

Akademický rok: 2022/2023

## Diplomová práce – posudek oponenta

**Jméno a příjmení studenta:** Natalie Sodomková

**Název práce:** VIZUÁLNÍ IDENTITA VIRTUÁLNÍHO MĚSTA

### Slovní hodnocení:

Na začiatku tohto textu, by som rád poznamenal, že do čítania tejto práce vstupujem ako laik. Jej preštudovanie, hodnotenie bolo pre mňa výzvou aj keď jej názov napovedá, že oborovo by som od témy nemal mať ďaleko.

Študentka skrz referencie, veľmi jasne vysvetľuje problematiku a mňa celkom jednoducho, ako čitateľa jej textu vŕahuje do svojho sveta.

Klikám na youtubu a hľadám full walkthrough hry Kingpin: Life of Crime. Pomaly to rozpoznávam a vraciam sa späť do roku 2000. Natália ma veľmi pečlivo skrz text vedie k tomu, k čomu som vtedy bol asi dosť apatický. Na prácu s prostredím. S tým, ako nás vizuálny jazyk prostredia vedie skrz jednotlivé časti hry. Od špinavej stoky, z okrajovej časti až po mrakodrap finálneho bossa. Skrz architektúru a jej meniace sa obrazy/ jazyk/typológiu/spoznávam/ navigujem sa v hre(vizuál meniacej sa mestskej krajiny vytvára lineárny naratív veľmi jasno).

Fanúšik pod videom hry(na YT) nostalgicky píše: „*this game has so much atmosphere it really is something unique. I also absolutely loved the locations!*“ A myslím, že presne viem, čo tým myslí.

Ďalší dobrý príklad od Natálie je Vampire: The Masquerade jazyk tejto hry si fakt dobre pamätam, aj keď na mnoho ostatných vecí si pamätám už len útržkovito. Symboly jednotlivých klanov, nočné neóny, nápisy na budovách, groteskový typ písma miešaný s gotickým písmom a silným retrom.

Práca ma prehľadne zoznamuje s tematikou a v udržateľných dávkach mi definuje termíny ako naratív, atmosféra, navigácia. Prechádza z obecnej definície do podrobnejšieho popisovania a skrz dobre vybrané referencie spresňuje o čom premýšľa a o čom píše.

Príde mi veľmi sympatické, že aj skrz prácu, ktorou je písaný text badám(alebo si to len myslím), akou cestou asi študentka prešla. Od rozmýšľania o práci s naratívom, smerom k atmosfére, ktorú dokresľuje vizuálny svet/vizuálna identita architektúry(napr. typológia budov) alebo jej okolia (vývesné štíty, tetovania postáv) až po určitú syntézu všetkých týchto prvkov, ktoré užívateľovi vytvárajú prehľad a stávajú sa komplexnou navigáciou.

Som veľmi zvedavý, ako študentka jej nahromadený knowhow vo forme textu a z textu vyplývajúcich aj hraných skúseností prevezme a následne ich užije pri vývoji jej hry Studna(hra je kolektívne dielo), kde ak to dobre chápem je ona sama súčasťou väčšieho celku. To, čo z textu autorky cítim je určitá citlivosť aj na

drobnější nuance(jazyková intonácia klanov pri hre Vampire, alebo zápisky upíra, str.12 v dokumentácii, ktoré s pouličnou grafikou, architektúrou vytvárajú/navazujú určitý vzťah.

Natália na str.13 v text dokum. veľmi jasno(aj pre laikov) popisuje jej remeslnú/pratickú skúsenosť pri textúrovaní modelu. Píše o tom, čo bolo jej zámerom, ponúka jej vlastné ukážky ako príklady a vysvetľuje prečo občas menila cestu a prečo došla k umeleckejšiemu stvárneniu, kde sa maluje priamo na model a ne/texturuje.

Na str.14(viz. dokumentácia) potom celkom v skratke, ale mám pocit, že veľmi trefne popisuje jej nazbieranú skúsenosť. A túto skúsenosť následne pretavuje v metodiku, ktorá má potom celému tímu hry pomôcť alebo vytvoriť určitý ucelený obraz/identitu/charakter, ktorý hra bude mať a ktorý bude užívateľa sprevádzať/navigovať počas jeho/jej celého hrania.

Študentka na ukážke/modelu naznačuje, ako bude jej budova a okolie vyzerat' a hlavne opisuje prečo. Z jej skúseností som pochopil, že jej model nebude napodobňovat' realitu ale naopak, že ju určitým spôsobom bude zjednodušovat'/štylizovat' a tento typ štylizácie potom dá/dáva charakter celému prostrediu a stane sa aj navigačným prostriedkom v celej hre.

Za mňa, ako laika je jej práca zaujímavá a bavilo ma do nej sa vnárať, nachádzať znova moje nostalgické ja, využívat' svoju ADHD povahu na klikanie, skúmanie, prezeranie si jej referencií a považujem prácu za veľmi podnetnú a verím, že nie len pre mňa, ako čitateľa ale hlavne pre celým tím, ktorý spolu s ňou na hre Studna pracuje a ja som veľmi zvedavý na výsledok.

#### **Otázky k rozpravě:**

Myslíte si, že ste prišla na to(ako ste sa pýtala v anotácii vašej práce), či vami navrhnutá metodika funguje v praxi? Je jej výsledok pre vás dostačujúci? A ukázalo vám skúmanie tejto metodiky pri prevode do praxe niečo nové, niečo iné?(občas sa stáva, že sa prax malinko môže odkloniť od teórie)

#### **Závěrečné hodnocení:**

Práci doporučuji k obhajobě.

#### **Návrh klasifikace:**

A

#### **Posudek vypracoval(a):**

MgA. Jozef Ondřík

#### **Datum:**

5.5.2023

