

Posudek školitele doktorské disertační práce

MgA. Viktor Takáč

Absence obrazu

Disertační práce Viktora Takáče se skládá ze dvou částí – praktické a teoretické.

Praktickou část tvoří série rozličných výstupů, které Viktor zrealizoval během svého studia. U mnoha z nich jsem měl možnost být osobně, zažít je, vyslechnout, užít si je.

První, kterou však ve své práci nezmiňuje, byla rozlehlá vícekanálová videoinstalace v prostorách Galerie AVU sídlící tehdy v hlavní budově školy. Dataprojektory osvětlovaly v prostoru zavěšené projekční plochy, které však byly prázdné, pouze na jejich okrajích byly tušit sekvence pohyblivého obrazu. Diváci a diváčky se procházeli mezi nimi, vnímali audisložku díla, avšak obraz absentoval. Bylo tak na samotných návštěvnicích výstavy, aby se na dílo napojili a ve své představivosti dali vzniknout chybějícímu narativu.

Rovněž další práce, instalace v prostorách galerie Nevan contempo, nechávala valnou část imaginativní práce na diváčkách a divácích jednak videa sledujícího dvojici performerů s nasazenými head sety a vykonávajících jakousi nepoznanou činnost, jednak samotné imerzivní prostorové instalace. Pozorným návštěvníkům a návštěvicím galerie nakonec došlo, že obě části vystaveného díla jsou propojeny. Performeři se pohybují virtuálním prostorem shodným s tím fyzicky nainstalovaným a naopak pobýváním ve fyzickém prostoru se pomyslně diváci a diváčky stávají součástí virtuálního světa ve 3D brýlích performerů ve videu.

Během pandemie Covidu Viktor Takáč společně s Milanem Mazúrem zrealizovali virtuální výstavu CORPS, ve které byl virtuální průchod fotogrammetrií vymodelovanou výstavní síní doplněn o samotná díla zejména v médiu pohyblivého obrazu.

Autor se tak během doby postupně a přirozeně dostal čím dál blíže médiu videohry, která umožňuje zatím asi nejlépe pracovat s naznačenými prostředky a myšlenkami. Volný pohyb v imerzivním prostředí, možnost se vracet, cyklit, objevovat do prostoru vložené předměty a děje se staly nedílnou součástí aparátu Takáčových děl, ať už se jedná o práci Oblivion určené pro výstavu „Sice moc nereaguju, ale vše sleduju“ pro Galerii Klatovy / Klenová, nebo v práci „A GAP: Revisited“, kde se pomocí virtuální rekonstrukce výstavy Jána Mančušky snaží lépe poznat způsob divácké percepce prostorové multikanálové videoinstalace klíčového postkonceptuálního umělce nultých let.

Studentovy aktivity se však neomezují pouze na tvorbu vlastních děl. Je současně aktivním spoluorganizátorem konference „Beyond the gaming principle“ pořádané s velkým ohlasem na půdě AVU.

Pro své nynější pedagogické působiště pak společně s Milanem Mazúrem vytvářejí sérii přednášek pod souhrnným názvem „Prostory narace“, jež skrze prezentace a diskuze s pozvanými hostkami a hosty buduje porozumění širokému poli autorských přístupů umělecké praxe v dané oblasti.

Jeho praktická tvorba, organizační a pedagogická činnost se tak přirozeně odráží i v teoretické části disertační práce.

Postupem času se Viktor během tvorby textu zaměřil na dvě užší oblasti zájmu: absentující naraci v médiích literárního textu, filmu, videa a počítačové hry a promýšlení funkcionality a různého dopadu „interfaceů“, ovladačů či „zprostředkovatelů“ zážitku z pohybu těmito médii a jimi budovanými prostředími.

Domnívám se, že teoretická práce podrobně a srozumitelně vede čtenářky a čtenáře oblastmi Takáčova zájmu. Byť by se na první pohled mohlo zdát, že jde o dvě vzájemně nesouvisející témata, myslím, že je naopak zajímavé je takto propojit.

Za velké plus jak praktické, tak i teoretické práce považuji aktuálnost tématu. Nejedná se však v žádném případě o rychlé využití zrovna v tuto chvíli rezonující aktuality, ale o dlouhodobě a podrobně reflektovaný a promyšlený zájem o dané médium a jeho možnosti.

Disertační práci Viktora Takáče doporučuji k úspěšné obhajobě.

V Praze, dne 19. 3. 2024



doc. MgA. Tomáš Svoboda, Ph.D.