

Akademický rok 2021/2022

## Bakalářská práce – posudek oponenta

**Jméno a příjmení studenta:** Lucie Polášková

**Název práce:** Brnění brouka

### Slovní hodnocení:

Lucie Polášková se rozhodla vytvořit „atypické leporelo na pomezí stavebnice, hračky a knihy“, v němž by uplatnila některé ze „základních principů“ videoher. Dnes jsou sice na trhu nejrůznější typy leporel, často doplněné mechanickými a elektronickými prvky, které vydávají všelijaké zvuky nebo reprodukují hlasy zvířat, jenže takové využití multimédií se míjí se záměry předložené práce, v níž zvuk i pohyb zůstává „pěkným vedlejším efektem“ interakcí čtenáře/diváka s nápaditě tvarovanou a perforovanou lepenkou, s ilustrací a textem.

Je dobře, že stranou zůstalo (v dokumentaci zmíněné) „digitální leporelo“, což je skutečně jiná záležitost, bližší problematice, kterou v devadesátých letech řešili autoři komiksů, když své statické multirámce přesouvali z tiskovin na „nekonečná plátna“ počítačových monitorů *Brnění brouka* má mnohem blíže k didaktickým a zábavným knížkám-hračkám z padesátých a šedesátých let, jejichž vysekávané desky bývaly spojené proužky plátna tak, že se daly složit do podoby domečku, divadelního jeviště nebo třeba benzinové čerpací stanice.

Když jsem dostal rozpracovaný projekt k posouzení, nebyl původní záměr dokončený. Autorka sama připustila, že při realizaci zamýšlené čtveřice leporel, která by představovala různé úrovně pohádkového příběhu z říše brouků, narážela na řadu technických potíží a nedřilo se jí vyrobit skládačku funkční, dostatečně lehou a odolnou. Takovým nezdarům by se snad dalo předejít důkladnějším průzkumem dosavadních řešení, včetně zmíněných knížek na hraní, na jejich vzniku se podíleli nejen pedagogové a psychologové, ale také řada vynikajících umělců jako byl Josef Hiršal, Libor Fára nebo Radek Pilař. Pokud jde o volbu vhodného materiálu ke zhotovení leporela, za zvážení by stály nejen knihařské lepenky a textilie, ale také stejně pevné a zároveň lehčí plastické hmoty.

Nejasný je zatím rozpracovaný systém navigace; autorka ovšem pokračuje v jeho promýšlení a ve vývoji inventáře, který má mít podobu rytířského stanu s erby, jež by odkazovaly k plánovaným „levelům“ jednotlivých leporel. Vtipné by mohlo být plošné rozložení kompletního inventáře určité postavy; ve videohrách totiž bývá inventář v podstatě neviditelný, i když obsahuje velké množství položek.

Problematický mi přijde vzhled jednotlivých exoskeletů; rozdíly mezi brněním do deště, do vesmíru nebo pod vodu jsou velmi jemné a zvláště menším dětem by jejich rozpoznávání a rozlišování mohlo působit potíže.

**Otázka k rozpravě:**

Hrál v úvahách o příběhu, který se postupně rozvětjuje a nabízí různá zakončení, nějakou roli formát gamebooku? Zajímalo by mě zdůvodnění kladné i záporné odpovědi.

**Závěrečné hodnocení:** Práci doporučuji k obhajobě.

**Návrh klasifikace:** B

**Posudek vypracoval:** MgA. Pavel Ryška, Ph.D.