslucháča (ako aj tvorcu) stavia pred potenciálnu dilemu, ktorej zo zložiek prisúdi väčšiu estetickú prioritu.

Dlhodobý výskum na konverzie digitálne generovaného "glitchového" audia na obrazový výstup prostredníctvom zobrazovacieho zariadenia – osciloskopu – v reálnom čase nadobudol po skúšobných pokusoch počas minulých semestrov najprv podobu animovanej kompozície a neskôr improvizáčnej audiovizuálnej performance, v ktorej autor-performer prostredníctvom vlastného softvéru vytvára, modifikuje a radí za seba sekvencie rôzneho charakteru. Technologické limity, ako je monochromatické zobrazenie či malá veľkosť obrazovky prístroja, berie ako lákavú výzvu a zároveň tiež definujúci estetický rámec svojej tvorby.

Treba samozrejme vziať do úvahy, že Tomáš Sedláček nie je prvým autorom, pracujúcim takto s metódou transkódovania zvukového signálu na obraz v reálnom čase – zo súčasných umelcov môžeme spomenúť napríklad mená Carsten Nicolai, Andrew Gadow či Robin Fox, ktorý pracoval tiež s osciloskopom. Oceňujem však, že Sedláčkov prístup má výrazné autorské rysy a je výsledkom autentickej skúsenosti a trpezlivej práce s daným médiom, ktorá sa za niekoľko mesiacov posúvala až k aktuálnemu tvaru. Špecifikom súčasnej podoby diela je jeho otvorená performačná forma, ako aj inovatívna práca s 3D geometriou a typografiou v tomto kontexte.

Sympatické je aj to, akým spôsobom pristúpil k spôsobu ovládania procesov generujúcich audiovizuálny výstup – dobrovoľne si ako kontrolér zvolil počítačovú klávesnicu, teda najbežnejšie rozhranie, s ktorým denne prichádzame do styku. Pokyny v podobe klávesových skratiek, modifikujúce strojové algoritmy, približujú performeru k programátorovi, čo vzdialene odkazuje na čoraz rozšírenejšiu prax tzv. live codingu.

**Otázky k rozprave:**

1. V čom vidíš najväčší posun v záverečnej práci oproti predchádzajúcim verziám diela?
2. Je pre teba pri tvorbe dôležitejší tvorivý proces alebo výsledok?

**Závěrečné hodnocení:** Prácu považujem za vcelku vydarený príspevok k aktuálnym tendenciám v súčasnom mediálnom umení a odporúčam ju na obhajobu.

**Návrh klasifikace:** B

**Posudek vypracoval:** Mgr. Slavomír Krekovič, PhD.

Datum: 24.8.2015

Podpis:

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized cursive letters and a final horizontal stroke.