

Protokol o hodnocení bakalářské práce – ~~diplomové práce~~ *)

Název práce: KOMIKS DLE VLASTNÍHO VÝBĚRU

Práci předložil(a) student(ka): Pavel Liška

**Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafika, specializace
Komiks a ilustrace pro děti**

Hodnocení vedoucího práce - Posudek oponenta práce *)

Práci hodnotil(a): prof. akad. mal. Jiří Barta
(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

1. Cíl práce (a jeho naplnění):

Přestože nejsem čtenářem komiksů, kromě skvělého Edwarda Gorey-ho nebo slavných amerických komiksových kreslířů (Winsora Mc Cay), kteří byli zakladateli cartoons, je práce Pavla Lišky mým dalším příjemným setkáním s tímto žánrem. Obor animace je blízký příbuzný komiksu a můj úsudek může být pohledem z druhé strany – názorem animátora.

Bakalářská práce „Modrý peklo“ působí mimořádně svým rozsahem a zodpovědným přístupem, tak jak i proces realizace popisuje autor v teoretické části. Výtvarná invence, narativní styl kresby a schopnost tvorby dramatického příběhu, jsou nutné předpoklady pro tak obsáhlé dílo. Do jaké míry se všechno podařilo skloubit tak, aby příběh udržel pozornost čtenáře na 80-ti stránkách, to je předmětem mého komentáře.

V každém případě je cíl práce – „autobiografický komiks“ – bohatě naplněn.

2. Technologická specifika (technická inovace):

Popis zpracování komiksu z hlediska volby a použití kresebné techniky, využití grafických software-ů a nakonec i výběr typu písma nebo druhu tiskového papíru, jsou sice důležité údaje pro konkrétní dílo, ale myslím, že se v tomto smyslu nedá mluvit o inovaci v rámci oboru.

1. Přínos práce pro daný obor

V oboru komiksu, který je většinou zaplněn *main-stremovým* klišé, je práce Pavla Lišky jistě kultivovaným přínosem.

2. Silné stránky díla

Pokud chápeme *Modrý peklo* jako výtvarnou interpretaci absurdních zážitků z prostředí továrny, kde Pavel Liška dříve pracoval, pak jde o originální a vtipný koncept, ve kterém jsou výtvarná fantazie a bizarní humor hlavními stylotvornými prvky.

Kresby charakterů jsou výstižné a výrazné a neztrácejí se ani ve vizuálně složitých kompozicích. To čemu v animaci říkáme „udržení typu“ – tedy udržení podoby charakterů v jednotlivých fázích, to je deviza, které platí stejně tak v animaci jako v komiksu.

3. Slabé stránky díla

Za problém právě považuji zvýšené nároky na čtenáře: situace, které autor dobře zná a ze kterých vychází, už nemusí mít pro druhého takovou váhu a přesvědčivost a stávají se jen řadou bizarních ilustrací z fantaskního města.

S tím souvisí i celková dramatická koncepce, která by spíš fungovala lépe jako série krátkých absurdních zážitků než jako jeden souvislý příběh.

Správné střídání celků a detailů - skladba „záběrů“, které pomáhají plynulosti a srozumitelnosti čtení, má ještě rezervy a zvláště při takové délce příběhu je důležité, aby čtenář v ději neztratil souvislosti.

4. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Výborně

Datum:
11.8. 2015

Podpis:



*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný