



# Protokol o hodnocení kvalifikační práce

**Název diplomové práce: ELIZA**

**Práci předložil student: BcA. Matěj VLČEK**

**Studijní obor a specializace: AU - specializace Multimédia / MgA.**

**Hodnocení vedoucího práce**

**Práci hodnotil: MgA. Milan Mazúr, MgA. Viktor Takáč**

V úvodnej časti textu autor obracia pozornosť k duálnemu prostrediu, v ktorom rozlišuje medzi reálnym a simulačným. Toto rozdelenie vytvára napätie medzi vedomím a abstraktným priestorom a časom. Autorská analýza úvodnej scény, ktorá návratom vedomia prichádza v nekonkrétnom priestore a čase, nám pripomína scény z filmu "Under the Skin" režiséra Jonathana Glazera. Tam podobný spôsob vyvoláva rôzne interpretácie a vnímanie. Vo vytváraní tohto prostredia hrá centrálnu úlohu čierny priestor, ktorý súčasne odhaľuje a neskôr obmedzuje možnosti interpretácie. Mimoriadne potlačená expresia postavy môže vytvárať kontrast, umožňujúci divákovi si vytvoriť vlastnú interpretáciu namiesto toho, aby mu boli predložené odpovede. Gilles Deleuze analyzuje postavy Michaela Antonioniho ako postavy, ktoré kráčajú bez jasného cieľa v prostredí, ktoré sú takmer prázdne kulisy. Autorov projekt pohyb prenáša do pohybu postavy, tancuje, vystupuje. Táto neistota, podobne ako v projekte, umožňuje divákovi intenzívnejšie sa zapojiť do interpretácie a vytvárať vlastný zmysel. Pri pohľade na vizuálnu stránku je možné vidieť dynamiku medzi celkom a detailmi, ktorá preniká do prechodu medzi rôznymi prostrediami. Tento pohľad zastáva filozofka a kritička Susan Sontagová, ktorá

zdôrazňuje význam detailov a ich schopnosť obohatiť vnímanie vizuálneho umenia. Monolit, ktorý je pravdepodobne pamätníkom, a presný význam nie je v rámci filmu definitívne odhalený, umožňuje divákovi interpretovať ho a vyvodzovať rôzne zmysly. Monolit je často vnímaný ako symbol vyššej inteligencie, ktorá ovplyvňuje ľudskú evolúciu a pokrok. Symbolizuje neznáme a tajomstvo, ktoré stojí za technologickým a intelektuálnym pokrokom, podobne ako vo filme "Vesmírna odysea" Stanleyho Kubricka. Vzhľadom na celkový prístup k projektu môžeme vnímať jeho dôraz na aktívnu účasť divákov a otvorený záver. Jean Baudrillard nás vedie k úvahám o vzťahoch medzi simuláciami a realitou. V dobe, keď sa digitálne simulácie stávajú stále prenikavejšími. Duálne prostredie evokuje napätie medzi skutočným a simulovaným. Lev Manovich pridáva ďalšiu vrstvu prostredníctvom konceptu digitálneho obrazového prúdu. Tento prúd sa stal čoraz väčším a transformovateľnejším, čo otvára priestor pre nové interpretácie a čoraz väčší význam. Táto idea sa odzrkadľuje aj v projekte, kde sa obrazy pohybujú a transformujú, podobne ako v digitálnom prostredí. N. Katherine Hayles sa zasa zaoberá vzťahom medzi telom a digitálnou kultúrou. Ako sa v dnešnej dobe prelínajú naša identita a pocity medzi fyzickým svetom a virtuálnou realitou. Tento koncept sa premieta aj do projektu, kde postavy navigujú medzi fyzickým priestorom a imaginárnym svetom. Záverom možno konštatovať, že autorovo vykreslenie duálneho prostredia, kde sa stretávajú reálny a simulačný svet, vytvára zaujímavé napätie medzi vedomím a abstraktným priestorom a časom. Spoločne vytvára priestor pre aktívnu účasť divákov, otvorenú interpretáciu a hlbšie premýšľanie o vzťahoch medzi realitou a simuláciou v súčasnom digitálnom veku.

### **Vyjádření o plagiátorství**

Text nie je kopia.

### **Navrhovaná známka a prípadný komentár**

Výborně

**Datum: 21. 8. 2023**

**Podpis: MgA. Milan Mazúr,**

**MgA. Viktor Takáč**