

Akademie múzických umění v Praze

**Divadelní fakulta**  
Katedra filmové a televizní scénografie

**Oponentský posudek**

**Magisterské práce**

Výtvarná koncepce filmu KILLING ON CARNIVAL ROW  
Podle scénáře TRAVISE BEACHAMA

Fantasy jako novodobý fenomén ve světové kinematografii  
na přelomu 20. a 21. století

**Ing. arch. Magdalena Nováková**

Oponent: Ing. arch. MgA Kateřina Koutská  
V Praze 8.1.2016

Diplomová práce Magdaleny Novákové výtvarně zpracovává filmový scénář Killing of Carnival Row od amerického scénáristy Travise Beachama. Velmi oceňuji autorčin výběr, který je nejen scénograficky a výtvarně náročný, ale vyžaduje vysokou míru fantazie a také velký boj s již zažitými filmovými metodami zpracování, boj nespadnout do již zavedených líbivých kolejí. Jedná se o ambiciózní příběh plný neskutečných, fantaskních událostí, který se nyní v procesu výroby jako televizní seriál v Amazon Studios.

Hodnotím velmi kladně autorčin kvalitní výtvarný styl, který se zdatně posunul v průběhu studia. Presentované perspektivy mají vždy výrazné světelné zdroje, citlivě vnímá celkový dojem jednotlivých scén, jejich světelnou i barevnou atmosféru. Mírně pokulhává schopnost vnímat detaily kovové zábradlí, rámy oken, dveře, patky sloupů, nábytek a drobné rekvizity... Zajímavé je, že ač autorka zmiňuje nepříznivý vliv počítačové grafiky na výtvarnou složku filmu, k prezentaci své práce též zvolila počítač, který jí místy trochu uškodil viz. výrazné bílé rovné čáry.

Dále hodnotím kladně jak se autorka popasovala s tím nevydat se po již vyjetých kolejích žánru fantazy a její možné banálnosti. Oceňuji jak zvládla výtvarně vystihnout rozdíly v jednotlivých částech města. Barevná a konstrukční odlišnost je dobře postřehnutelná a divák ví, ve které tedy části města se postavy pohybují. Autorka čerpala z urbanismu již existující měst. Možná celkový půdorys City of Burgue na mě působí trochu kostrbatě a nepřehledně (je bohužel bez měřítka), ale jednotlivé ony zmiňované 4 části odděleně už jsou lépe čitelné a jasné. Jde o to, jestli divák v určité chvíli uvidí město vcelku, či ne? S tím souvisí i architektura exteriéru jednotlivých částí měst. Oceňuji výborné základní myšlenky rozdílnosti jednotlivých čtvrtí města. Ovšem v některých případech je to pro mě až příliš násilné, viz. velká skleněná koule muzea, utopistická pyramidová podoba nástupní plochy pro vzducholodě.. to mi tam trochu neladí. Narušuje to jakousi čistotu výtvarného stylu v celém svém rozsahu.

Bohužel všechna půdorysná schémata postrádají měřítka, a tak si nejsem jistá o správné velikosti postele vzhledem ke klavíru a tak. Ve svislém řezu by stačila alespoň lidská postava. Možná škoda, že tam těch půdorysných skic a řezů není více, dodávalo by to práci reálnější rozměr a měli bychom představu, co všechno se bude ve finále stavět.

Velmi oceňuji pěkné referenční koláže a obrazovou přílohu k jednotlivým motivům.

Autorka si udělala kvalitní teoretickou přípravu. Velmi oceňuji hlavně vlastní téma: Fantasy jako soudobý fenomén, který je samozřejmě spojen s více a více se používanou digitální technikou a zkoušením možností, kam až se dá zajít, co všechno to ještě umí. Ocenila bych malou zmínku o 3D technologii jako možná budoucí fenomén v kinematografii. Souhlasím také s vybranými referenčními filmy, i když škála je opravdu veliká. Rozbor je velmi podrobný, místy až podrobnější než vlastní zpracováváný scénář. Pouze film The Fall mírně vybočuje a myslím, že s tématem Dark Fantasy má jen málo společného. Beru to tak, že se jedná o oblíbený film autorky, zdroj inspirace a byla škoda ho tu nezmínit.

Otázky na doplnění:

Ve své práci píšete že doufáte, že veškerá budoucí tvorba nepropadne všemocným počítačům /str. 53/.... Jakou technologii byste tedy zvolila při zpracování tohoto scénáře?

Mohla byste nám na jednotlivých perspektivách ukázat jakou část byste stavěla v ateliéru a co už by bylo dokreslováno?

Stavěla byste reálné modely, co všechno a v jakém měřítku?

Proč jste si do svých referenčních filmů vybrala film Batman z roku 1989 od Tima Burtona, který byl vlastně z celé Batmanovské řady nejstarší?/nepočítáme seriály/

V čem byl pro Vás inspirativnější a lepší než třeba ten poslední Temný rytíř povstal od Christophera Nolana z roku 2012?

Jak si myslíte, že by dopadl film, ve vašem výtvarném zpracování: áčko, či lepší béčko? viz. Vaše hodnocení str. 46

Proč jste se rozhodla nezmínit český film jako příklad fantasy?

Vzpomněla byste si na nějaký?

Diplomová práce Magdaleny Novákové na mě udělala velmi dobrý celkový dojem, téma je kvalitně a obsírně zpracované a to že opomněla pár maličností příkládám tomu, jak široké téma a náročný scénář to byl.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji její hodnocení známkou B.