

Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: DESIGNOVÁ IMPROVIZACE

Práci předložil student: BcA. Šárka IŠTVÁNOVÁ

Studijní obor a specializace: Sochařství, specializace Keramika

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil:

doc. MgA. Gabriel Vach

Šárka Ištvanová za sebou nemá specializovanou střední školu se zaměřením na keramiku. Vše se učila za pochodu v průběhu uplynulých šesti let studia. Opakovaně prokázala, že je schopná vypořádat se i s velmi obtížnými technickými výzvami a dotáhnout svůj záměr k řemeslně bezchybnému řešení. Ve své bakalářské práci si vyzkoušela, co obnáší návrh a realizace čistě funkčního designu, poznala všechny mantinely a omezení, které musí designér zaměřený čistě utilitárně respektovat a seznala, že tato poloha je pro ni příliš svazující. Svou diplomovou práci tak navazuje spíše na svou práci z magisterského studia - především na kolekci BAU. Vhodně navržený soubor rotačních segmentů ji dovoľoval vytvářet tvary mís a váz, jejichž proporce i barevnost mohla v rámci možností modifikovat.

V teoretické části Šárčiny práce se pohříchu nedozvíme moc o jejích motivacích a důvodech, proč vypadá její práce právě takto. Zmiňuje inspiraci architekturou a jejími atmosférami. Jako cíl práce uvádí, že chce v divákovi vzbudit "pocit radosti, sounáležitosti a porozumění". Dál už ale nic.

Je v pořádku, pokud se autor zdráhá popisovat doslovně svou práci a objasňovat podrobně své motivace. Často to bývá na škodu. Ovšem tady jsme svědky spíše druhého extrému. Šárka nás nechává tak trochu na holičkách jen s několika banálními frázemi. A to chápu jako zmarňenu

příležitost zkusit si ne pro hodnotící komisy, ale pro sebe samu uvědomit si nejen své motivace, ale třeba i způsoby, jak by mohla být její práce vnímána.

Dovolím si použít pro vlastní potřebu použít jednu větu z její práce a trochu se nad ní zamyslet:

"Bála jsem se navržení tvaru, který bude definitivní, neměnný, fádňí a hledala jsem možnosti, jak tomu předejít. V té době už byly veškeré návrhy jen o kostkách. Stačilo jich pár přidat nebo odebrat, přeskládat, otočit. A už nic nebylo definitivní".

Oproti BAU Šárka přišla s keramickou obdobou dětské stavebnice, která jí poskytla mnohem větší a širší paletu možností. Ze segmentů skládala modely, nebo části modelů, na ně dělala provozní formy a odlitky z nich pak buď používala samostatně nebo kombinovala s dalšími.

Trochu (byť ne asi zcela formálně přesně) to připomíná populární fenomén Minecraft. Ten také umožňuje svým uživatelům virtuálně vytvořit v podstatě cokoli.

Ovšem v kontrastu k virtuálnímu Minecraftu jsou její řešení v materiálu nakonec vždy definitivní. Je to Šárka, kdo si může užívat radost ze hry a skládá k sobě tvary či jejich celky. A je to ona, kdo rozhoduje, kdy hra skončí. Divákovi nechává hru asociací. Šárka podkryvá proces vzniku neretušováním spojů a přiznanou rukodělností, do výsledku často výrazně promlouvá i chování materiálu samotného, který designované formy křiví a deformuje. Její kreace v materiálu již nejdou rozebrat nebo přeskládat. Lze je pouze vzít, tak jak jsou: jako "zamrzlé" momentky ze hry, ty vnímat a nechat na sebe působit.

Pokud by dnes něco mělo nepopisně charakterizovat dobu, ve které žijeme, s její dynamikou a proměnlivostí, která se z virtuálního prostředí čím dál častěji přelévá do světa reálného, s nechtí k jednoznačným a definitivním soudům a rozhodnutím, pak by mohla práce Šárky Ištvanové posloužit jako názorný příklad tohoto nastavení. Čtu ji jako výsledek střetu světa virtuálního a proměnlivého se světem analogově materiálním. Výsledkem nemusí být nutně radost či záliba, jak píše Šárka - přesto je to dle mého soudu kvalitní materiál, který pozornému divákovi poskytne spoustu prostoru k úvahám.

Dle mých znalostí není práce Šárky Ištvanové plagiátem a navrhuji hodnotit ji jako výbornou.

Datum:

Podpis: