

Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Viktória Kolesárová		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design/Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2021/2022
Název práce	Character design a digitální worldbuilding		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

Volba tématu

Lidská fantazie dokáže díky současným pokročilým možnostem počítačů velmi realisticky zhmotňovat i ty nejdivočejší představy. Především prostřednictvím filmů a počítačových her je pak náš reálný svět stále více konfrontován s virtuálními vesmíry obývanými nejroztodivnějšími bytostmi. Velká přitažlivost tohoto fenoménu dovedla Viktorii Kolesárovou k rozhodnutí prozkoumat problematiku character designu a otevřít si tak pro sebe možnou další cestu v rámci vlastní tvorby.

Obsah práce

V první kapitole se autorka krátce zamýšlí, jak všudypřítomné IT technologie (respektive jejich kreativní možnosti) mění náš pohled na tvorbu a umění. Následně nabízí přehled nejrozšířenějších technik a přístupů v současné digitální tvorbě zaměřené především na vytváření virtuálních světů a bytostí.

Druhá kapitola se zabývá principy a pravidly vytváření smyšlených prostředí či celých světů. Autorka se pokouší postihnout, co všechno musí takto stvořený svět obsahovat, aby se do něj čtenář, divák či hráč ponořil a nechal unášet příběhem.

Ve třetí kapitole se Viktorie dostává k tomu, co ji zajímá nejvíce: problematice vytváření fantaskních bytostí – character designu. I zde se snaží proniknout do hloubky (všímá si např. rozdílů mezi vytvářením charakterů pro film a hry), aby získala porozumění potřebné pro vlastní autorský projekt.

Název čtvrté kapitoly "Prezentování umění v dnešním světě" je poněkud zavádějící, jedná se totiž o přehled on-line platforem zaměřených primárně na komunitu zabývající se digitální tvorbou, tj. mimo zavedené výstavní instituce, jež umění prezentují již mnoho desetiletí či staletí. Tím se vracíme na začátek práce, k úvahám o tom, co vše lze v dnešní době považovat za umění a kdo je autoritou, jež má v této diskusi hlavní slovo: zda nově vznikající, zcela paralelní online struktury, nebo stále ještě "klasické" galerie a výstavní síně (které jsou dnes v on-line prostředí také velmi aktivní).

V závěru poslední kapitoly ještě autorka rozebírá fenomén NFT ve snaze identifikovat vedle jeho kladů i zápory a odhadnout, kam celá tato technologie a jí podněcená digitální tvorba bude dále směřovat.

Hodnocení

Z celé teoretické práce je zřejmé, že autorce slouží především pro vlastní studium, respektive zorientování se v problematice, která ji dlouhodobě přitahuje a do které se rozhodla v rámci bakalářského projektu aktivně vstoupit.

Pro čtenáře obeznámeného se zvolenou problematikou nepřináší text mnoho nových poznatků, nicméně je dobrým podkladem pro stále nutné promýšlení, jak aktuální vývoj ovlivňuje a posouvá dříve ustálené poznání a pravidla.

Na teoretické části práce Viktorie Kolesárové tak osobně nejvíce oceňuju její schopnost zorientovat se ve zcela nové oblasti, postihnout důležité principy a najít si důležitá vodítka pro vlastní autorský projekt. Škoda jen, že kvalitu textu snižují drobné formální (stylistické, pravopisné) nedostatky.

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 2 %.

Návrh klasifikace: B – velmi dobře

V Uherském Hradišti dne 7. 6. 2022

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------