

Akademický rok 2023/2024

Diplomová práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: BcA. Kateřina Cendelínová

Název práce: Šperkařina

Slovní hodnocení:

Kateřina Cendelínová se během svého bakalářského i návazného magisterského studia konzistentně věnuje tématu prstenů. Dlouhodobé téma, které pravidelně prostupuje celým studiem, představuje velké riziko cyklení až vyhoření. Nicméně Kateřina nakonec nastoupila osobitou cestu, kterou dokázala ve všech krizových bodech stočit vlastním směrem, aniž by bylo nutné sejít z cesty jako takové.

Bakalářský stupeň studia autorka zakončila výrobním prototypem karetní hry Prsteny, která byla typologicky blízká japonské hře Hanafuda. Vizuálním základem byla série autorských ilustrací částečně reflektující původ v kresbě a grafice. Tedy ateliérové prostředí, ze kterého Kateřina postupně skrze stáž v bakalářském stupni studia nakonec přestoupila do Ateliéru herních médií. Zde se na úrovni jednoho akademického roku věnovala prototypu digitální hry s prstenem v hlavní roli.

Ať už se následně jednalo o ateliérové nebo semestrální projekty, vše se dřív nebo později opisem kruhu vrátilo zpět k tématu prstenů. V kontextu týmových ateliérových projektů to v důsledku znamenalo, že v našich hrách na různých úrovních začalo pracovat s prsteny. Stejně tak tomu bylo v případě vybraných výstav nebo instalací.

Přesto bylo pouze otázkou času, kdy Kateřina více či méně klasické formáty her opustí a vydá se čistě cestou šperkařského řemesla a designu. Na základě předešlých zkušeností s autorčinou rozhodností a vůlí bylo jisté, že takový záměr už pouze rozvíjet a přivést k životu. Diplomová práce se tak sestává z řetězce podmínek, které od autorských designů prstenů vedou přirozeně dál k řemeslným dovednostem a následně směřují k založení šperkařské dílny – značky.

Vzniká tak značka Atlas prstenů, která je v rámci diplomové práce prezentována primárně autorskou kolekcí prstenů, včetně prstenu prokletého. Právě videoherní otisk se ve výsledku propal do připravované značky na úrovni narativu, který je pro každý prsten v kolekci unikátní. Částečně tak přejímá jazyk, kterým herní prsteny definují své vlastnosti a taví je na příběhový původ či přímé fungování prstenů v případě nasazení.

Tento klíč lze z hlediska celkového designu Atlasu prstenů vykládat jako marketingový, ale v budoucnu nabízí kromě aktuálně demonstrovaných principů zejména pole pro hlubší autorský či zakázkový otisk. Na úrovni designu tvarů jednotlivých prstenů napříč kolekcí nevidím smysl v subjektivním rozporování detailů nebo celkové stylizace. Ve většině případů se jedná o prsteny extravagantní povahy a nejsou určeny pro každodenní civilní nošení. Důvěřuji autorce v pečlivém práci a přesvědčení, ve kterém realizuje tvary tak, jak je jí vlastní a teprve čas ukáže, jak moc šperkařská konvence ještě obrousí nebo naopak protáhne hrany těm nejobdůbnějším tvarům.

Celkově smysl vidím především v nahlížení na projekt jakožto na celistvý blok, ve kterém se snoubí dlouhodobé až osobní téma, řemeslné a materiálové preference s podnikatelskými zájmy. Přeji Kateřině, aby i nadále byla přesně tak neústupná jako dosud. Byť přirozeně s pokorou, kterou v opravdovém tématu všichni v důsledku máme. Těším se další kroky, vztahy a sdílené designy, které budou nadále vznikat mezi herními projekty Ateliéru herních médií, Ateliéru Duchů a nově také Atlasem prstenů.

Otázky k rozpravě:

Co se na diplomové práci nejvíce nepovedlo?

Jak bude projekt pokračovat?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 5. 5. 2024