

Akademický rok: 2022/2023

## Diplomová práce – posudek oponenta

**Jméno a příjmení studenta:** BcA. Martin Gračka

**Název práce:** In My Restless Dreams, I See That Town

### Slovní hodnocení:

Nebudem tvrdiť nič nové ak poviem, že videohry menia naše vnímanie každodennej reality. Dostávajú nás do fiktívneho prostredia, v ktorom naplňame synteticky tvorené potreby a túžby byť inde a konať inak. V hrách hráme úlohy ktoré dosahujeme spôsobmi aké bežne nerealizujeme, sme niekým iným a niekde inde. Oscilujeme tak špirálou schizofrénie, kedy budujeme svet postavou do ktorej sa projektujeme bez pocitu zodpovednosti za skutky ktoré izolujeme od vonkajšieho sveta. V tej chvíli ho ignorujeme. Čo sa ale stane, ak začneme hrať život od chvíle vypnutia hry?

Martin Gračka začína svoju maľbu pred obrazovkou od farieb zašpineného notebooku. Na displeji vidieť scénu z hry ktorú nehra. Hra v tomto momente nie je pauznutá navzdory pixelom svietiacim temnú scenériu dystopického mestečka. Maliar si nedáva oddych od hrania - žije v scéne ktorú sa rozhodol maľovať.

Gračka uviazol v Silent Hille, vo vymyslenom meste, a prežíva melancholickosť onoho sveta. Na prvý pohľad nudné, no o to viac pri zapozieraní sa dramatické pohľady hlavného hrdinu zúfalo odvážne potácajúceho sa za svojim cieľom prenáša z obrazovky notebooku na plochu plátna voľnou rukou bez pedantnejšej prípravy. Proporcie pri prenášaní predlohy do inej mierky mu pre vyzdvihnutie jednoduchej štylizácie zámerne odchádzajú a zlú kvalitu hernej grafiky z nultých rokov rozochvieva pastóznou maľbou, kedy jednotlivé ťahy a plochy jemne vibrujú bez toho aby do nich musel vstupovať citlivo nanášanými rozdielnymi farebnými odtieňmi. Kvalita rozlíšenia výjavu klesá a stúpa úmerne s tým, akú smutnotu Martin nanáša olejovou farbou.

Hru Silent Hill z roku 1999, pôvodne exkluzívne bežiacu na platforme Playstation 1 a neskôr na Pc nie je potrebné predstavovať nie z dôvodu jej postavenia ako kultovej hráčskej záležitosti, ale z jej skoro vynútenej absencie spoznania na prezentovaných maľbách. Gračka primárne nereflektuje konkrétnu hru. Zaujímá ho vygenerovaná úzkostná atmosféra a blúdenie hlavnej postavy medzi dobovými kulisami za jej cieľom. Tento moment v maľbách považujem za vydarený – autorovi sa podarilo prepašovať neistotu pri videní obrazu, váhanie v hernom deji a zmrznutie očakávanie. Nezodpovedané ostáva, aký koniec deja očakávať, čo autor určuje ako svoju vlastnú stratégiu – voľnú interpretáciu ponecháva na každého diváka

individuálně. Tomuto zámeru mohol, alebo skôr mal dopomôcť taktiež text ktorý Gračka vmaľúva do niektorých obrazov. Tu pociťujem určité nenaplnenie. Vety podľa autora mali maľbám dodať tajomno, alebo aj prvok humoru ako to sám uvádza v písomnej časti diplomovej práce, čo z môjho pohľadu nefunguje. Takýto polaritný zámer nefunguje, a aj v ďalšom vnímaní rozbíja celú sériu malieb, kedy sa na niektorých obrazoch objavuje, a na niektorých nie.

Diplomantovi sa napriek tomuto momentu podarilo naplniť svoje zadanie, pri ktorom si určil za cieľ preniesť dramatickosť digitálneho herného prostredia do rukodielnej maľby. Rozsah záverečnej práce považujem za dostatočný. Je vidieť postupnú gradáciu v kvalite prevedenia obrazov od skorších komorných formátov pri ktorých hľadal a overoval možnosť prepisu vybraných predlôh až po záverečné väčšie maľby, na ktorých je zrejmé poučenie sa a získanie zručnosti a patričnej istoty v maliarskom geste. Úroveň prevedenia koncepčných východísk do formálneho výstupu považujem za vysoko kvalitnú, tak ako aj aktuálnosť témy ktorú si autor zvolil. Podarilo sa mu skrz staršie videoherné médium sprostredkovať súčasné prežívanie sveta, popretáčať nostalgiu s melanchóliou a vyriešiť dôležitý formálny problém s ktorým ako maliar bojuje – ako kráčať realitou bez toho aby zablúdil.

#### **Otázky k rozprave:**

Pri predstavovaní svojej diplomovej práce ste často spomínali váš záujem o modernu, konkrétne o spôsob tvorenia v tomto dobovom štýle. Vedeli by ste okrem formálnej príbuznosti pomenovať aj ďalšie východiská ktoré by vás mohli spájať s týmto smerom? Nachádzate / veríte v akýsi ideový prienik? Zaraďujete sa medzi moderných maliarov, alebo sa včleňujete / vyhradzuje inam?

#### **Závěrečné hodnocení:**

Prácu doporučujem k obhajobe

#### **Návrh klasifikace:**

B

#### **Posudek vypracoval:**

Mgr. art. Dominik Hlinka, ArtD.

**Datum:** 6.5.2023