

### Posudek oponenta diplomové práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	<b>BcA. Zoran Kerkez</b>		
<b>Studijní program</b>	<b>Výtvarná umění</b>		
<b>Obor/ateliér</b>	<b>Multimedia a design/Grafický design</b>		
<b>Forma studia</b>	<b>kombinovaná</b>	<b>Akad. rok</b>	<b>2015/2016</b>
<b>Název práce</b>	<b>Interaktivní fikce – spojení knihy a multimedií</b>		
<b>Oponent práce</b>	<b>doc. PaedDr. Jiří Eliška</b>		

Diplomant zaměřil svou aktivitu na oblast herního průmyslu a to od počátku, kdy vznikaly první adventury. Tyto ovšem existovaly pouze v textové formě, kdy ovládání bylo možné pouze formou výběru pokynů. později doplněné statickými obrazy. Tato etapa vývoje počítačových her brzy skončila s nástupem grafiky a silnějších procesorů. Na obrazových dokumentech jsou ještě vidět ohebné flash disky, které předcházely diskety (i ty s malým objemem dat). Z pozice dnešních hráčů to byl absolutní pravěk.

Diplomant se rozhodl vrátit se v čase a pokusit se navázat na tyto hybridy dobrodružné literatury a hádanek. Interaktivní fikcí je zde zřejmě myšlena komunikace mezi programem a hráčem ve vymezeném prostoru programu formou textové interakce. Sleduje historický vývoj IF v době komerčního úspěchu i v úpadku. Svou teoretickou studii hledá možnost, jak žánr na pomezí hry a literatury uplatnit v současném prostoru digitálních technologií a nově formulovat interaktivitu mezi čtenářem a literárním dílem s možností spoluvytvářet příběh.

Každoročně se nabídka elektronických knih navyšuje, herci texty předčítají, ve čtečkách jsou či budou i ilustrace (jistě i animované). V herním prostoru se snad najdou i čtenáři, pro které nebude pasivita dostačujícím zážitkem a budou se chtít podílet aktivně na ději.

Informace o tvůrcích, titulech a čase, kdy a proč byly hry úspěšné svědčí o širokých znalostech a orientaci diplomanta v tomto segmentu herního průmyslu.

Formální stránka diplomové práce je splněna. Jazyková a formulační úroveň textu je kvalitní, práce se zdroji a literaturou má odpovídající parametry. Typografická úprava je ukázkou profesionálního nadhledu.

Vize diplomanta je sympatická, pokud se mu podaří naplnit volný sektor na trhu, mohl by s tím co prezentuje v teoretické i praktické části DP, uspět.

Otázka:

S pojmem interaktivní fikce operujete v textu často. Kde se vzal? Jaký má podle vás obsah?

Návrh klasifikace     A - výborně  
Brno 24. 5. 2016

.....  
podpis oponenta práce

### Posudek oponenta diplomové práce – praktická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	<b>BcA. Zoran Kerkez</b>		
<b>Studijní program</b>	<b>Výtvarná umění</b>		
<b>Obor/ateliér</b>	<b>Multimedia a design/Grafický design</b>		
<b>Forma studia</b>	<b>kombinovaná</b>	<b>Akad. rok</b>	<b>2015/2016</b>
<b>Název práce</b>	<b>Interaktivní fikce - spojení knihy a multimedií</b>		
<b>Oponent práce</b>	<b>doc. PaedDr. Jiří Eliška</b>		

Tři krátké hororové povídky, tří autorů, prezentované na webu thehollow.cz jsou ukázkou představy, kterou diplomant má o interaktivní knize. Vybral tituly dostatečně dramatické a hororové. (Obliba temných detektivek severských autorů a filmu tohoto žánru je značná i pro žánr samotný). Autor je zručný umělec, který používá nástroje digitálního záznamu obrazu záměrně s tím, že propojuje malířskou formu s kresbu. Je to sice méně frekventovaný postup, ale velmi efektivní. Autor preferuje monochromní škálu, neboť mu nabízí zajímavé možnosti práce se světlem. Také dobře buduje kontrast mezi svou výtvarnou formou a plošnými prvky, které vstupují do kreseb a dotváří tak až mystický image obrazů. Elementární zvuková podmalba „ladí“ s charakterem motivů a vytváří požadovanou náladu a pocit.

U multimediálních a interaktivních projektů bude důležité umět pracovat s časem, stříhem a vhodnou skladbou obrazů a dalších prvků, aby dohromady vytvořily novou definici umělecky zpracované publikace, protože by nemělo jít o podobnost s filmem.

Typografická úprava diplomové práce souzní s tématem jak volbou formátu, tak volbou jednoduchého konstruovaného fontu. Úsporná a světlá sazba na matném, lehce tónovaném papíře ukazuje na kultivovaný a esteticky vyladěný projev grafika.

Diplomant si vybudoval osobitý výtvarný rukopis. Umí využít přednosti autorských kreseb v kombinaci s grafikou a typografií. Jazyková, gramatická a stylová úroveň práce je vysoká

Podíl programátorské práce je na celkovém výsledku jistě značný. Protože kombinace literárního textu a ilustrací (i animovaných ?) bude v elektronických publikacích časem (snad?) narůstat, vidím v případě diplomanta předobraz nových grafických designérů, kteří umí, kromě téměř uměleckých grafických kreací, i programovat. Spojení těchto dovedností je snad jen ideálem, rozhodně by však vhodně rozšířil profesní obzory grafických designérů.

Návrh klasifikace B – velmi dobře  
Brno 24. 5. 2016

.....  
podpis oponenta práce