

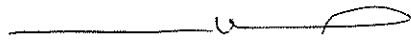
Hodnocení bakalářské práce Lenky Pavlíkové

Začátek studia v ateliéru Vizuální komunikace připravil studentce Lence Pavlíkové určité rozčarování. Ocitla se trochu na jiném místě než myslila. Trvalo jí nějaký čas než se zorientovala a vlastně teprve zde objevovala, čím vším může být současný výtvarný a umělecký projev a jaké jsou jeho možnosti. Tíhla k upřednostňování kvalit estetických a technické směřování oproštěné od estetických hledisek, její povaze blízké nebylo. Tento příklon k viditelné „kráse“ ponejvíce grafického rázu, ji vlastně nikdy neopustil a patrně tak již zůstane.

Připomněl bych práci, která předcházela té, kterou dnes předkládá. V ní v odkazu na Pešánkův barevný klavír generovala barevné plochy pomocí klávesnice a vytvářela tak působivé grafické kompozice.

Podobně je tomu i v její práci závěrečné „Nekonečno“. Program je založen na náhodném generování daných 3D prvků v neustále se obměňující scéně, do které se divák vnoří prostřednictvím 3D stereoskopie a v níž se může prostřednictvím gamepadu svobodně pohybovat. Co je podstatou práce, tedy problémem, který Lenka Pavlíková řeší, se spíše domýšlím, než že by mi to kdy autorkou bylo srozumitelně sděleno. I přes tuto výhradu je ale třeba autorku hodnotit kladně a ocenit její vytrvalost a píli, se kterou tento projekt zrealizovala. S ohledem na její vstupní podmínky je to výkon úctyhodný.

Navrhuji tedy hodnotit práci velmi dobře.



doc. Stanislav Zippe, vedoucí práce