

Oponentský posudek k diplomové práci Martiny Novákové

Martina Nováková předkládá jako diplomovou práci objekt na bázi stolního fotbalu (lid. *foťbálku*). Inspirována animací, využila jeho mechanismus k rozhýbání kreseb umístěných pod svrchním, mléčným sklem.

K uvedení mechanismu do chodu je třeba alespoň jedné osoby, případně dvou, tří, čtyř, avšak nejvíce osmi osob postavených za osmi ovládacími tyčemi. Stejně jako u stolního fotbalu se osoby musejí při ovládání kreseb mírně předklánět, čímž zmenší odstup a zúží zorné pole a tak se pohledem více soustředí do skla s kresbami. Při pootočení tyčemi zasazenými do bočních stěnách objektu se kresby přibližují k ploše skla a motivy kreseb se stávají zřetelnými. Nováková motivy dekorativně stylizovala a celek plochy složila z většího množství detailů. Také proto pozorovatel nikdy neuvidí „jednotný“ výjev, ale poměrně složitou spleť fragmentů. Pozorovatel iniciuje vyvstávání dílčích obrazů, v nichž začíná rozpoznávat zobrazení skutečnosti, zároveň tyto obrazy uvádí v pohyb a do vztahu s dalšími pohybuujícími se obrazy.

Je překvapivé, kolik toho lze zažít s tak jednoduchým strojem. Vyvstávání obrazů, jejich konkretizování či zaostřování vyznívá navzdory omezenému počtu kombinací jako velmi bohaté, zajisté díky tomu rychlost a průběh pohybu „uživatel“ (ač jsem se tomu ošklivému slovu chtěl vyhnout) může podle libosti ovlivňovat. Po určité době sice přijdeme na to, že tyče je třeba ovládat s určitou opatrností, avšak i to přispívá k pocitu, že nakládáme s čímsi jemným, neurčitým, zjevujícím se a vzápětí mizejícím. Nastavení mechanismu vychází vstříc jemnému provedení kreseb.

Autorčina inspirace animačními technikami nemusí být tím, co nám při hře s kresbami vytane na mysl. V obecnější rovině mi ale přijde fascinující. Nováková nabyla zkušeností s animací skrze digitální formy její tvorby a postprodukce. V jejím posledním díle se tak odráží chuť transponovat zkušenost s novými technologiemi do těch tradičních. S tím se v uměleckých dílech mladé generace setkáváme čím dál častěji. Digitální technologie se stávají základní (často i primární) zkušeností mladých umělců a v nich se nabízející postupy s řešením jsou aplikovány na média, která se dosud zdála od potenciálu digitálních technologií vzdálená. Avšak již se nejedná, zjednodušeně řečeno, o vliv na to „co zobrazujeme“, např. že malujeme scény z počítačových her, ale „jakým způsobem zobrazujeme“. U „stolní animace“ Martiny Novákové to nemusí být tolik patrné, ale domnívám se, že rovněž ona je v tomto ohledu dítětem tohoto zásadního obratu.

Jako námět ke kritickému zamyšlení předkládám poznámky k použití stolního fotbalu jako kadlubu objektu. Jednak může evokovat sportovní zápolení, ale to snad pouze v počátku „hry“, jednak může zbytečně vyvolávat dojem, že je objekt určen k užívání vyšším počtem osob, ideálně čtyřmi, jak tomu obvykle bývá u stolních fotbalů. Zajímalo by mě, jestli to autorka nevnímá jako hendikepy. O zápolení/soupeření/zápas jí totiž určitě nešlo, a nemyslím si, že by chtěla určitý počet „hráčů“ postavit nad ostatní. Uvažovala autorka o jiném schématu, na němž by svoji který by pro své účely využila?

Práci považuji za velmi vydařenou a hodnotím ji stupněm A.

Jiří Ptáček

