



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.**

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil: **Ing. arch. Tomáš Prokůpek**

1. Cíl práce

Deklarovaný cíl práce byl naplněn jak po stránce obsahové, tak i po stránce kvalitativní.

2. Stručný komentář hodnotitele

Oceňuji, že studentka je autorkou nejen výtvarné stránky, ale také scénáře. Podobně si cením toho, že je děj jejího komiksu zasazen do prostředí, které je jí blízké a které důvěrně zná – díky tomu příběh působí věrohodně a přesvědčivé detaily zaujmou i čtenáře, pro něž je zachycený svět videoher exotický. Na zápletku je rovněž sympatické, že „zázračná“ hlavní hrdinka nakonec nezvítězí v celém prezentovaném herním turnaji a očekávaný šťastný konec má trochu jinou podobu, než by byla takováto až příliš jednoduchá a banální pointa. Jediný drobný problém jsem měl jako čtenář s tím, že mi jen díky průvodní zprávě došlo, že hlavní hrdince jde o vítězství kvůli podpoře rodinné videoherny – její vazba na ni by podle mého soudu měla být v příběhu naznačena trochu zřetelněji.

Zvolený výtvarný projev viditelně odkazuje k japonské populární kultuře, což i vzhledem k zvolenému námětu z prostředí hráčů videoher působí přirozeně a logicky. Přesto bych osobně ocenil, kdyby byl studentčin

rukopis o něco více osobitý a nezaměnitelný. Má další drobný výbrada se pak týká zachycení genderu protagonistů, které se mi někdy zdálo obtížněji rozklíčovatelné – že je hlavní postava dívka jsem například pochopil jen na základě jejího jména.

Komiksový jazyk ovšem autorka používá velmi zručně. Práce s retrospektivními vstupy i formální odlišení reality hráčů a reality vlastního světa hry Time Wars působí na první pohled zřetelně a přirozeně a prolínání panelů ve druhých dvou zmíněných módech dodává komiksu na dynamice. Podobně stupňující se tlak ze strany „trenéra“ Jakscona je prezentován v podařené zkratce, která dobře pracuje i s tučným řezem písma. Celkově pak prezentovaný komiks působí čtenářsky příjemně.

3. Vyjádření o plagiátorství

Podle mého soudu není předkládané dílo plagiátem.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Lenka Košutová se ve své diplomové práci projevila jako nadaný a sympaticky zapálená tvůrkyň, navrhuji hodnocení výborně.

Datum: 11. 8. 2023

Podpis: Ing. arch. Tomáš Prokúpek



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.**

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil: **Ing. arch. Tomáš Prokůpek**

1. Cíl práce

Deklarovaný cíl práce byl naplněn jak po stránce obsahové, tak i po stránce kvalitativní.

2. Stručný komentář hodnotitele

Oceňuji, že studentka je autorkou nejen výtvarné stránky, ale také scénáře. Podobně si cením toho, že je děj jejího komiksu zasazen do prostředí, které je jí blízké a které důvěrně zná – díky tomu příběh působí věrohodně a přesvědčivé detaily zaujmou i čtenáře, pro něž je zachycený svět videoher exotický. Na zápletku je rovněž sympatické, že „zázračná“ hlavní hrdinka nakonec nezvítězí v celém prezentovaném herním turnaji a očekávaný šťastný konec má trochu jinou podobu, než by byla takováto až příliš jednoduchá a banální pointa. Jediný drobný problém jsem měl jako čtenář s tím, že mi jen díky průvodní zprávě došlo, že hlavní hrdince jde o vítězství kvůli podpoře rodinné videoherny – její vazba na ni by podle mého soudu měla být v příběhu naznačena trochu zřetelněji.

Zvolený výtvarný projev viditelně odkazuje k japonské populární kultuře, což i vzhledem k zvolenému námětu z prostředí hráčů videoher působí přirozeně a logicky. Přesto bych osobně ocenil, kdyby byl studentčin

rukopis o něco více osobitý a nezaměnitelný. Má další drobný výbrada se pak týká zachycení genderu protagonistů, které se mi někdy zdálo obtížněji rozklíčovatelné – že je hlavní postava dívka jsem například pochopil jen na základě jejího jména.

Komiksový jazyk ovšem autorka používá velmi zručně. Práce s retrospektivními vstupy i formální odlišení reality hráčů a reality vlastního světa hry Time Wars působí na první pohled zřetelně a přirozeně a prolínání panelů ve druhých dvou zmíněných módech dodává komiksu na dynamice. Podobně stupňující se tlak ze strany „trenéra“ Jakscona je prezentován v podařené zkratce, která dobře pracuje i s tučným řezem písma. Celkově pak prezentovaný komiks působí čtenářsky příjemně.

3. Vyjádření o plagiátorství

Podle mého soudu není předkládané dílo plagiátem.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Lenka Košutová se ve své diplomové práci projevila jako nadaný a sympaticky zapálená tvůrkyň, navrhuji hodnocení výborně.

Datum: 11. 8. 2023

Podpis: Ing. arch. Tomáš Prokúpek