



Protokol o hodnocení diplomové práce

Název práce: Rakousko-pruská válka. Fiktivní svět v 2. pol. 19. století.

Práci předložil(a) student(ka): BcA. Martin Brůha

Studijní obor a specializace: Intermediální tvorba, specializace Intermédia

Hodnocení oponenta práce:

Práci hodnotil(a): MgA. Adolf Lachman

Výtvarník
Štrossova 964, 530 03 Pardubice.

1. Cíl práce

(a jeho naplnění):

Autor diplomové práce Martin Brůha uvádí 2 cíle své práce. Prvním cílem je prezentace "Designu a technologických výtvarných děl" z fiktivního světa prusko-rakouské války. Druhým cílem je proces třídění fragmentů příběhu, ukotvení koncepce vizuality a dobového zařazení.

K prvnímu cíli práce musím uvést, že nápadů tohoto typu se v herním světě nachází skutečně hodně. Téma propojení jakékoliv sci-fi technologie s vizuálně "zapouzdřenou" érou naší minulosti je atraktivní jak u již zmíněných počítačových her, tak u filmu či literatury. Martin Brůha zvolil období, které je vizuálně zajímavé neboť přesně odpovídá Viktoriánské éře, která je pro „punkovou retrocitaci“ jako stvořená a hojně využívaná. Období průmyslové revoluce a steampunku je z dnešního pohledu prostě věčné téma pramenící z romantizujících ideí technokratického rozmachu, ve kterých je jemná naivita, tajemnost a rychle rozkódovatelná vizuální estetika. Dnes již najdeme spoustu her, které pracují se scénářem, či transformovanou vizualitou tohoto typu (několikadílné ságy typu Bioshock, Dishonored, Syberia, Room). Proto zvolené téma diplomové práce není nic nového. Je to věčná platforma pro rozvoj nejrůznějších fantaskních technologií, vizí a nápadů. Dle mého názoru není téma sice ještě vyčerpáno, je stále atraktivní, ale může působit již trochu všedně svou častou interpretací. Ovšem neodvážím se tvrdit, zda-li vůbec někdy vyčerpá.

Přijde mi, že diplomant si uvědomuje velikost a rozsah svého fiktivního světa, snaží se cíl naplnit, ale vnímám tam ještě velký nevyužitý potenciál.

Viktoriánská éra je obecně spjata s prosperitou Britského impéria, tím se dostávám k druhému cíli práce. Je mi proto sympatické, že Martin Brůha zůstal usazen ve střední Evropě, snaží se svůj příběh zakotvit do období pro mě komplikovaného a nepřiliš atraktivního válečně vztahového konfliktu mezi vládnoucími šlechtickými rody na území "nám bližším" než je Velká Británie a její kolonie. Zároveň chci říci, že kdyby se hypoteticky nastíněné téma diplomové práce dotáhlo jako finální projekt (např jako film, hra, či jiné médium) mohl by tak vhodně dovysvětlit téma prusko-rakouského konfliktu, vtipně ho rozvést skrze fiktivní sci-fi zápletku, rozkrýt a případně uvést na pravou míru určité souvislosti. Souhlasím s tvrzením že "Dějiny píší vítězové" a dodávám, že z obecného hlediska,

návrat k tématu tohoto typu skrze sci-fi fikci, by mohlo nabořit "historický fakt" který známe ze školních učebnic. To hodnotím pozitivně a diplomant směřuje k naplnění cíle, i když se to v rámci rozsáhlosti celého projektu jeví jako dlouhá cesta.

2. Technologická specifika

(technická inovace):

Po technologické stránce diplomovou práci Martin Brůha hodlá adjustovat v podobě animované presentace projektované kdesi na promítací plátno, nebo v TV či monitoru. Technologicky nejde o nic inovovaného, autor používá dostupnou současnou technologii. Dalo by se uvažovat o presentaci díla v atraktivnější podobě, taktéž o zvukovém či hudebním doprovodu, ale chápu náročnost celého projektu. Předkládaná animovaná presentace je proto dostačující a jde nاپroti tematické myšlence diplomanta, jako animované přednáškové tabule předvádějící vřdobytky industriální revoluce.

K tvorbě Martin Brůha používá tablet, počítač a program Adobe Photoshop. Tato dnes již zaběhnutá technika umožňuje opravdu výtečná kouzla v oblasti grafických možností. Diplomant sice využil možnosti software např. v duplikování variant na původní kresbu, k čemuž se práce s vrstvami v počítači náramně hodí, nebo fáze pro animaci, ale dále je to vřtvárně spíše průměrné, žádná další přidaná vizuální hodnota. Jen na okraj chci podotknout, že dnešní konceptaristi, kteří kreslí návrhy charakterů a prostředí do storyboardů k poč. hrám chrlí tony obdobných kreseb a to v propracovanější fázi.

Domnívám se, že autor si monochromní zbarvení záměrně zvolil pro navození historičtějšího vzhledu inspirován dobovými fotografiemi. Ale tím pádem, kvůli absenci barev, je jednodušší ilustraci nakreslit, proto bych očekával ilustrací víc.

Technologická specifikace fantaskních mechanismů v autorově příběhu je zajímavá a přitažlivá. Jsou zpracovány promyšleně, vlastně poměrně uvěřitelně včetně jemné naivity právě poplatné rozvoji technokratických idejí 19. století. Je v tom cítit systém, který má logiku. Oceňuji příhodné názvy jako Medusa, Potah, Karabomet, Vzduchoplav. Ale pro diplomovou práci bych si představoval opět více mobilních artefaktů, zbraní atd. Téma nabízí „vřbuch nápadů“, autor předkládá 3 druhy pochodujících pavouků s podvariantami, z mého pohledu je to prostě málo. Je to funkční, ale malý útržek.

Dále autor píše o příběhu vlastního fiktivního universa, které dával dohromady půl roku. Škoda, že scénář, celý fiktivní příběh si nelze přečíst, není jako příloha součástí diplomové práce. S tím souvisí i to, že dobové prostředí není na ilustracích vyobrazeno, stroje a postavy z příběhu působí vyřtřeně, což je velká škoda. Právě že okolní prostředí, detaily a kontrasty z toho vyvěrající jsou velmi podstatné. Představme si například autorův „Karabomet“ vedle uniformovaného jezdce na koni v romantické dolnorakouské krajině. Nebo „Potahy“ které nesou zdravotnický materiál na frontu na pozadí vesnice kdesi u Trutnova kde pracují podkrkonošští zemědělci. Neubráním se zde zmínit neodbytnou sice extrémní, ale usměvnou představu, ve které vysloužilý či odcizený Potah z bitvy na Chlumu u Hradce Králové nosí od podojené krávy ze chlěva džber s mlékem do světnice na dvorku statku kde v pozadí zarůstá travou vrak Medusy.... Právě tyto nové „vizuální“ nečekané kontrasty jsou tím absurdním momentem, který u mne stojí za pozornost, neboť neznámé sci-fi prvky v konfrontaci s věcmi nám známými tvoří ono „nové“ napětí a budí zájem. Můžeme si je na základě diplomové práce pouze domyslet, autor nám je nepředkládá, což je škoda. Mohl tak navodit spoustu zajímavých neokoukaných momentů.

3. Přínos práce pro daný obor

Obsahově a tematicky je příběh rakousko-pruské války přínosem. Není mi známo, že by se tímto tématem někdo zabýval v rovině zábavního průmyslu, ke kterému diplomová práce chtě nechtě spěje kromě pár strategických her, které se snaží spíše postihnout historická fakta jako taková. Je jen škoda, že diplomová práce v tomto rozsahu nastiňuje pouze náznak z poměrně obsáhlého projektu. Zde je ale opět nutno přihlédnout k rozsáhlosti celého projektu a uvědomit si to, že autor je na to celé prostě sám.

4. Silné stránky díla

- Oceňuji odvahu pana Brůhy, že se vůbec pustil do projektu takového rozsahu.
- Oceňuji téma prusko-rakouského konfliktu.
- Oceňuji přílišné nezabřednutí diplomanta do okoukané Viktoriánské estetiky, ale k malému množství ilustrací to může být spekulativní tvrzení.
- Příklady uniforem jednotlivých pruských vojáků vypadají promyšleně a jsou citlivě provedeny.
- Dále oceňuji promyšlenou řadu válečných strojů.
- Výsledná podoba animovaných projekcí působí seriózně.

5. Slabé stránky díla

- Z mého pohledu již zmíněné malé množství ilustrací. Výtvarná příloha diplomové práce je krátká.
- U ilustrací mi chybí vizualizace prostředí. Charaktery a objekty působí vytržené.
- Je škoda, že postavy charakterů-postav jsou klony, na kterých autor vyměňuje pouze součásti uniforem. Uvítal bych uniformy v barvě a více "expresivnějších" podob a postojů postav.
- Absence sepsaného příběhu. Diplomant píše, že dával půl roku dohromady příběh, a je škoda, že příběh či scénář není přiložen.
- Mezi inspiračními zdroji bych i uvítal dobové fotografie, ze kterých diplomant čerpal.
- Přejde mi zbytečně uvádět v diplomové práci své předchozí práce. Kdyby místo toho byly přiloženy zmíněné autorovy skicáky, bylo by to lepší.

6. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Diplomant Martin Brůha si zvolil náročný projekt a i když výsledné projekce působí uceleně, dotaženě a nastiňují požadovanou atmosféru, působí na mne pouze jako výtržek něčeho mnohem většího. Celé fiktivní universum je na půlroční práci pro jednoho člověka prostě krátký čas, nebo si diplomant zvolil velké sousto. Martin Brůha musí zastat práci scénáristy, badatele, historika, animátora a výtvarníka. Neumím posoudit zda-li je to dobře či špatně, spíš se mi to jeví, že obsáhlost celého projektu je mnohem větší než se čekalo. U výtvarného oboru bych očekával rozsáhlejší výtvarné dílo diplomanta, na které bude kladen hlavní důraz. Zároveň přihlížím k tomu, že je Martin Brůha na toto velké téma sám a promyšlení celého konceptu vyžaduje velkou přípravu.

Téma je zajímavé, dotýká se vizuálně vědného období naší historie a zároveň přibližuje prusko-rakouský konflikt. A i když se snažím přihlídnout ke všem okolnostem, spatřuji v diplomové práci pár výše zmíněných nedostatků, kvůli kterým navrhuji výslednou známku

velmi dobře až dobře.

Datum:
25.5.2017

Podpis:



Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný

