

Oponentský posudek magisterské práce Zuzany Štěpančíkové

Téma : komplexní scénografické řešení Alenky v říši divů

Magisterské studium Zuzany Štěpančíkové je rámováno tématem **mýtu a jeho chápání v současném světě**.

První část Diplomové práce je rekapitulací, či spíše reflexí scénografických řešení semestrálních úkolů magisterského studia. Studentka zde popisuje důvody, které ji vedly k výběru titulů - F. Dürrenmatt - Herkules a Augiášův chlév, Euripides - Bakhantky, Terry Pratchett - Mort, úkoly, které scénografické ztvárnění těchto her klade na scénografa a hledání jejich řešení.

V druhé části se studentka zabývá stěžejním tématem práce - scénografickým řešením Alenky v říši divů. V kapitole o koncepčním pojetí si klade otázky, kdo je Alenka, co je říše divů a co je skutečnost. Domnívám se, že stěžejním úkolem tohoto hledání je pojmenovat si, co je říše za zrcadle a jaký má vztah k Alenčině realitě. Studentka jej nalézá v konfrontaci mladé ženy a virtuální reality. Ve vysvětlení pojmů digitální revoluce, kyberprostor, simulace, ontologické bezpečí, eskapismus atp. studentka nalézá oporu pro svou koncepci. Studium textu se dostává k spíše existencionálnímu výkladu Alenky, tematizuje stěžejní otázky lidského bytí - kdo jsme a kam jdeme.

Řešení dramatického prostoru studentka nalézá v kontrastu z počátku realistického segmentu - pokoje Alenky s tajemným černým prostorem okolo. Kovová krychle 3x3x3 metry, s realistickými bočními stěnami, dveřmi, matrací, polštáři, lampičkou a televizí uprostřed nekonečného prostoru. Realistický prostor pokoje se proměňuje prostřednictvím videomappingu, stává se mírně psychedelickým, realistické stěny mizí a ožívá prostor okolo. Prostor říše snů - virtuální realita. Jednotlivé proměny jsou řešeny kombinací projekcí na holografické sítě, videomappingu a 3D scénických objektů - velká houba, srdce, matrace, atd., lightdesignem, kostýmy. V projekcích pracuje s dynamickým pohybem obrazů, videí, postav předtvořených na zeleném pozadí, které v různém měřítku konfrontuje s postavami reálnými. Tento výklad Alenky a použité scénografické prostředky považuji za zcela funkční. V kontextu vývoje současné společnosti, okouzlení mladé generace virtuálním světem, je velmi aktuální. Domnívám se, že posun výkladu říše za zrcadlem do virtuální reality je pro současného diváka srozumitelný, umožní mu se rychle adaptovat a intenzivněji tak prožít cestu Alenky za poznáním sebe sama.

V závěrečné části Diplomové práce se studentka věnuje historii, teorii a procesu tvorby videomappingu. Popisuje proces své práce na projekci, problémy, které se při tvorbě mohou objevit a možnosti, jak je řešit.

Diplomovou práci Zuzany Štěpančíkové považuji za inspirativní, komplexní náhled na proces tvorby scénografického projektu. Domnívám se, že by se teoretické části, kde se věnuje problematice digitálního prostředí, tvorbě projekcí a videomappingu, daly použít jako výkladový materiál na KS. Velmi oceňuji, že je práce napsána věcně, stručně a jasně, nerezignuje však na vlastní názor a náhled na danou problematiku. Příkladný je například moment, kdy se studentka rozhodla prozkoumat tvorbu mappingu, naučila se pracovat s grafickými programy, prošla kreativním procesem hledání, chyb a řešení vzniklých problémů, a vytvořila zcela funkční projekci na modelu v měřítku 1:10, kterou prezentovala na studentské výstavě scénografických projektů v divadle Disk.

Oceňuji počáteční rekapitulaci a reflexi semestrálních úkolů magisterského studia. Díky ní bych ovšem rád upozornil na jistý opakující se motiv v studentčině scénografické práci. Je jím dominantní, většinou centrální objekt v prostoru. V Herkulovi hromada hnoje, v Bakhantkách vítězný sloup, v Mortovi Smrtův "kiosek", v Alence krychle. Byť může jít o zcela intuitivní proces tvorby, k opakování východisek prostorového řešení doporučuji přistupovat velmi opatrně. Diplomovou práci Zuzany Štěpančíkové doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení **A**.

MgA. Michal Syrový

