

Akademie múzických umění v Praze

Divadelní fakulta

Katedra filmové a televizní scénografie

Oponentský posudek

Magisterské práce

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „PROJEKT KRONOS“
DLE KNIŽNÍ PŘEDLOHY PAVLA BAREŠE**

kyberpunk jako žánr – historie a příklady ze světové kinematografie

Ing.arch. Alžběta Sedláčková

Vedoucí práce: akad.arch. Jindřich Kočí

Oponent: prof.akad.arch. Vladimír Soukenka

zimní semestr 2018/19

V úvodu svého diplomního projektu rozebírá Alžběta Sedláčková zvolený žánr „kyberpunk“ z hlediska vývoje výrazových prostředků i dějového rámce příběhů. V retrospektivě historie uvádí původní literární a později i komiksové prameny, které měly zásadní vliv na kinematografii tohoto zaměření.

V další části dokumentuje ikonické tituly filmové tvorby tohoto žánru. Analyzuje zde výtvarný rámec a jeho podíl na formování celkové atmosféry jednotlivých snímků. Všímá si také vývoje vztahu reálné dekorační zástavby ve vazbě na stále masivnějšímu podíl CGI.

Dále pak prezentuje samotné scénografické řešení zadané literární předlohy „KRONOS“. Z hlediska filmového architekta se jedná o značně rozsáhlý stavební program s množstvím dějových prostředí. Alžběta Sedláčková nejprve stanoví celkový rámec „města“ z hlediska architektonického výrazu. Čitelně zpracovala morfologické členění hmoty s rozlišením horních komfortních vrstev až po depresivní spodní level obytné struktury. Již v tomto generelu stanovuje jednotné výrazové prostředky určující celkový design jejího scénografického pojetí.

Z vizualizací navržených prostředí je čitelný jednotný názor s výrazným rukopisem autorky. Poučeně užívá architektonické formy s typickým polygonálním detailem. Pro utváření výsledné atmosféry aplikuje dobře zvládnutou světelnou atmosféru. Díky své malířské erudici v grafických programech přesvědčivě prezentuje světelný smog velkoměsta i volumetrické zhmotnění atmosféry a outer glow LED zdrojů. Interiérová prostředí vedle základního architektonického uchopení ukazují i jasný názor na rekvizitní detail včetně kontrapunktů z jiné doby tak, jak nám to přinesla postmoderna.

Za značně problematickou považují pasáž „svatyně“. V žánru této vykalkulované kultury chybí hodnotové ukotvení lidského života a tím i jeho ikonografie. Řešení prostoru navržené diplomantkou jen potvrzuje nejasnost pojmů v této oblasti. Přičítám to zejména nedostatkům samotné scénaristické předlohy.

Z diplomní práce Alžběty Sedláčkové je zřejmé, že se jedná o výtvarnou studii daného scénáře bez jasného vymezení podílu reálů a studiové zástavby. Architekt takto prezentuje svůj názor, který je teprve podle podmínek stanovených producentem adaptován na konkrétní časový i finanční rámec.

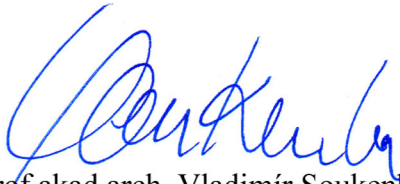
Otázka k diskusi obhajoby:

V žánru kyberpunku bývají zpravidla užívány lokace temné a omšelé. Můžete uvést příklad filmu, kde bylo užito naopak prostředí supermoderní podle architektury žijícího tvůrce. Případně některé jeho realizace staveb.

Ing.arch. Alžběta Sedláčková v loňském roce obhájila v mém ateliéru na fakultě architektury Českého vysokého učení technického svůj diplomní projekt v oboru architektura a urbanismus. Těší mě, že svůj talent rozvinula v oboru filmové a televizní scénografie, kde vedle základního technického myšlení je zapotřebí výrazná invence výtvarného a mediálního vidění. Věřím, že vzdělání, které získala v průběhu studia zúročí v našem nelehkém oboru a ob stojí i v disciplínách, které nelze na akademické půdě suplovat.

Návrh klasifikace: A-B

V Praze dne 4.1. 2019


prof.akad.arch. Vladimír Soukenka