

Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název bakalářské práce: Společenská hra

Práci předložil student: BcA. Linda TRNKOVÁ

Studijní obor a specializace: GI - specializace GD a digitální média / MgA.

Hodnocení vedoucího práce: Diplomová práce

Práci hodnotil: Doc. akademický malíř Ditta Jiříčková

1. Cíl práce

Studentka si jako diplomovou práci zvolila vytvořit zábavnou, společenskou, vědomostní stolní hru, tematicky zaměřenou na dějiny výtvarného umění, zatím konkrétně na malířství. Hra s neformálním názvem: „Kdo je sakra Whistler?“, je připravena ve dvou verzích, jako desková hra a jako digitální verze s aplikací do mobilu. Tato varianta zároveň umožní v budoucnu aktualizovat obsah. Je určena 2-6 hráčům od 15ti let. Jejím cílem je zprostředkovat téma dějin umění široké veřejnosti anebo studentům tohoto oboru.

2. Stručný komentář hodnotitele

Hra se odehrává na pozadí šesti významných muzeí a galerií z celého světa: Pinacoteca di Brera v Miláně, Kunsthistorisches muzeum ve Vídni, Ermitáž v Petrohradě, Louvre v Paříži, Tate Modern v Londýně a v Museum of Modern Art v NY. Makety těchto muzeí, graficky provedené jako barevné, vektorové kresby skutečných budov v jejich obrysech, slouží ke kompletování „sbírek“. Kolekce sbírek může být tvořena uměleckými díly ze tří historických období, jejichž obrazy jsou umístěny na předních stranách hracích karet. Pro získání díla je nutné správné zodpovězení jedné ze čtyř otázek na rubu karet. Karet je

celkem 60, otázek tedy 240... Všechny vymyslela autorka koncepce hry. Určení pravidel, ověření hracích možností, otázky, detaily provedení – vše je precizně dokumentováno v teoretické práci, která je popisně obsáhlá, zaznamenává proces tvorby hry i její technologické podmínky pro realizaci obou verzí.

Technologie digitální podoby hry kladla řadu překážek, vyžadovala i nemalé finanční prostředky. Konečná verze vznikla díky programování umělé inteligence a je uložena na webové doméně. K jejímu načtení slouží QR kód na krabici hry. Hlavním výtvarným motivem víka je vektorizovaná forma obrazu s názvem „Aranžmá v šedé a černé: Portrét umělcovy matky“, přes který je umístěn výrazný, žlutý název hry, písmem Black Space. To vnímám, spolu s paletou, jako estetický ústupek obecnému vkusu. Ostatní grafické složky, stylizace budov galerií, už barevné varianty nebo lineární na kartách, čistá typografie - jsou oproti podobným, již existujícím produktům, výtvarně na vyšší, čistší úrovni.

Krátké, tří-vteřinové animace pobaví drobnými zásahy do uměleckých děl. Studentka využila své zkušenosti z motion designu. Animačními postupy – přibližováním, zvětšováním, dokreslováním, pohybem v detailech, přidáváním dalších prvků rozvíjí vlastní náměty obrazů. Vtipný je Giogione, Malevič, Ingres, emocionálně intenzivní je Munchův Výkřik. Mám radost, že se vše podařilo dokončit a realizovat. Oceňuji schopnost studentky zvládnout zadání v tomto rozsahu a přeji jí, aby se podařilo hru vydat.

3. Vyjádření o plagiátorství

Práce je původní.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Výborně

Datum: 21. 5. 2022

Podpis: Doc. akademický malíř Ditta Jiříčková