

Oponentský posudek praktické části diplomové práce Viktora Paluše.

Pro praktickou část diplomové práce pod názvem „Moloch“ vytvořil Viktor Paluš dvojici objektů/soch v monumentální proporcii. Po obeznámení se s Viktorovou dosavadní tvorbou mu nelze upřít jisté sklony ke zvětšování a užívání si „opravdovosti“ realizace v prostoru. Vzhledem k volbě tématu lze ale konstatovat, že v tomto případě je „objemnost“ sousoší logickou součástí záměru pro výslednou kompozici. Je zajímavé, že autor původně zamýšlel vytvořit „monument dobra“ (cit. autora) aby se dopracoval k jeho latentnímu alegorizování zobrazením v něčem, co je spíše jeho opakem, protože „bez zla dobro nevznikne“ (pokračování v citaci).

Dvojici objektů tvoří na první pohled nesourodé objekty přesahující lidskou proporcii, které se v jisté antagoničnosti snaží v divákovi zesílit dojem neadekvátnosti. Měly by znervózňovat a vyvolávat něco jako nepřátelskost a odpor. Oba objekty jsou v prostoru modelovány zdánlivě náhodnými shluky trojúhelníkových ploch – polygonů, důvěrně známých z technologií konstruování třídimenzionálních prvků při stavbě digitálního prostoru. Jeden z objektů je tvořen dočasně spojovanými MDF deskami, tendující k uzavírání prostoru do sice syrového ale jasného výsledného tvaru. Druhý objekt tvoří pouze konstrukce z ocelových jeleků, která se konečnosti tvarové definice částečně vzpírá. Vzdušnější řešení druhé sochy podporuje celkový dojem vícehledovosti předváděné kompozice (lze si ji užít skutečně z několika úhlů pohledu). Domnělá nedokončenost obou objektů by mohla být vnímána jako šlendrián nebo nedodělek. Já jsem přesvědčen, že je právě naopak správným řešením směřujícím k umocnění zamýšleného „znervózňování“ diváka. Jsem rád, že k tomuto řešení Viktor našel odvalu, i když mu stylově není tolik vlastní. Obě formy nedokončenosti, každá jiným způsobem, totiž provokují představitost. Tato skrytá dynamika umocněná na pohled plastickými spoji jednoho objektu a téměř „nespoji“ druhého, vybízí k pokračování ve variování a animování této sošně statické situace v mentálním prostoru diváka. Možná je to dokladem i toho, že se mimo jiné setkáváme s generací, pro kterou jsou počítače standardní součástí jejich světa, animace nejsou žádné zázraky a kromě klasických postupů při modelaci dovedou použít také digitálních nástrojů prostorového tvarování.

Do jaké míry se autorovi povedlo naplnit tematický záměr zadání musí posoudit každý divák sám. Já se totiž kloním spíše k aristotelovskému tvrzení, že zlo je jen nedostatek dobra. Tudíž vjem jeho existence, zrůdnosti a proporce případné „mološnosti“ je z mého pohledu velmi subjektivní. Jsem rád, že realizace Viktora Paluše nesklouzla do designové elegance, jíž jsme při zpracovávání podobného tématu již v minulosti mohli být svědky. A i když by mohlo užívání výrazových prostředků, vlastních modelování virtuální reality, svádět k něčemu jinému, pořád se na výsledek můžeme dívat také jako na sochu, resp. sousoší.

Viktor Paluš ve své práci prokazuje, že je schopen velmi dobře strukturovat svůj záměr, hledá velkorysá a adekvátní řešení pro jeho naplnění, důsledně při tom aplikuje zvládnutí základních nástrojů tvorby a volí adekvátní výrazové prostředky. Předložená praktická diplomová práce plně odpovídá nárokům kladeným na samostatnou realizaci pro závěrečnou státní zkoušku a navrhuji hodnocení

B.