



## Protokol o hodnocení diplomové práce

### Název práce: Hračka

Práci předložil(a) student(ka): **BcA. Anežka Bělohoubková**

**Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafický design,  
specializace Ilustrace**

### Hodnocení oponenta práce:

**Práci hodnotil(a): akad. mal. Renáta Fučíková**

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

#### **1. Cíl práce**

(a jeho naplnění):

Anežka Bělohoubková si dala za cíl vytvořit moderní výtvarně hodnotnou hračku, tento cíl beze zbytku splnila.

#### **2. Technologická specifika**

(technická inovace):

Technická inovace kolekce hraček Anima spočívá v práci s magnety a s CNC frézku.

#### **3. Přínos práce pro daný obor**

Kolekce kombinovatelných hraček se vyznačuje vysokou výtvarnou kulturou, vysoko zvedá laťku pro všechny, kdo by chtěli na tuto kolekci navázat.

#### **4. Silné stránky díla**

Promyšlený postup, pečlivé studium podkladů. Citlivá barevnost, citlivá práce s materiálem.

#### **5. Slabé stránky díla**

Doporučila bych vytvořit obaly z pevnějšího materiálu, které by případně byly schopny pobrat více zvířat najednou, třeba v rozložené podobě.

## 6. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Navržená známka: VÝBORNĚ

Anežka Bělohoubková svou diplomovou prací vzdala hold tvorbě Ladislava Sutnara. Navázala na jeho ikonické artělské hračky z 20. let 20. století. Šla ale svou vlastní cestou. Jak by ne, vždyť není grafická designérka, ale ilustrátorka.

Tvary zpodobněných zvířat nestylizuje do základních geometrických elementů, ale zjednodušuje je po svém. Obratně balancuje na hraně mezi realistickou podobou a výraznější stylizací. Díky tomu vznikly siluety srozumitelné, přesto však graficky čisté.

Pokud rodiče batolat vyslyší její výzvu a malému, několikaměsíčnímu dítěti, předvedou hračku jako loutku, budou mu s její pomocí moci představit daného tvora dosti veristicky. A to je velmi potřebné, dítě se nejdříve musí s realitou seznámit. Teprve pak ji dokáže přetvářet, modifikovat, uplatnit fantazii a syntetické myšlení.

Na prvním místě je tedy analýza základní siluety, její rozložení na jednotlivé tvary. V tomto ohledu Anežčiny hračky zadání naprosto splňují.

Druhým krokem, po analýze, je hra s prvky. Starší předškolák může uplatnit svůj smysl pro humor i fantazii a vytvořit řadu fantaskních tvorů i nonsensů. Učí se manipulovat s kostkami, zlepšuje si motoriku, tříbí si rozlišovací schopnosti.

V samém závěru hry a manipulace s hračkou z řady Anima přichází syntéza myšlení. Nejen dítě, ale i dospělý, si může s pomocí těchto hraček položit otázku, nad níž hloubá mnoho současných biologů i filosofů: jak je možné, že tvary pozemského života jsou si tak podobné? Že funkce jednotlivých částí těl tvorů jsou shodné?

Nepředpokládám, že tyto filosofické hlubiny chtěla Anežka svými hračkami postihnout, ale přesto se jí to podařilo. Možná by bylo opravdu přínosné, kdyby se dalším rozkladem tvorů zabývala, třeba i těmi zavrženými zástupci hmyzí říše.

Nejraději bych jí však poradila, aby se vrátila k ilustraci. Její práce, které jsem dosud poznala, ji předurčují k tomu, aby se zařadila mezi profesionální české ilustrátory. Tím chci říci: Anežko, těším se na Vaše knihy!

Datum: 20. 5. 2017

Podpis:



---

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný