



Protokol o hodnocení diplomové práce

Název práce: Volné ilustrace na vlastní téma.

Glitched

Práci předložil(a) student(ka): BcA. Lenka Šimečková

Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafický design,
specializace Ilustrace

Hodnocení oponenta práce:

Práci hodnotil(a): **Mgr. Pavel Kořínek, Ph.D.** (vědecký pracovník ÚČL AV ČR)
(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

Ústav pro českou literaturu AV ČR, v.v.i.
Na Florenci 1420/3
Praha 1
11000

1. Cíl práce (a jeho naplnění):

Diplomantka si ve svém zadání vytyčila za cíl vytvořit třicet digitálně kolorovaných kreseb. Tohoto záměru bylo dosaženo v plném rozsahu s tím, že aplikovaný koncepční rámec realizaci povýšil na vnitřně provázaný, v úhrnu výrazně ambicióznější projekt. Zadaných cílů práce tak nebylo toliko jen dosaženo, ale byly dle mého názoru i ve výrazné míře podnětně překročeny.

2. Technologická specifikace (technická inovace):

Způsob práce – tužkovou kresbu s odděleně vytvářenými volnými texturami, dotvořenou a kolorovanou v digitálním prostředí – popisuje diplomantka detailně ve výborně vypracované teoretické části. Oddělení linky od textury je zde opodstatněno, argumentováno a náležitě na finálních ilustracích předvedeno coby neotřelá a zajímavá metoda, jež při využití možností digitálního zpracování umožňuje autorce dosahovat nečekaných efektů. Z uvedeného je patrné, že Šimečková nejenže zvládá vyspěle pracovat a tvořit, ale rovněž o ilustraci a kresbě poučeně přemýšlí a volí takové prostředky, které jsou vytyčenému záměru adekvátní a příhodné.

3. Přínos práce pro daný obor

Svět počítačových her je častým námětem ilustrací, komiksů i nejrůznějších jiných forem vizuální tvorby či narace. Nejčastěji se ale tato inspirace vyčerpává buď otročským přejímáním příznakového grafického stylu (8-bit art), nebo využíváním citací a parafrází žánrových a příběhových propriet některých prominentně zastoupených her či herních žánrů (RPG, MMORPG, MOBA, Dota atd.). Šimečkové transmediace grafické „chyby“ – glitche – je originálním příspěvkem k ohledávání

fenoménu digitální hry jako takové, zajímavou ilustrací, jež ale ve svém úhrnu směřuje k vyšším cílům: stává se komentářem, poučenou parafrází, argumentem. Přesídlení chyby v jiné médium, její estetické a umělecké uchopení vybízí k úvahám o charakteru vizuality fikčních/herních světů, umožňuje nám klást si nové otázky, otevírat nová témata. Dokáže-li něco takového ilustrace, považuji to za přínos nečekaný a zpravidla nevídaný.

4. Silné stránky díla

Jak již bylo popsáno výše, považuji Šimečkové práci za výjimečně zdařilou a ocenění hodnou. Kromě samotných invenčních, nápaditých a brilantně vyvedených ilustrací si zvláštní vyzdvižení zaslouží i precizně zpracovaná teoretická část a především neotřelý, celému projektu zásadně prospívající „high-concept“.

5. Slabé stránky díla

V souboru ilustrací Glitched nenacházím výraznějších slabin, jednotlivé drobné výhrady by tak byly vedeny toliko osobními preferencemi, nemajícími jakoukoli větší relevanci a oporu. Bylo by jistě lze představit si konceptualizaci a zařazení více „typů“ glitchem inspirovaných ilustrací, než jsou Šimečkovou rozvíjené tři, i v předložené podobě se ale jedná o práci výjimečně promyšlenou a zdařilou.

6. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Navrhuji hodnocení výborně.

Datum: 14. 8. 2017

Podpis:



Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný