

Akademický rok 2024/2025

Diplomová práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Bca. Lucie Polášková

Název práce: Fikční svět

Slovní hodnocení:

Lucie Polášková patří po celou dobu svého studia na FaVU VUT v Brně mezi výrazné postavy Ateliéru Duchů (Ateliér herních médií). Dlouhodobě spolupracuje na duchařských kolektivních výstupech a podílí se také na přípravě Festivalu studentské herní tvorby – Lektvar. Polášková zprvu vytvářela akvarelové ilustrace do Videoherního občasníku nebo na plakáty ateliérových akcí. V průběhu magisterského studia spoluvytvářela projekt Kompas a v rámci festivalu Lektvar připravila s Vojtěchem Vaňkem dvě působivé výstavy z cyklu Polospánek. Právě výstavní série Polospánek tvoří výchozí bod její diplomové práce. Vzhledem k tomu že autorka končí svoje studium na FaVU VUT v Brně v Ráji pohyblivého obrazu (Ateliér Video), rozhodla se odvážně vykročit stranou svojí komfortní zóny a svoje působení na škole ukončit vytvořením autorského videa.

Autorka se věnuje tématu fikčních světů kontinuálně po celou dobu svého studia na FaVU a jedná se také o jeden z hlavních motivů projektu Polospánek. Autoři vytvořili komplexní fyzický model fikčního světa obsahující mnoho vrstev a zobrazení interpretující vybraná témata ze zákulisí herního vývoje. Jedná se např. o *normálové mapy*⁷, převod kolizí 3D objektů do formy dřevěného modelu, citace měřítka z prostředí nástroje Unity 3D a další. Pomocí modulárních dřevěných objektů vystavěli komplexní svět sestávající z objektů zobrazujících veduty města, horskou krajinu, řeky, planety, anebo spící postavu v lidském měřítku. Důležitým aspektem jednotlivých objektů a modelů byla právě modulárnost, která později umožnila jejich recyklaci a zpracování v rámci další iterace.

V doprovodném textu se autorka zmiňuje, že chápe diplomovou práci Fikční svět jako zapouzdření vlastní autorské výpovědi ve vztahu k cyklu Polospánek a dalším vybraným dílům. Právě uzavřenost může představovat jedno ze slabých míst jinak velice komplexního projektu. Reference na herní témata ukrytá v samotném tvarosloví jednotlivých stavebních prvků Polospánku se s každou další iterací pomalu vytrácí a vzdalují se svojí původní interpretaci. Stejně tak se může jevit obtížný ponor od osobní mytologie autorky. Nicméně pro Poláškovou není doslovná interpretace důležitá a při práci s pohyblivým obrazem se primárně soustředí na vytváření prostředí a atmosféry. Výsledné video vnímá jako autorskou výpověď doplněnou o

osobní komentář. Nabízí Polášková divákovi dostatek indicií k vysvětlení původu Dullahan, nebo zůstává postava naopak zahalena ještě větším tajemstvím? A je to vůbec důležité?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě a hodnotím stupněm A

Návrh klasifikace: A

Otázky k rozpravě:

Máte představu jak by mohla vypadat další iterace?

Můžete nějak zhodnotit vaši zkušenost při práci s videem? Jaké pro vás byly rozdíly oproti jiným formám pohyblivého obrazu, se kterými jste pracovala v minulosti?

Posudek vypracoval(a):

doc. MgA. Jan Šrámek, Ph.D.

Datum: 11. 5. 2024