

akademický rok 2018 / 2019

Bakalářská práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta, vč. titulů: Denisa Römerová

Název práce: Expozice / Osvit

Slovní hodnocení:

Denisa Römerová zvolila pro svůj bakalářský projekt specifický a v mnoha ohledech unikátní formát vzdělávací karetní hry. Výsledná hra je konzistentní, a to jak svým cílem, tak modulární povahou souboru přiložených fotografií. Autorka zde elegantně balancuje s pravidly a daří se jí hru držet nad hladinou přexponovaných herních mechanik a struktur. Svěbytný postoj k médiu fotografie nabízí v základním schématu hry jeden z atraktivních prvků znovu-hratelnosti a systému odměn – zdokonalování. Bez ohledu na pomyslnou virtualizaci převodu problematiky expozice do karetní hry je vstupní myšlenka civilní. Vybízí tak k přijetí skutečnosti, že samo pořizování fotografií je přirozenou součástí mezioborově velkého tématu hry.

Navzdory běžně zpracovaným deskovým a karetním hrám z oblasti fotografie se projekt Expozice / Osvit soustředí především na pojmenovanou funkcionalitu fotografického přístroje, potažmo objektivu. Autorce se úspěšně podařilo z úvahy o hře ukotvené ve zvoleném tématu vynechat personifikaci fotografického přístroje i schématický narativ, který hry s fotografickou tematikou většinou nešťastně doprovází. Hra si tak neřádá dlouhý čas a vzájemné odkrytí karet účastným hráčům může být intenzivním příběhem. Neznačená to však, že by z technicky i myšlenkově pevně ustáleného jádra hry zmizela možnost zpracování „příběhovosti“ nebo dalších formátů předávání informací či vývoje.

Silnější autorčin otisk je ve světle realitou zrcadleného konceptu na cestě z fotografických do herních mechanik logicky podexponován. Výrazněji přichází na světlo v podobě souboru fotografií, který je součástí aktuálního herního celku, avšak může být v budoucnu rozšířen nebo nahrazen souborem pořízeným samotnými hráči. Autorkou předložený soubor si klade za cíl navázat na informativně vzdělávací charakter hlavních herních mechanik a stává se tak jejich synergií. Z hlediska fotografie nemám dostatečné zázemí k profesně odbornému hodnocení kvality jednotlivých snímků a v době psaní posudku nedisponuji finálním rozsahem souboru. Dávám zde autorce důvěru a stejně tak v případě konečné podoby hracích karet nepovažuji vizuální stránku hry za její stěžejní prvek, či motivaci k hraní. Na designovém a vzdělávacím poli hra neselhává a považuji za přijatelné, pokud její vyzrálá estetická podoba bude ustálena časem.

Osobně jsem zvědav, zda autorka bude následovat cestu, kterou naznačuje v závěru dokumentace práce a dočkáme se tak případně i deskové hry z prostředí fotografického ateliéru. Hru i přes drobné šumy vnímám jako autentický příspěvek do poměrně radikálního prostředí karetních her a věřím, že si díky autorskému souboru fotografií může ulehčit svou cestu k publiku, byť ve světle současného umění.

Otázky k rozpravě:

Zamýšlíte dostat hru k širšímu publiku? Pokud ano, jak?

Závěrečné hodnocení:

Bakalářskou práci doporučuji k obhajobě s návrhem hodnocení A.

Návrh klasifikace: A

Posudek vypracoval(a): MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 2.6. 2019

Podpis: