



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

Název práce: Pim plekker

Práci předložil(a) student(ka): Oldřich Holinka


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

Hodnocení vedoucího práce - Posudek oponenta práce *)

Práci hodnotil(a):

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.

 **Cíl práce**
(a jeho naplnění):

Autorský gamebook vytvořen.

 **Technologická specifika**
(technická inovace):

Kresba inkoustem a zmizíkem, vazba V1.

 **Přínos práce pro daný obor**


Vznikl další funkční studentský gamebook.

Silné stránky díla

Oldřich Holinka vytvořil autorský gamebook neobvyklou ruční technikou zmizíkované inkoustové plochy, která bezpochyby nabízí velké výrazové možnosti. Odmazáváním mohou vznikat zajímavé výtvarné momenty, jako ukázkou bych uvedl například stranu 3. Gamebook působí vizuálně poměrně konzistentně. Chtěl bych ale vyzdvihnout především herní systém, který je zcela funkční, na malé ploše nabízí cca 10 možných konců a ještě větší počet variant příběhu a obsahuje spoustu vtipů jak obsahových tak herních (např. Strana 24). Jen v jednom případě mi nepřišel text konce zcela adekvátní, což zjevně způsobilo použití této strany pro ukončení dvou různých dějů. Oceňuji také různorodost v odkazování na další strany.

Slabé stránky díla

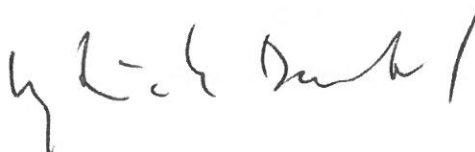
Rezervy vidím ve výtvarné stránce. Použití neobvyklé techniky nemá odůvodnění v tématu. Při veliké míře odzmizíkování a následném vyčištění v počítači navíc vzniká otázka, zda není tato pracovní technika použita zbytečně a nestačilo pouze použít texturu. Nevyužití možností zde vidím také v tom, že autor předkreslené linky obrýsoval a až teprve potom odstraňoval výplně – pokud by rovnou odmazával výplně až k motivu, mohly by vznikat zajímavé nepřesnosti. Občasné nedokonalosti by výsledku dodaly na živosti. Míra vyčištění ploch je většinou dost velká. Ani používání modrých ploch není zcela konzistentní a sofistikovanější práce s plochami by výsledku mocně pomohla. Celkově by si tato technika zasloužila ještě větší vizuální práci a hledání. To se týká i řešení celkových kompozic stránek. Samotná stylizace postav je velice banální, bohužel především v případě hlavního hrdiny. Někdy vznikají dosti nehezké antianatomické momenty ze kterých je cítit spíše neumělost než silná stylizace.

 **Hodnocení a navrhovaná známka**
(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

VELMI DOBŘE

Datum: 21. 5. 2017

Podpis:



*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list