

Oponentský posudek diplomové práce

Vypracoval MgA. Daniel Pitín

25. 6. 2026

S Lukášem Prudíkem jsem se setkal již před několika lety a měl možnost sledovat jeho vývoj jako malíře. Jeho specifické estetické vnímání postupně přirozeně směřovalo k novým technologiím, konkrétně k 3D modelingu a animaci, což prokázal již v minulém roce několika pozoruhodnými filmy. Toto směřování se mi jeví jako logické a opodstatněné.

Za důležité považuji také to, že se během studia dokázal v oblasti 3D modelingu samostatně dovedat a začal se jí věnovat i profesně. Tato zkušenost se samozřejmě promítá do jeho estetiky i způsobu uvažování.

Námět, který si vybral pro letošní diplomovou práci, na mě jako na outsidera žánru science fiction zpočátku působil poněkud komplikovaně. Díky možnosti nechat si některé momenty dovysvětlit jsem však začal pronikat do zajímavého světa napůl fiktivních a napůl reálných vzpomínek, které Lukáš umisťuje do světa budoucnosti, nebo spíše bezčasí, kde setrvává ve vytváření fiktivních světů a příběhů. Také jeho literární obhajoba je součástí samotné fikce a nenabízí nám jednoznačně čitelná vysvětlení ani návody.

Důležitým bodem pro pochopení práce jsou samozřejmě odkazy na autory science fiction literatury a na umělecké tendence opírající se o vytváření nových fiktivních náboženství a kultů. Ty nejsou pouze vizemi budoucnosti, ale spíše přenášejí naši paměť a vnímání současnosti do bezpečného prostoru bezčasí a anonymity. Jak autor sám cituje svou oblíbenou autorku Suzanne Clark citáty z Piranesiho “Fikce je pro mě důležitá svou existencí, ne jejími záměry.”

Dalším podstatným prvkem je Lukášovo odlišné sociálně-kulturní zázemí, konkrétně vliv jeho matky pocházející z Indie a jejího duchovního vyznání. Tato kulturní identita, přenesená do prostředí české vesnice, ve které Lukáš vyrůstal, vytváří důležité pozadí jeho práce a pro mě byla významná při pochopení kontextu jeho uvažování.

Nebudu zde opakovat to, co pravděpodobně zazní z úst autora samotného, tedy proč si vybral rotující objekty Beyblades a fiktivní prostory, respektive „vchody“, které staví vedle sebe jako prostorovou audiovizuální koláž evokující paměť neexistující kultury.

Práci jsem měl možnost sledovat již v procesu vzniku a bojoval jsem s pokušením ovlivnit autora k ponechání modelů v hrubé bílé podobě těsně po 3D tisku, tedy bez barevné patiny. Malované objekty na mě zpočátku působily poněkud popisně, respektive jako modely či kulisy pro film. Postupně jsem je však přijal jako snahu dotáhnout fiktivní svět do důsledného celku.

Instalace mimo klasické výstavní prostory mi připadá jako dobrý nápad a podporuje myšlenku heterotopie, tedy „jiných prostor“, kam lze zařadit i prostředí knihovny, které částečně přenáší diváka z běžného tempa a starostí většinové společnosti.

Modelem takových fiktivních meziprostorů, respektive jejich vstupů, jsou i Lukášovy architektonické reliéfy, které doplnil autentickými zvuky. Tato prostorově-zvuková koláž nás zve obrátit se do vnitřního světa vzpomínek a představ.

Tato část práce mi připadá o něco přesnější než rotující objekty, které vytvářejí pomyslné víry a působí jako důležitý psychofyzikální aspekt díla. Samotným provedením se však příliš neodpoutaly od svého faktického vzoru – Beyblades. Zde mi připadaly silnější ve své původní, nekonkrétní podobě bezprostředně po 3D tisku, kdy ještě nenabýly tak konkrétní vizuální identity. To podle mého názoru souvisí s tím, že Lukáš do média objektu a instalace vstoupil poměrně nově.

Velmi však oceňuji Lukášovu snahu neustále směřovat vpřed k náročným tématům fikce a dystopie, odvahu překračovat hranice vlastního média i otevřenost vůči novým technologiím a jejich využívání na pomezí umění a fikce.

Navrhuji hodnocení výborně.