

Akademický rok 2019/2020

Bakalářská práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Natálie Sodomková

Název práce: Cestování časosběrem

Slovní hodnocení:

Natálie Sodomková se dlouhodobě zabývá možnostmi ilustrativních způsobů vyjádření, někdy obohacených konceptuálními prvky, jindy s využitím animace. Měl jsem možnost ji poznat jako stážistku v AEN, kdy se pokoušela najít v současném umění svou vlastní pozici; i proto mám radost, že Natálie v Ateliéru herních médií dospěla ke kompaktnímu uzavřenému celku, který hráči/divákovi osobitou formou zprostředkovává náznaky narativu. Autorka má pod kontrolou výraznou vizuální složku, odkazující ke hrám 80. a raných 90. let mj. typickou omezenou barevností. Pokládám za pozitivní, že Sodomková ustoupila od grafiky, založené na ručně malovaných akvarelech. Dospěla až k přiznaným mírně mihotajícím pixelovým shlukům – rukopisnému vyjádření, odkazujícímu k základním technickým vlastnostem digitálního zobrazení. Vrstvy těchto shluků v rámci parallaxního scrollingu při pohybu hrou připomínají překrývání kraje.

Jako hráči se ocitáme v roli lesního pozorovatele nebo dokonce přímo stromu. Máme možnost pozorovat průzorem samotné lesní prostředí; část obrazovky zaujímá rozměrný "vnitřní pohled". Ten nám slouží jako nezávazný průvodce při prozkoumávání lesního mikrosvěta, který, jak autorka prozrazuje, si touto hrou trochu přivlastňuje. Přesto má hra svůj lineární vývoj – s tím souvisí drobná pochybnost, jestli by si hráč/divák nezasloužil možnost trávit v lesním světě ještě o trochu déle, zvláště když na konci hry už není možné pokračovat v prohlížení lesa.

Hra po technické stránce funguje bez nejmenších problémů. Oceňuji mj., že se autorka obešla bez textových nebo jinak popisných prvků a také jednoduchost ovládání, kdy rozhlížením upíráme pozornost na klíčové body. Důležitá je i nejednoznačnost dějové linie a zaměření hráčovy pozornosti na prozkoumávání graficky bohatého prostředí. Hra mi velmi vzdáleně připomněla např. nezávislou hru Hide (2011), zajímalo by mě, jaké inspirační zdroje by jmenovala Natálie.

Vzniklou hru pokládám za podařené interaktivní audiovizuální dílo, které stojí za to dále rozvíjet do rozsáhlejšího celku.

Otázky k rozpravě:

- 1) Inspirační zdroje (viz text)
- 2) další vývoj hry (viz text)
- 3) bude hra k dispozici pro veřejnost?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Matěj Smetana, Ph.D.

Datum: 16. 8. 2020