

Akademický rok 2021/2022

Bakalářská práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: Lucie Polášková

Název práce: Brnění brouka

Slovní hodnocení:

Ve své bakalářské práci se Lucie zaměřila na návrh a realizaci prototypu autorského leporela cíleného převážně na dětské publikum. Během dosavadního studia prošla se zájmem širokým spektrem individuálních i týmových projektů, přičemž jen zřídka opouštěla téma hry. V druhém ročníku tak vznikla velkoformátová desková hra Překážka, která mechanismus leporela využívala jako předěl mezi týmy. Zároveň zde byla klíčovou herní mechanikou kresba v podobě permanentního záznamu hry zakončené obrazem. Následně projekt prošel řadou změn v designu i materiálu a přenesl se do kapesní, papírové podoby, kresebné hry s názvem Souhvězdí. Lucie tak kolem sebe nakrátko uzavřela kruh deskových her a nadále se věnovala převážně akvarelovým ilustracím, ať už pro sebe nebo pro Videoherní občasník. Na úrovni digitálních her se soustředila na návrhy, modelování či animaci 3D postav v rámci jednoho z týmových projektů v rámci ateliéru.

Úvodní část posudku tak rekapituluje vybrané výstupy studia, které lze považovat za plynule navazující prekvizity aktuálně předkládané bakalářské práce. Lucie ve svém prototypu přistupuje k leporelu jako ke komplexní stavebnici, která při rozložení funguje jako variabilní panorama se samostatnými příběhy, průhledy a tvary. Řeší zde nejen možnou návaznost jednotlivých leporel na sebe, ale například také stín, jaký může horizont krajiny nebo veduta města při hře se světly vrhat. Srdcem prototypu je rytířský stan, který zde reprezentuje specifický typ inventáře a zároveň rozcestníku. Otevírá tak metaforu brnění či heraldiku erbů, které představují jednotlivá dobrodružství hlavní hrdinky, vždy dle zobrazené helmice a přidružených symbolů. Z hlediska narativu sleduje putování broučí rytířky Kateřiny, která si na své cestě za poznáním pokládá jednoduchou otázku:

Jak odchází brouci ze světa?

Sama Lucie nemá v plánu předkládaným prototypem otázku zodpovědět, pouze ji ve vybraných situacích položit a pokračovat v exkurzu svébytným světem broučí rytířky dál, dokud projekt nebude považovat za uzavřený. Ve vztahu ke zvolené ilustraci mě těší, že se Lucie odpoutala od svého pevného základu v

akvarelu a pustila se do čistě digitální kresby, která je pro vizuální styl leporela ve výsledku zcela autentická. Celý projekt provázal pečlivý průzkum české i světové ilustrace zaměřené na říši hmyzu, studium středověkých turnajových zbrojí a interaktivních knížek. Velmi si cením odhodlání, se kterým Lucie procházela jednotlivé iterace projektu a neztrácela přitom vůli. Dokonce ani v situaci, kdy v uplynulém měsíci společně s Natálií Sodomkovou dnem i nocí nárazově realizovali interaktivní výstavu Kompas (která mimo jiné vychází z deskové hry Souhvězdí zmíněné v úvodu).

Lucie má velmi specifickou citlivost, kterou dokáže propsat prakticky do všech projektů, na kterých pracuje. Zejména pokud jde o budování sugestivní poetiky či atmosféry. Věřím, že Lucie sama už žádné brnění nepotřebuje a může se v následující tvorbě či studiu vydat kamkoliv. Přeji tak Lucii jen to nejlepší a těším se na projekty, které jsou před námi.

Otázky k rozpravě:

Co se na diplomové práci nejvíce nepovedlo?

Plánujete na diplomovou práci navázat nebo ji jinak využít v budoucnu?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 5. 6. 2022

(Podpis vedoucího)