

Posudek diplomové práce pana Bc. Jiřího Hory nazvané „Zdeněk Sýkora: Strukturyi“

doc. Dr. Ing. Tomáš Brandejský

Práce je poměrně rozsáhlá – čítá 72 stran, 24 stran grafických příloh + přiložené CD. Cílem práce bylo popsat principy, které využíval ve svých strukturálních obrazech Zdeněk Sýkora a především vytvořit aplikaci, která by na základě stejných pravidel vytvářela sama obrazy. Součástí práce má být uživatelská příručka popisující aplikaci.

Práce nejprve přináší životopis Zdeňka Sýkory a seznamuje čtenáře s jeho dílem, jakož i vysvětluje základní principy využití v jeho tvorbě. Druhá kapitola je pak věnována práci s černobílými strukturami, ale popisuje i práci s barvami a algoritmus umístování elementů, jakož i užití pravidel. Ve 3. kapitole je popsána vlastní implementace aplikace dovolující generovat obrazy na základě zadané partitury a případně i tzv. mřížky. Ve 4. kapitole je uvedena zadáním požadovaná uživatelská příručka. 5. kapitola popisuje generování obrazů vycházejících z publikovaných děl Zdeňka Sýkory, které jsou prezentovány v příloze A. Součástí práce je CD s textem diplomové práce, samostatně uvedenou uživatelskou příručkou a s vytvořeným software, jakož i vygenerovanými obrazy.

Předložený SW byl vytvořen pro prostředí MS Windows s pomocí .NET Frameworku v jazyce C#. Aplikace je plně funkční, dobře dokumentovaná a pro uživatele i dobře srozumitelná. Pomocí textových materiálů a nápověd je zapotřebí snad jen při přípravě tzv. partitur. Toto konstatování by ale nemělo být bráno jako výtka, protože jak samo užití partitur, tak jejich struktura vycházejí přímo z práce Zdeňka Sýkory a nebylo cílem této diplomové práce je nějak měnit.

Předmět diplomové práce pro neznalého může působit jako snadný úkol, ale opak je pravdou, protože především diplomant musí ve své práci sloučit dva světy, které stále žijí naprosto odlišné životy – svět umění a svět softwarové technologie. Naštěstí se diplomantovi podařilo nalézt vhodný průnik a vedle zvládnutí SW technologie dokázal i porozumět uměleckému vyjádření Sýkorova díla a analyzovat (a posléze i softwarově implementovat) postupy a algoritmy jeho tvorby. V tom vlastně zrekonstruoval uměleckou cestu Zdeňka Sýkory, který rovněž byl jedním z průkopníků formálních přístupů k umělecké tvorbě, pokoušel se o její algoritmizaci a formalizaci. Pohříchu se mu za to dostalo daleko vyššího uznání a vřelejšího přijetí v zahraničí, než v jeho rodné zemi.

Správnost navrženého řešení problému student prokázal navrženou aplikací, která je plně funkční.

Předložený nástroj, stejně jako doprovodný text splnily zadané cíle práce.

Práce obsahuje drobné typografické a pravopisné chyby, které ale mají spíše náhodný, než systematický charakter a nenarušují její čtivost. Struktura práce je standardní, logická a přehledná.

K práci mám následující dotazy a připomínky:

str. 32 – algoritmus by měl být označen spíše jako „Alg. 1“, než jako „Obr. 15“, zvláště, když například tabulky číslujete samostatně.

Str. 47, kap. 3.2.4, poslední věta prvního odstavce – nelíbí se mi tvar „či seznam dostupných element“, podle mne se slovo element skloňuje.

Dále bych si dovolil vznést následující dotazy:

Mohl by se namísto algoritmu z obrázku 15 použít např. Turingův stroj, nebo Lindenmayerova gramatika?

Strana 48: Proč se sudé řádky partitury procházejí jiným směrem, než liché?

Vzhledem k významu řešeného problému a zvolenému způsobu řešení doporučuji práci k obhajobě a navrhuji známku „1“, tedy „výborně“ vzhledem k složitosti celé multidisciplinární problematiky a dosaženým výsledkům.

V Pardubicích dne 12.9.2017