

Posudek závěrečné bakalářské práce

jednooborové studium

Jméno autora práce a studijní obor: **Barbora Viesnerová, Grafická tvorba multimédia**

Název práce, rok zpracování: **Volný soubor – (dětství, budoucnost, manipulovatelnost, fiktivní prostředí, konzum, ...) BEJVÁK, 2015**

Vedoucí závěrečné práce: **MgA. Petr Hůza**

Oponent závěrečné práce: **Mgr. et MgA. Pavel Trnka**

Kriteria hodnocení:	hodnocení:			
<u>Písemná část:</u>				
1. Téma: míra respektování, odůvodnění případných odchylek od zadaného tématu	0	1	2	3
2. Struktura práce: logika členění jednotlivých částí	0	1	2	3
3. Obsah práce a přínos pro obor: kvalita, náročnost a originalita řešení úkolu, splnění cílů práce, autorský přínos	0	1	2	3
4. Kvalita textu: respektování stanovené normy / rozsahu stylistika a gramatika, úroveň jazykového vyjádření	0	1	2	3
5. Práce s literaturou: kvalita a kvantita, etika práce s literaturou	0	1	2	3
<u>Realizace:</u>				
6. Téma: míra respektování, odůvodnění případných odchylek od zadaného tématu	0	1	2	3
7. Obsah práce: výtvarná kvalita, náročnost a originalita řešení úkolu	0	1	2	3
8. Forma práce: řemeslná kvalita práce	0	1	2	3
9. Přínos pro obor: splnění cílů práce, autorský přínos	0	1	2	3
10. Dokumentace: kvalita, výtvarné dokumentace	0	1	2	3

Počet bodů: 23

Shrnutí a závěr:

Na práci „Bejvák“ Barbory Viesnerové je asi největším přínosem nastudování momentálně dostupných možností 3d tisku a sám pokus je nějak výtvarně uchopit a experimentovat s nimi. V jádru tohoto přínosu je fakt, že vykročení tímto směrem otevírá ještě mnohem širší potenciál jejich uměleckého využití, zvláště v případě, že se studentka dostane ke kvalitnějším 3d tiskovým médiím a že se také naučí tvořit i využívat algoritmické modelování objektů. Tím směrem se skutečně v současné době umělecký trend ubírá.

Tato cesta ale vyžaduje další studium technických disciplín (matematiky a programování), takže favorizuje spíše absolventy oborů architektura a průmyslový design, pokud bylo jejich vzdělávací kurikulum na technickém základě vystavěno.

Zdá se mi, že autorka je lépe disponovaná v práci s výtvarnými prvky grafického designu. Raději bych jí proto doporučil spolupracovat se špičkově technologicky vybavenými subjekty, firmami..., aby se mohla soustředit na čistě estetickou a obsahovou stránku svých prací.

Právě koncepce obrazu „HREJ“, která má zainteresovat divákovo interaktivní zapojení se do sestavování vlastního „BEJVÁKU“ (má mu být zážitkem), by mohla být mnohem zajímavější, kdyby autorčiny technické možnosti byly širší. Proč má být divák omezen několika málo vytištěnými místnostmi, když by si pár pohyby prstů po tabletu mohl navrhnout skutečně vlastní uspořádání, načež by mu například po stisknutí tlačítka PRINT originální řešení vystoupilo ven z obrazu?

Tím se dostáváme k obsahovým slabinám tohoto projektu. Název celé práce obsahuje minimálně tři termíny (dětství, manipulovatelnost, konzum), které se v práci vůbec nerozebírají. Zdá se mi pravděpodobné, že autorka měla původně v úmyslu pojednávat o cestě mladého člověka životem, kde je ovlivňován společností, ve které žije. Pouze se domýšlím, že šlo o autobiografický koncept, který se postupně omezil na fascinující skutečnost, že autorka mohla po celou dobu studia bydlet v až pohádkově dokonalé rezidenci na Masarykově náměstí v Hradci Králové, jak se v práci zmiňuje. Budiž jí tedy odpuštěno, že se tak odchýlila od tématu, ale její emocionální prožitek z jejího bejváku převedený do uměleckého díla „BEJVÁK“ se mi zdá z výsledku málo čitelný, přestože je velmi důležitý. Autorka nám poskytla extrudovaný půdorys, ve kterém sama vidí všechno to skvělé, co ji s jednotlivými součástmi bytu pojí, ovšem my vidíme pouze technický plán a čteme si pouze o technologii výroby... to považuji za obsahový nedostatek. Nedobry byl také můj první dojem z textové části jejího díla. Překlep je dokonce už v názvu práce: “ manipulovatelnost“. Toto, ani celou řadu dalších popletených novotvarů ve slovníku nenajdete (např. slovo: „sématicky“, na str. 37) a mnohé pravopisné či typografické chyby volají po korektuře, nejvíc mi ale vadily faktografické chyby („polygon je bod“, str. 30; chybně uvedený rok vzniku Toy Story, str. 16; „Průša 13“ místo Prusa i3 atd.) a neuvádění zdrojů. Čím dále jsem četl, byl ale text kvalitnější a přesnější včetně odkazů na zdroje. Jmenované chyby jsem proto autorce nakonec odpustil a chápu je jako následek náročnosti technického charakteru textu pro člověka, který studuje výtvarné umění, a především rozsáhlé a vysoce náročné práce při studiu technologie 3d tisku s mnoha jeho pastmi a nesnáze. Za to, že všechny výrobní nesnáze úspěšně vyřešila, si autorky naopak nesmírně vážím.

Mám však ještě výtka. Z autorčina textu vyplývá, že dokonalost počítačové animace souvisí s její realističností (str. 39–40), to je ovšem omyl, ke kterému bych se rád vrátil v diskuzi u obhajoby. Plná realističnost je zřídka cílem animátorovy práce, jde-li o umělecké dílo. Naopak je preferován pohyb stylizovaný a autor mu dává jednak mnoho z vlastního citu, jednak další osobité a bytostně lidské složky, které pohyb i jeho nositele výrazněji charakterizují. Velkým pozitivem z hlediska posouzení kvality této práce je fakt, že obsahuje skutečně multimediální výstup. Autorka si poradila s grafikou, 2d i 3d tiskem, a zároveň s fotografováním, videem a instalací, což mluví jednoznačně v její prospěch.

Navrhuji hodnocení: velmi dobře (2)

Datum: 8. 8. 2015

Vedoucí/**oponent*** bakalářské práce
(*správnou variantu zvýrazněte)

Podpis:



Vysvětlivky:

V každé kategorii lze udělit max. 3 body. Hodnocení: výborně (1) = 30-24 bodů, velmi dobře (2) = 23-17 bodů, dobře (3) = 16-10 bodů, nevyhovující (4) = 9 a méně, práce je neúspěšná.

Označte v jednotlivých kategoriích stupeň hodnocení (vyznačením příslušné číslice tučně, nebo zaškrtnutím) a v závěrečném „ Shrnutí a závěr“ cca v pěti řádcích plynulého textu zdůrazněte hlavní kvality resp. nedostatky práce. Oponent navrhne dva tematické okruhy nebo dvě otázky k diskusi při obhajobě. Na závěr napište, zda práci doporučujete k obhajobě. Vytiskněte dvakrát! Připojte podpis a vlastní rukou dopište stupeň celkového hodnocení. Oba vlastnoručně podepsané originály odevzdejte na sekretariát katedry výtvarné kultury a textilní tvorby. Externí vedoucí či oponenti zasílají posudek na sekretariát katedry i v elektronické verzi.