

Akademický rok 2019/2020

Bakalářská práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: Natálie Sodomková

Název práce: Cestování časosběřem

Slovní hodnocení:

Natálie Sodomková zvolila pro svůj bakalářský projekt Cestování časosběřem specifický formát 2D digitální hry. Z hlediska herního designu projekt využívá explorativní a *interface-based* prvky, přičemž čerpá převážně z jednoduchých herních mechanik a smyček. Výchozím stavem hratelnosti je zde dynamický průzkum vrstveného prostředí hry, který probíhá skrze omezený periskopový výřez ve svrchní vrstvě obrazu. Právě toto převrstvení můžeme i přes jeho výraznou roli v celkovém obraze stále považovat za určitý typ *head up displaye (HUD)*. Na základě časového i směrového pohybu hrou slouží jako kruhové projekční plátno pro přenos interaktivních animací.

Závěrečné práce mají často retrospektivní charakter nebo se alespoň ohlíží za uplynulou částí studia a tvorby. Zejména v případě, kdy na sebe jednotlivé studentské projekty programově nebo seriálově navazují. Přirozeně se pak stávají nedílnou součástí autorského vývoje, který v rámci byť selektivního návratu, představuje pevnou půdu pod nohama. Na něco takového se ve své tvorbě Natálie dosud nemohla spolehnout. Během dosavadního studia na FaVU prošla několika zcela rozdílnými ateliéry, kde každý z nich představoval nový začátek. Výjimkou nebyl ani ateliér Herních médií. Přesto lze projekt považovat za jistou formu návratu spojenou především s osobním přesvědčením a spiritualitou, která má kořeny tam, kde to známe nejlépe. Natálie tak našla pevnou půdu pod nohama v lese poblíž svého rodného bydliště. Takzvaný Vodárenský les je přitom prakticky bažinou.

Od počátku projekt citlivě směřoval k mytologii, potažmo folklóru v podobě pořekadel a povídaček. Magii lesa, jakožto místa na hranici vlastní představy, vzpomínky i fikce. Pohádkovou povahu projektu přeneslo nad rámec virtuality herního světa zejména studium tematické literatury. Svět podle Proppa je sice do jisté míry zastaralý, ale stále je neodmyslitelným základem morfologie žánru pohádky. Pro Natálii zároveň napřímo odkrývá struktury a vazby, díky kterým jsou mnohá témata na úrovni osobní spirituality a magie snáze přenositelná a zpracovatelná. O další srozumitelnosti už tak rozhoduje pouze sama autorka.

Právě srozumitelnost ji v projektu staví do výrazně subjektivní pozice. Vzhledem ke zvoleným cílům je tato situace akceptovatelná. Na akademické úrovni nepředstavuje kolizi. Pro širší publikum však bude nezbytné vyhledat rafinovaný způsob předání místy až explicitních informací. Ideálně tak, aby se duch projektu nerozplynul pod tíhou ploché univerzálnosti.

Přenos pohádkového i magického námětu, děje nebo příběhu se bezpodmínečně váže k použití symbolů a zkratk, zejména pokud probíhá bez textového sdělení. Hledání potenciálu těchto hloubek, personifikací a atmosfér, je v genezi projektu spojeno primárně s ilustrací. Zároveň přímo zasahuje do kamerových otázek a rolí, kdo a co vidí nebo je viděn? Výsledný vizuální jazyk vstupuje do kontextu osmibitové etapy videoherní historie a připomíná obrazový rozptyl, *dithering*. Nikoli však z pozice nahodilého retra, ale v důsledku pečlivého a intenzivního hledání ideální vizuální zkratky, na jejímž počátku byl šum. Ilustrace je zde stejná jako sama pohádka. Je současná. Má přirozeně blízko k animaci, ve které je vyústění v digitálních hrách logickou součástí pohyblivého obrazu a interakce dnešní doby.

Herní prostředí působí v projektu pro zvolený záměr autenticky, ale samotné jádro interaktivní složky ukazuje technologické limity a designovou opatrnost autorky. Tato situace není předmětem kritiky, jedná se pouze o upřesnění designové polohy a stavu projektu. Zejména proto, že se autorka v rámci použití média digitální hry nachází teprve na začátku. Přesto věřím, že dospěla k osobitému řešení, které obstojí v současné ilustraci i digitálních hrách. Navzdory velkému riziku projekt nesklouzl do podoby pohádkové karikatury, ani současné marketingové esoteriky.

Byl bych velmi rád, kdyby se Natálie nakročené cesty držela. Zaměřila se na modularitu a umocnění vizuálního jazyka, který má nyní v rukou. Fixace na digitální hry není nutná ani nezbytná. Zároveň věřím, že ji i nadále budou lákat témata a příběhy, na které se dnes zapomíná nebo se zplošťují. Přestože jejich rozměr je společensky i kulturně velmi aktuální a mohou pracovat stejně tak se spiritualitou, jako s pokorou.

Natálie investuje do ateliérových aktivit a výuky obrovské množství času. Její osobní projekty jsou lemovány kvalitními studijními výsledky. Stává se tak nepostradatelnou součástí tvůrčího prostoru a komunikace v ateliéru. Přeji Natálii, aby se ji v nadcházejícím studiu dařilo a nepolevovala v pracovním nasazení.

Otázky k rozpravě:

Cestování časosběrem je současná pohádka. Například světlo se zde neomezuje pouze na přírodní nebo magické zdroje, na poetice přitom neztrácí. Je lákavé tyto situace, případně metaforu navzdory původnímu konceptu umocňovat textem nebo je naopak více abstrahovat?

Co se na projektu nepovedlo?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 16. 8. 2020