



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

Název práce: Vizualní styl společenské deskové řešení vzhledu obalu a vizualního konceptu

Práci předložil(a) student(ka): Veronika Balyklova

Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafika - Grafický design

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil(a): Mgr. Ing. arch. Petr Klíma

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

1. Cíl práce

(uveďte, do jaké míry byl naplněn):

Cílem bakalářské práce Veroniky Balyklove bylo vytvořit řešení vzhledu obalu a grafického konceptu hry včetně pravidel, propagačních materiálů ad., a to – podle autorky – řešení přijatelné jak pro náruživé hráče, tak pro ty, kteří u her hledají výrazný vizuál. Ačkoliv mám právě o grafickém řešení jisté pochyby, vytčený cíl diplomantka dle mého soudu splnila.

2. Obsahové zpracování

(originalita řešení, náročnost, tvůrčí přístup, proporcionalita teoretické a vlastní práce, vhodnost příloh atd.):

Je zjevné, že autorka věnovala množství času a energie analýze tématu – historie i současnosti deskových, resp. společenských her. Podstatné penzum práce věnovala i vytvoření konceptu a pravidel vlastní hry The Journalist. Její vizuální styl pojala poměrně konzervativně – staví na *archetypálním* až sentimentálním obrazu novináře meziválečné doby. (Takový přístup přitom hrozí pádem do zajetí klíše a stereotypů.) V případě společenské hry to snad nemusí být nutně na škodu. V dnešní době on-line reportáží z válečných konfliktů a mimořádného významu internetových médií (včetně vlivných ne-novinářských blogů) nicméně dané téma skýtá nepřeberně možností, jak různé aspekty a podoby stále se vyvíjící žurnalistické profese otisknout do formátu deskové hry.

Ačkoliv vizuální styl hry nestaví na originalitě a hledání nových cest, jako celek je poměrně konzistentní. Diplomantka přitom prokazuje elementární výtvarnou citlivost.

3. Charakteristika a hodnocení formy technické i řemeslné složky práce

Zvolené téma dalo Veronice Balyklove možnost alespoň částečně vykročit z digitálního prostředí a uplatnit grafický návrh na několika prostorových objektech. To diplomantka zvládla bez zjevných problémů. To platí i pro předtiskovou přípravu i tisk doprovodných plakátů.

4. Formální náležitosti

(jazykový projev, správnost citací a odkazů na zdroje, grafická úprava, přehlednost členění kapitol, výběr příloh, atd.):

Vzhledem k tomu, že čeština není autorčin mateřský jazyk, je možné mít pro drobná gramatická a stylistická zaškobrtnutí v teoretické části práce pochopení. Na srozumitelnost ostatně vliv nemají. Obdobné chyby, jež by odstranila pečlivější korektura, více zamrzí u praktické části práce (na hracím plánu apod.).

Členění kapitol i vhodně zvolené přílohy textu odpovídají předepsané šabloně. Drobné výhrady mám k typografické úpravě a formátování – mj. k předložkám na koncích řádků. Je potěšitelné, že diplomantka čerpá jak z internetových, tak knižních zdrojů, jakkoliv poměrně skrovných. Bibliografické citace jsou formálně v pořádku.

Stručný komentář hodnotitele

(rozsah práce, celkový dojem z práce, silné a slabé stránky, přínos práce pro daný obor):

Rozsah grafického řešení – především kvůli řadě aplikací – odpovídá, domnívám se, požadavkům na bakalářskou práci. To platí i o práci teoretické.

Odhlédnou-li od konzervativního retro-stylu, který se na jedné straně blíží sázce na jistotu, na druhé straně je vzhledem např. k úspěchu několika řad počítačové hry Mafia pochopitelný, spatřuji slabší stránku práce v jisté nedotaženosti vizuálu. Nejsem přesvědčen o vhodnosti kombinace technik, tj. upravené fotografie a kresby. Domnívám se, že grafickou identitu hry by kromě charakteristické barevnosti posílilo právě prohloubení jedné z těchto technik. Jakkoli je upravená fotografie vděčná, domnívám se, že právě osobitá kresba by pomohla hře vtisknout nezaměnitelný charakter. Rezervy vidím i v práci se slovem a obrazem, resp. v jejich vzájemné kombinaci.

Sympatická je již zmíněný výtvarný cit diplomantky a schopnost pomocí vhodně zvolených barev dosáhnout požadované atmosféry. Doufejme, že i díky tomu by tato *žánrová* hra měla v případě realizace dobré předpoklady vystoupit z obvyklého (a často banálního) komerčního standardu.

5. Otázky a připomínky na autora práce k bližšímu vysvětlení při obhajobě

(max. 3):

Pokusila jste se dané téma zpracovat i jiným, resp. soudobým způsobem?

6. Navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

dobře

Datum: 23/5/2012

Podpis:

