



Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název bakalářské práce/~~diplomové práce~~: *

Cyklus autorských knih na téma: Digitální komiks

Práci předložil student: DYNTEROVÁ Lucie

Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti

Hodnocení vedoucího práce/~~Posudek oponenta práce~~ *

Práci hodnotil: Doc. M.A. Barbara Šalamounová

1. Cíl práce

Práce byla dle zadání vytvořena a úroveň kvality splněna

2. Stručný komentář hodnotitele

Lucie Dynterová je velmi pracovitá dívka, jejíž bakalářská práce je souhrnem všeho, co se v době 3 let studia naučila. A to nejen v ateliéru Komiks a ilustrace pro děti, ale jež též načerpala ve výuce digitálních médií, a to v podobě práce s Adobe flash programem, j'který se dělí na část animační část programovou, či grafické programy. Její práce je kombinací právě těchto prvků komiksu a digitálního média. Vznikla tedy nejen svébytná práce, co se týká obsahu i výtvarné formy, ale i časově moderní dílko. Pochopitelně, že byla inspirována pracemi jiných autorů. Přiučila se na nich, jak toto nové médium uchopit, jak zapůsobit na čtenáře, jak šlape po technické stránce, které jsou jejich kladné či méně zdařilé prvky. Těm se pak pokusila ve své vlastní práci vyhnout. Oceňuji též komplexní dotažení práce. Slečna Dynterová se dohodla s kamarádkou na namluvení textů v bublinách. V tomto okamžiku se digitální komiks rozšířil i o ty, diváky kteří buď neumí číst, či jsou nevidomí a prochází komiksem spolu s jiným divákem. Nahrané monology a dialogy sice nepatří do kategorie herecky nejlépe zvládnutých děl, ale jsou jistou třešničkou. Kromě toho na určitých místech, viz černochoch Samuel, se pobavíte i tak. Práce bez nich funguje samostatně a skvěle a původně ani nebyla plánována. Dokážu si představit, že při jistém finančním obnosu a jistém dodatečném čase, dotáhne Lucka

i tuto část do nejlépe možného výsledku.

Doporučuji, lze-li to zpětně, požádat o finanční příspěvek na bakalářskou práci FDULS.

Co se týče obsahu, jde o milý příběh, jež diváka provádí světem umění a je nejen napínavý, ale i úsměvný, a navíc dobře končí. Navíc je doplněný i o interakci.

Důležitým prvkem vyprávění je jeho nenápadné průvodcování historií umění. Kapitola Galerie, ve které studentka stručně popisuje, co který obraz představuje je velmi zdařilá a vtipná. Může i laika přivést k zájmu o umění a to je kromě pobavení neméně důležitým prvkem tohoto digi-komiksu. Díky malým hrám, které jsou, kromě jedné, v současné době ještě v rekonstrukci, neboť jejich programování není zcela jednoduché, převádí komiks i trochu do skupiny počítačových her.

Oba zmíněné prvky, hry i vstupy do umění, jež vedenou k vícetému používání komiksu velmi oceňuji. I pro ten fakt, že jde o Lucky první digitální vlašťovku a hned tak pestře barevnou.

Výtvarná podoba je složena z lehké, příjemné, lineární kresby, kterou Lucie původně zamýšlela vyplnit plnobarevně a postupem práce si uvědomila, že by zabila onu lehkost a čitelnost děje. Použila tedy pokaždé pouze některé barvy v kombinaci s bílou a tím uchovala vzdušnost a přehlednost.

Příjemná je i různorodost typů hlavních postav, u postav umělců pak důmyslné vyhledání dvou světů _svět umění, jež tvoří na zakázku a svět jejich volné tvorby

Teoretická práce, ve které líčí průběh studia, postup a důvod volby BP je přehledně napsána a doplněna značným obrazovým materiálem.

3. Vyjádření o plagiátorství

Nejedná se zde o žádný druh plagiátorství. Zmínované zdroje inspirace, uvedené v teoretické práci jsem shlédla a ani tyto tomu nenapovídají.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhovaná známka výborně s oceněním

Datum: 12.5.2018

Podpis:

