

Oponentský posudek na bakalářskou práci

Autor: Jakub Hrubý
Název práce: Analýza map sci-fi a fantasy světů a možnosti kartografie při jejich tvorbě
Vedoucí práce: RNDr. Jan D. Bláha
Oponent: Lucie Friedmannová, Ph.D.

Rozsah a celková struktura práce:

Práce svým formálním rozsahem a strukturou textu plně odpovídá zadání. Obsahovou (tématickou) strukturou sleduje práce schéma „úvod – uvedení do problematiky – současný stav – metody – závěr“ což ne zcela odpovídá přirozenému požadavku tématu na práci rešeršního charakteru. Nicméně zvolené postupy vyhovují požadavkům stanoveným v zadání a tudíž není na místě oponenta je komentovat.

Téma práce:

Téma, které práce otevírá je nepochybně ve stejné míře novátorské jako svou podstatou rozsáhlé. Je vždy otázkou, do jaké míry odráží výběr tématu vedoucího práce a do jaké míry autora. Způsob přístupu k vypořádání se zadanou problematikou naznačuje, že autor se snažil nenechat se svést analýzou literárního pole na úkor kartografického zaměření práce. Ačkoliv si plně uvědomuji důvody, které k tomu vedly (typ, předepsaný rozsah a v neposlední řadě časový horizont nutný k dokončení práce), nemohu jinak než podotknout, že hlubší analýza žánru by práci velmi obohatila. Autor na sebe vzal nelehký úkol a zúžení tématu by možná u bakalářské práce přineslo hlubší porozumění dané problematice.

Cíle práce a stanovené hypotézy:

Autor si na začátku práce vymezuje dva hlavní cíle – 1) vytvořit rešerši a analýzu současného stavu kartografických děl v oblasti fantasy a 2) zjistit, zda by bylo užitečné aplikovat na tuto oblast zásady kartografické tvorby a použít pro ně kartografický software. Oba cíle se autorovi do jisté míry podařilo splnit, i když na tomto místě musím podotknout, že osobní názory oponenta na problematiku se od autora diametrálně liší.

Připomínky a doporučení k práci:

Celá kapitola 2.2.: Vývoj map fiktivních světů je svým obsahem značně diskutabilní a neúplná. Za všechny jen dva příklady – z přibližně stejného období jako Spenserova báseň *The Fearie Queene* pochází i Shakespearovy hry *Sen noci svatojánské* a *Bouře*, které se fantazijními postavami doslova hemží. Druhým příkladem je tvrzení, že první mapa v knize žánru fantasy se objevuje v pohádce *Winnie the Pooh* (1926). Už v roce 1914 se objevila mapa země Oz (L. F. Baum: *The wonderfull Wizard of Oz*). Je pochopitelné, že analýza literárního žánru není úkolem autora BP, možná by bylo lepší, kdyby se do ní za těchto okolností vůbec nepouštěl a místo zavádějících výroků poskytl kvalitní seznam odborné literatury, která se problematikou zabývá.

Srovnání fantasy map s mapami historickými (starými) je lákavé, leč poněkud zavádějící. Jak bylo samotným autorem specifikováno, autoři fantasy map nejsou kartografové, ale převážně literáři a grafici. Použití podobných vyjadřovacích prostředků je tedy dáno jejich osobní zkušeností (menší či větší znalostí starých map) a snahou o dosažení požadovaného dojmu. Obsah mapy je pak dán autorovou fantazií a potřebou sdělit určitá fakta o daném světě, nikoliv snahou o úplný geografický popis.

Práce s literaturou, citační normy, etika:

Obecně se autor snaží dodržovat citační normy na odpovídající úrovni. Nepodařilo se mu ale vždy dohledat původ citovaných výroků (např. na str. 14 – definice kartografického znaku má uvedený původ Voženílek 2006, vyskytla se ale už ve skriptech M. V. Drápely z roku 1983). Dále by nepochybně bylo vhodnější v seznamu zdrojů oddělit literární a odbornou část.

Závěrečné shrnutí:

Je třeba si uvědomit, že naprostá většina map fantasy světů je součástí širšího, obvykle literárního díla. Jejich grafické řešení by mělo především být v souladu s celkovým laděním zbytku díla (tím je dán i možný historizující charakter). V každém případě se jedná o doplněk, nikoliv o vlastní centrum díla. Nelze proto očekávat aplikaci často rigidních kartografických pravidel ve chvíli, kdy i sám autor předlohy má často je vágní a neúplnou představu o prostoru, s nímž pracuje. Snahu o svázání grafické bohatosti v oblasti kartografických reprezentací v tomto případě nepovažuji za šťastnou. Fantasy mapy mají především orientační a estetický účel a jako k takovým bychom k nim měli přistupovat.

Přes všechny připomínky, práce svou úrovní splňuje požadavky kladené na bakalářskou práci, která svou podstatou je prvním krokem autora v oblasti výzkumu. Pokud by si autor přál v daném tématu pokračovat (je nepochybně zajímavé a vzrušující), doporučuji značné zúžení zaměření (např. věnovat se pouze RPG mapám apod.)

Práci doporučuji k obhajobě.**Dotazy k obhajobě:**

Na str. 19 je zmíněná „cestovní“ mapa Indiana Jonese (kterou lze snad označit za dynamickou) – jedná se o reminiscenci na prakticky stejný obraz z filmu Cassablanca (1942) – co konkrétně na této mapě považujete za digitální (je zařazena podle vzniku mezi mapy jako digitální média)?

Na Internetu i v literatuře existují desítky návodů na tvorbu fantasijských světů. Do jaké míry jste s nimi seznámen a nakolik ovlivnily vaši práci (v seznamu zdrojů není tato oblast příliš široká)?

Str. 32 – Opravdu považujete za nezbytně nutné vzhledem k účelu fantasy map, aby na nich bylo měřítko?