



Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: **HOLUBÍ DOOM**

Práci předložil student: **BcA. Lucie DYNTEROVÁ**

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

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil:

MgA. Marie Kohoutová

1. Cíl práce

Cíl práce byl naplněn formálně i fakticky.

2. Stručný komentář hodnotitele

*Autorčino rozhodnutí vytvořit jako diplomovou práci komiksový gamebook zcela odpovídá jejímu již v minulosti projevenému zájmu o větší míru interakce mezi čtenářem a komiksem (viz její bakalářská práce *Továrna na umění*). Z průvodní zprávy je zřejmé, že gamebookům a celkově herním mechanismům, slečna Dynterová, dlouhodobě věnuje pozornost a minimálně jako uživatel s nimi má bohaté zkušenosti.*

Za silnou stránku práce považují originální volbu tématu, které umožňuje autorce využít momenty odpozorované z reality. Ukazuje tak, že aby byl příběh zajímavý, nemusí se odehrávat ve fantasy světě, jak tomu v současnosti až příliš často bývá. Aby mohla slečna Dynterová téma závodů sportovních poštovních holubů odpovídajícím způsobem zobrazit, zaměřila se na počátku práce na shromáždění obrazových i faktických podkladů.

Komiks je vytvořen štetčovou kresbou a následně digitálně kolorován. Jedná se o nejběžněji používanou techniku kresby komiksů, která ale autorce umožňuje zachování osobitého charakteru její lineární kresby. Ten se vyznačuje především sympatickou jednoduchostí a bezprostředností. Zvolený styl kresby i barevnost, laděná do teplejších tónů, vizuálně odpovídají civilnímu příběhu vyprávěnému s lehkým vtipem.

Jednoduchá paneláž, odvozená od pravidelného rastru, umožňuje čtenáři plně se soustředit na děj samotný. Slečna Dyanterová se rozhodla pro americký typ gamebooku, který na rozdíl od britského pracuje „pouze“ s rozvětveným příběhem a ke čtení tak nejsou třeba další pomůcky, jako tužka, papír, hrací kostka a jiné. Také si zvolila odkazy navádějící čtenáře vždy na celou stránku a nikoli pouze na konkrétní políčko. Vše zmíněné usnadňuje orientaci v příběhu činí jej čtenářsky přístupnějším.

Zvyklosti a pravidla sportovních poštovních holubářů nemusí být mnoha čtenářům známé, proto autorka v příběhu pomocí ikon odkazuje na informace o tomto prostředí i o holubech obecně, které lze nalézt na konci knihy. Tato část práce sympaticky doplňuje, pro pochopení příběhu ale není zásadní.

Sazba fontem Ames vzhledově souvisí s kresbou a nepůsobí nijak rušivě. Vhodně zvolený je i formát knihy, tiskový papír a vazba.

Autorka vytvořila osobitý a záživný gamebook, který je kvalitativně konzistentní po formální i obsahové stránce. Skvěle vybraný je název komiksu a v něm použitá slovní hříčka, která ve vtipné a trefné zkratce vystihuje podstatu celé práce, stejně jako obálka sama.

3. Vyjádření o plagiátorství

Předložená práce není plagiát.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhuji známku výborně.

Datum: 31. 5. 2021

Podpis:

MgA. Marie Kohoutová