

Doc. PhDr. Zdeno Kolesár, PhD.

Fakulta multimediálnych komunikácií Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně

Oponentský posudok dizertačnej práce MgA. Jakuba Hrdinu na tému „Vplyv 3D technológií na proces tvorby designu“.

Dizertačná práca MgA. Jakuba Hrdinu sa zameriava na aktuálnu problematiku využitia 3D technológií v procese dizajnerskej tvorby, jej prezentácie a využitia smerom k finálnej realizácii produktov. V pravom zmysle slov v tejto oblasti platí, že „zajtra znamená včera“, čo problematizuje zameranie výskumov tak, aby mali dlhšiu než efemérnu platnosť. Napriek tomu sa domnievam, že MgA. Jakubovi Hrdinovi sa podarilo vytvoriť dizertačnú prácu prínosnú v písomnej aj praktickej časti.

Písomná časť má adekvátny rozsah, štandardným spôsobom definuje východiskovú pozíciu dizertačnej práce, stanovuje primárne a sekundárne ciele, osvetľuje využívané metódy, obsahuje požadované technické náležitosti. Jej podstatná časť sa venuje histórii a charakteristike jednotlivých technológií digitálnej produkcie virtuálnych a materiálnych trojrozmerných objektov a vyhodnocovaniu ich využiteľnosti v dizajne. Dotýka sa aj všeobecných otázok dizajnerskej metodológie. V prípade vývoja technológií je ťažké, ak nie nemožné prognózovať ich vývoj, širšiu platnosť má konfrontovanie ľudských konštánt so všeobecnejšie definovanými technickými princípmi. V písomnej časti preto oceňujem skôr zovšeobecnenia a autentické komentáre týkajúce sa napríklad vzťahov človeka k umelo tvorenému prostrediu alebo porovnávaní princípov dizajnerskej tvorby tradičnými a digitálnymi metódami než popis histórie a ozrejmovanie podstaty jednotlivých technológií. Táto didaktická rovina síce môže byť východiskom pre ďalšie teoretické aj praktické aktivity, ale v blízkej budúcnosti pravdepodobne stratí aktuálnosť.

Po formálnej stránke písomná časť napĺňa požadované kritériá, uvádza pramene, hoci nie vždy je jasné, čo a odkiaľ bolo prevzaté a čo sú vlastné dizertantove poznatky. Tolerovať možno niekoľko preklepov i to, že autor pracuje s anglickou verziou termínu „design“, ktorá už pred približne dvoma desaťročiami bola v spisovnej slovenčine, ktorou je text napísaný, nahradená fonetickou alternatívou „dizajn“. „Holografia“ je anglicky „holography“, nie „holografy“ (s. 2), „persuasive sketching“ (s. 38) by bolo vhodnejšie prekladať ako „presvedčacia“, či lepšie „prezentačná“ kresba, než „presvedčivá“.

Ako zmysluplnú hodnotím aj praktickú časť dizertačnej práce zameranú na virtuálnu trojrozmernú prezentáciu dizajnerských projektov. Keďže takýto spôsob predstavovania dizajnu sa v súčasnosti bežne používa aj v dizajnerských ateliéroch, bokom ponechám domnienku, že má skôr marketingový význam než dôležité miesto v reálnej metodike dizajnerskej práce. MgA. Jakub Hrdina rozpracoval tak trochu „na kolene“ technológiu pseudo-holografie ktorej výsledný efekt sa približuje schopnostiam oveľa nákladnejších technológií. Prezentuje tri vývojové varianty jej využitia, ktoré už čiastočne bolo preverené praxou. Hlavný prínos možno vidieť v technickom riešení tvorby virtuálneho trojrozmerného obrazu, čo s istými výhradami možno označiť ako softvér vyvíjaného zariadenia. Súčasťou predloženej dizertačnej práce je však aj riešenie hmotných schránok pre prezentáciu virtuálneho obrazu. K „softvéru“ nemám kritické pripomienky. V tom rámci, ako stanovil jeho zacielenie dizertant účel presvedčivo splní – ilúzia trojrozmernosti je efektívne dosiahnutá podobne ako možnosti manipulácie s ním. V prípade „hardvéru“ vidím ako presvedčivejší prvý prototyp so subtílnym rámom a organickým prepojením obrazu s okolitým priestorom, ktorý vytvára vzrušujúcu polaritu reálneho a projektovaného sveta. Opustenie tohto konceptu autor zdôvodňuje technickými problémami, ktoré síce možno akceptovať, pre diskusiu kladiem otázku, či išlo o problémy neprekonateľné.

Druhý a tretí prototyp do značnej miery pripomína schránku starších televízorov a mágia virtuálneho sveta sa z neho akosi vytráca. Dizajn je síce v princípe riešený minimalisticky, ale obraz je z prednej strany orámovaný niekoľkými paralelnými pásmi rôznej šírky (niektoré sú navyše perforované), do priestoru vystupujúcim podsvieteným „soklom“ a „rímou“, čo v nesúrodnom rytme odráža skôr konštrukčné riešenie než jasný dizajnerský zámer. Ide samozrejme do značnej miery o subjektívny pohľad, ale tajomná, takmer neviditeľná „čierna skrinka“, z ktorej by sa do zorného poľa diváka vynáral len virtuálny trojrozmerný obraz, mohla byť lepším riešením.

Napriek uvedeným pripomienkam sa domnievam, že dizertačná práca MgA. Jakuba Hrdinu vo svojej písomnej aj praktickej časti napĺňa požiadavky kladené na tento druh prác. Odporúčam ju na obhajobu a v prípade jej úspešného priebehu navrhujem udeliť MgA. Jakubovi Hrdinovi titul PhD.

5. 6. 2018

Zdeno Kolesár