

Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně

akademický rok 2013/2014

**Vysokoškolská kvalifikační práce (ateliérová práce)
posudek oponenta**

Jméno a příjmení studenta: BcA. Gabriela Pokorná

Název práce: **Interaktivní elektronická kniha pro děti „Příběh jednoho stromu“**

Posudek:

Interaktivní kniha je nový formát komunikace, který nově modeluje vztahy všech zúčastněných stran, jež se na tvorbě knihy podílejí. Práce s novými komunikačními médii a systémy manipulace s daty vybízí ke kreativě nejen tvůrců ale i čtenáře.

Autorská interaktivní kniha pak o to víc.

Diplomantka napsala příběh a výtvarně ho transformovala pomocí klasických výtvarných postupů a počítačové manipulace do osobité formy „živých“ ilustrací.

Jako aplikace do mobilu a tabletu je soubor sice funkční, ale mám několik poznámek.

Uživatelské rozhraní:

Symboly poněkud splývají s ilustracemi v pozadí. Čtenář musí dlouho čekat a nemůže některé pasáže přeskočit a hledá marně instrukci. Řešením by mohlo být ovládací elementy skrývat (cca po 3 vteřinách nečinnosti displaye) a v momentě, kdy se uživatel dotkne, tak by se objevilo (vizuálně) plnohodnotné uživatelské rozhraní.

Práce s textem:

Je to pořád kniha, typografické řešení bočních sloupců je mírně rozpačité.

Potenciál publikace:

Digitální publikování je jistě náročné a složité. Oceňuji, že autorka vnímá problém a ví si s ním rady, že zvládá základní parametry, ale potenciál tohoto elektronického média je daleko širší a má mnoho technických úskalí. Tablet a mobil zobrazuje grafiku rozdílně. V některých místech se na displayi vytvořila tenká linka kolem ručně psaných textů, a znemožnila už tak obtížně čitelný text přečíst. Když začíná v jedné kapitole přšet, tak se na display, jakoby“ vylívala modrá barva. Snad by pomohlo použít efektu průhlednosti.

Video pro počítač je přístupné ve formátu SWF což pro ty, kteří nemají nainstalován Flash Player určité verze, znamená nedostupnost. Existuje i přívětivější formát.

A vyřešit je třeba i problém, aby i ti, kteří nemají ve svém zařízení android, si mohli praktickou část DP nějak prohlédnout. Dnes ještě všichni chytré telefony neakceptují. Zobrazení knihy v (mém) mobilu je málo zřetelné (?).

Výtvarná koncepce knihy:

Cílovou skupinou jsou děti. Stylizace motivů a segmentů jednotlivých obrazů je diplomantkou řešena jako „soužití“ autorské kresby a mixu kreslířských, malířských i „filmových“ postupů (celek, detail, zatmívání, zjasňování scény atd.) a to vše ve zřetelné počítačové úpravě. Vrstvení všech použitých forem vytváří sice složitou

obrazovou strukturu, ta je však stále relativně ucelená a výtvarně identická. Volba zvolených výtvarných prostředků s příběhem koresponduje, je trochu nostalgická, trochu posmutnělá. Klipovost příběhů, volitelná časová a chronologická posloupnost je pro děti hravá a plní účel...reagovat, nejen číst a dívat se. Záměrná naivita kreseb je snad dětem blízká. Ale je na širší diskuzi, kdy jde o výtvarný záměr dnešních ilustrátorů dětských knih a kdy už o vliv marketingu a o prodejnost.

Jako celek považuji práci za zdařilou a doporučuji k obhajobě.

Otázky autorce práce:

1/ Jste autorkou obého. Příběhu i výtvarného a grafického řešení. Vysvětlete svou motivaci, vztah mezi literární formou a zvolenou stylizací.

2/ Co podle vás, nejvíc ovlivňuje tvorbu autorské interaktivní elektronické knihy.

Návrh hodnocení: C - dobře

Vypracoval doc. Jiří Eliška

Datum: 9. 5. 2014

Podpis: