



# Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: **ZÁZRAK**

Práci předložil student: **BcA. Lenka KOŠUTOVÁ**

Studijní obor a specializace: **GI - specializace Komiks a ilustrace pro děti / MgA.**

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil: **MgA. Marie Kohoutová**

## 1. Cíl práce

*Cíl práce byl naplněn po formální i faktické stránce.*

## 2. Stručný komentář hodnotitele

*Lenka Košutová zasadila děj své diplomové práce do prostředí turnaje počítačových her. V průvodní zprávě popisuje svůj celoživotní zájem o hry i zkušenost s tvorbou herních charakterů získanou v rámci studia vedlejšího ateliéru Mediální ilustrace. V komiksu Zázrak obojí přirozeně propojila a uplatnila.*

*Jsem ráda, že autorka opustila původní ideu zobrazit především nadšení ze hry samé a doplnila dějovou linku o vazby mezi jednotlivými postavami. Ve vzpomínkových sekvencích nechává čtenáře nahlédnout do minulosti hrdinů a tím částečně odhaluje i jejich vnitřní motivaci. V kresbě je patrná důležitá inspirace mangou. Její prvky autorka organicky včleňuje do vlastního rozpoznatelného stylu, který uplatnila již při tvorbě bakalářské práce, komiksu Poráženy. Kombinace evropských a asijských vlivů se v rozličné míře uplatňuje v tvorbě mnoha výrazných autorů (např. Jiro Taniguchi, Kentaró Miura nebo Jaki Hataya).*

*Zvolená technika, barevnost i způsob koloringu reflektují místo děje a podporují jeho atmosféru. Chladné odlesky světél nás ani na chvíli nenechávají zapomenout na záři stovek monitorů. Vizualní odlišení různých rovin příběhu (videobra, vzpomínka, současnost) je přehledné a funkční, stejně jako paneláž jednotlivých stran. Autorka dobře pracuje se sekvencemi i střídáním záběrů. Zásadní momenty umocňuje zařazením celostran a dvoustran. Oceňuji redukovanou barevnost herních figur a jejich volný pohyb po stránkách v kontrastu s geometricky přesnými poli reality. Tento způsob zobrazení dobře ilustruje hráčský zápal hrdinů a ve čtenáři podporuje pocit vtažení do hry. Odstraněním rámečků i obtahů kolem bublin autorka komiks pročistila a akcentovala kresbu postav.*

*Formát, autorský lettering, knihařská úprava i použitý papír odpovídají standardům diplomové práce. Ačkoliv barevnost vyšla v tisku saturovanější než jak se jevila v elektronické podobě, při četbě jsem si na tento rozdíl rychle zvykla a nerušil mne. Příběhu by myslím prospělo trochu podrobnější zachycení hrdinčiny cesty turnajem, případně i více prostoru věnovaného psychickému vývoji postav. Ocenila bych také změnu titulního listu, který nepovažuji za adekvátní k úrovni celku.*

*Po celou dobu studia jsem upřímně obdivovala systematicčnost, preciznost a vytrvalost s nimiž Lenka Košutová ke každému zadanému úkolu přistupovala a ani její diplomová práce nebyla výjimkou. Zážrak pokládám za technicky zručně nakreslený, výtvarně konzistentní komiks, který si jistě najde své čtenáře, stejně jako pevně věřím, že jeho autorka snadno nalezne uplatnění v praxi.*

### **3. Vyjádření o plagiátorství**

*Předložené dílo nepovažuji za plagiát.*

### **4. Navrhovaná známka a případný komentář**

*Navrhovaná známka má podobu výborné.*

**Datum: 21. 8. 2023**

**Podpis: MgA. Marie Kohoutová**



# Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: **ZÁZRAK**

Práci předložil student: **BcA. Lenka KOŠUTOVÁ**

Studijní obor a specializace: **GI - specializace Komiks a ilustrace pro děti / MgA.**

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil: **MgA. Marie Kohoutová**

## 1. Cíl práce

*Cíl práce byl naplněn po formální i faktické stránce.*

## 2. Stručný komentář hodnotitele

*Lenka Košutová zasadila děj své diplomové práce do prostředí turnaje počítačových her. V průvodní zprávě popisuje svůj celoživotní zájem o hry i zkušenost s tvorbou herních charakterů získanou v rámci studia vedlejšího ateliéru Mediální ilustrace. V komiksu Zázrak obojí přirozeně propojila a uplatnila.*

*Jsem ráda, že autorka opustila původní ideu zobrazit především nadšení ze hry samé a doplnila dějovou linku o vazby mezi jednotlivými postavami. Ve vzpomínkových sekvencích nechává čtenáře nahlédnout do minulosti hrdinů a tím částečně odhaluje i jejich vnitřní motivaci. V kresbě je patrná důležitá inspirace mangou. Její prvky autorka organicky včleňuje do vlastního rozpoznatelného stylu, který uplatnila již při tvorbě bakalářské práce, komiksu Poráženy. Kombinace evropských a asijských vlivů se v rozličné míře uplatňuje v tvorbě mnoha výrazných autorů (např. Jiro Taniguchi, Kentaró Miura nebo Jaki Hataya).*

*Zvolená technika, barevnost i způsob koloringu reflektují místo děje a podporují jeho atmosféru. Chladné odlesky světél nás ani na chvíli nenechávají zapomenout na záři stovek monitorů. Vizualní odlišení různých rovin příběhu (videobra, vzpomínka, současnost) je přehledné a funkční, stejně jako paneláž jednotlivých stran. Autorka dobře pracuje se sekvencemi i střídáním záběrů. Zásadní momenty umocňuje zařazením celostran a dvoustran. Oceňuji redukovanou barevnost herních figur a jejich volný pohyb po stránkách v kontrastu s geometricky přesnými poli reality. Tento způsob zobrazení dobře ilustruje hráčeký zápal hrdinů a ve čtenáři podporuje pocit vtažení do hry. Odstraněním rámečků i obtahů kolem bublin autorka komiks pročistila a akcentovala kresbu postav.*

*Formát, autorský lettering, knihařská úprava i použitý papír odpovídají standardům diplomové práce. Ačkoliv barevnost vyšla v tisku saturovanější než jak se jevila v elektronické podobě, při četbě jsem si na tento rozdíl rychle zvykla a nerušil mne. Příběhu by myslím prospělo trochu podrobnější zachycení hrdinčiny cesty turnajem, případně i více prostoru věnovaného psychickému vývoji postav. Ocenila bych také změnu titulního listu, který nepovažuji za adekvátní k úrovni celku.*

*Po celou dobu studia jsem upřímně obdivovala systematickosti, preciznosti a vytrvalosti s nimiž Lenka Košutová ke každému zadanému úkolu přistupovala a ani její diplomová práce nebyla výjimkou. Zážrak pokládám za technicky zručně nakreslený, výtvarně konzistentní komiks, který si jistě najde své čtenáře, stejně jako pevně věřím, že jeho autorka snadno nalezne uplatnění v praxi.*

### **3. Vyjádření o plagiátorství**

*Předložené dílo nepovažuji za plagiát.*

### **4. Navrhovaná známka a případný komentář**

*Navrhovaná známka má podobu výborné.*

**Datum: 21. 8. 2023**

**Podpis: MgA. Marie Kohoutová**