

Posudek oponenta diplomové práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Barbora Juriková		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Produktový design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2018/2019
Název práce	Interaktivní vyprávění		
Oponent práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

Úvodní screen je základním rozcestníkem na 3 projekty, které představují obsah celé webové stránky ReBarbora. Rozdělení rovným dílem na tři části, kdy je v každé fotografe autorky v oblečení, jež projde upcyclingem, vybízí intuitivně k akci, přičemž po najetí myši se zobrazí fotografie s výslednou úpravou původních šatů (jak je interaktivita řešena na dotykových zařízeních?). V tuto chvíli bych čekal vizuální odezvu potvrzující volbu a přechod na stránku s vybraným projektem. Také výtvarné řešení úvodní obrazovky by mohlo více konvenovat formě, jíž jsou zpracovány podstránky s detailem každého ze tří projektů.

Je dobře, že jednoduchá navigace obsahuje možnost dozvědět se o celém webu ReBarbora víc, možná bych jen ikonku / tlačítko směřující na informační text propojil přímo s názvem / logem projektu (ale rozumím, že z kompozičních důvodů je umístěno na opačné straně obrazovky). Především bych ale zvážil, zda návštěvníka stránky nějakým způsobem o jejím účelu a smyslu neinformovat dřív, než se vůbec začne rozhodovat, kudy se vydá.

Přechod z úvodního rozcestníku na detail vybraného projektu je poměrně ostrým stříhem, začínající titulním screenem (zmizí fotografie z homepage, takže nejsme jednoznačně ujištěni, že pokračujeme na obsah, který jsme si zvolili). Z tohoto důvodu bych zvážil minimálně variantu zobrazení názvu projektu už v rozcestníku.

Po odskrolování titulní obrazovky se před námi postupně odvíjí celý proces přešívání původního kusu oděvu ve zcela novou kreaci. Vyprávění se odehrává beze slov, respektive jakéhokoli textu, vše je založeno na čistě obrazové složce a pohybu (animaci), podpořené ve videosekvencích i audiostopou, dokreslující decentně atmosféru. Zcela vyloučit z obsahu text považuju za velmi odvážný a riskantní krok, který se však ukázal jako zajímavá a originální volba. Je to jedna z věcí, které na celé práci velmi oceňuji, byť se tím odhalily jisté problémy dané omezením komunikačních možností (tedy konkrétnější sdílení zkušeností). Díky absenci textu aktivujícímu racionálnější myšlení se tak sdělení dostává hodně do polohy estetického vnímání. Následkem je zostřená pozornost věnovaná veškerým obrazům, jenž jsou zde předkládány v poměrně syrové podobě. Ta má evokovat vedle ruční práce s fyzickým (a ne zcela poddajným) materiálem a především jistou dávkou neumětelství, kutilství, amatérismu.

Postupně nám dochází, že cílem webové stránky není poskytovat čtenáři přesný návod na použití, ale chce inspirovat a motivovat: pojdte si přešít staré nepoužité šaty, zvládne to každý. V jednotlivých ukázkách tak jsou zobrazeny postupné kroky spíše ilustrativní než instruktážní formou, záběry se nevyhýbají ani těžkostem a frustraci, když se práce právě nedaří. To vše působí velmi autenticky, nic se tu nezakrývá, nic nepřikrašluje. Zvolená forma je tak na jednu stranu velmi účinná, na straně druhé mě chybí v celkovém výtvarném pojetí nějaké delikátní detaily, které by byly v kontrastu s neučesanou stylizací a jež by mě ujistěovaly, že se jedná o záměr tvůrce, který ale v důsledku pracuje velmi přesně a pečlivě.

Také si nejsem zcela jist, zda na začátku prohlížení dostávám jasnou zprávu o tom, co mě čas strávený na stránce přinese. Fotografie realizovaných modelů mohou snadnou vzbudit očekávání, jež nejsou naplněna (tj. nedostanu přesnou instruktáž). Jak víme, zklamání očekávání vedou v konečném důsledku k negativním reakcím až odsouzení. Za zvážení by tedy stálo, zda přece jen nenabídnout v nějaké zanořené vrstvě webu konkrétní návody pro ty, kdo by o ně projevíli zájem.

V době vypracování posudku jsem měl možnost vycházet pouze z videa prezentujícího aktuální stav projektu. Konečné hodnocení proto bude možné navrhnout až s ohledem na prezentaci při obhajobě, kde očekávám i možnost otestovat celé řešení na interaktivním prototypu. V tuto chvíli vidím jako největší pozitivum odvahu v hledání nových přístupů a cest ke zprostředkování obsahu v digitálním médiu, negativně vnímám nedotaženost některých detailů, celkový rozsah a včasné dokončení celého projektu, které bych od zkušené designerky a její diplomové práce očekával.

Otázka k obhajobě: nakolik se autorce podařilo zrealizovat její představy (tj. byly ve hře ještě další nápady, přístupy, možnosti, které z nějakého důvodu nedošly naplnění)?

Návrh klasifikace C – dobře

V(e) Uherském Hradišti dne 7. 6. 2019

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se škrtněte