

Akademický rok 2019/2020

## Diplomová práce – posudek vedoucího

**Jméno a příjmení studenta:** BcA. Zuzana Rišiaňová

**Název práce:** MOVEMENT

### Slovní hodnocení:

Magisterský stupeň studia věnovala Zuzana Rišiaňová tvorbě autorské digitální hry v duchu sólo vývoje. Přistoupila tak na hru, ve které byla v nejhroší možné startovní pozici. Na prahu malého i velkého dobrodružství. Sama. Především bakalářský stupeň studia autorka absolvovala v Ateliéru malířství 1 (FaVU VUT). Měla tak za sebou průpravu současnou malbou, stavovskou kulturou uměleckého prostředí a před sebou pohyb ve virtuálním prostoru. Zdánlivě nesourodé disciplíny spojuje krom světla také virtualita samotná.

Přednostně je nutné ocenit odvahu a odhodlání autorky, které vedlo rovnou do virtuální praxe. Jedná se zejména o situace, ve kterých přišlo na řadu nekompromisní technické řešení a řemeslná zdatnost. Nestalo se, že by Zuzana na základě nedostatku technologických zkušeností projekt rozkládala postoji, proč něco nejde nebo jej přetvářela do jiného média. Díky pevné vizuální vizi se projekt Movement (dále v textu Move) vydal směrem k inverznímu vývoji.

Přirozeným počátkem tak byla citlivost k obrazu, která je autorce vlastní. Stejně jako celková vizuální zkratka a nadsázka, skrze kterou Move komunikuje. Modelová část projektu napřímo navazuje na povahu posledních malířských cyklů autorky a přenáší mnohé z motivů do nových prostorových zákonitostí. Digitalizace původního obrazového jádra se zabývá především přenosem atmosféry, nikoli přenosem malířského otisku v podobě textur. Barevné, tvarové a světelné priority projekt posouvají k výraznému designovému řešení herní architektury a celkového měřítka prostředí jakožto sdělovacího prostředku.

Level design zde představuje ucelenou strukturu hratelného obrazu a integruje v sobě vertikální i horizontální řešení prostoru, včetně tunelových efektů, koridorů. Výšková hladina herní architektury využívá ve vybraných bodech kontextové vyhlídky a průhledy. Vzniká tak návratnost obrazové smyčky, kterou lze do jisté míry považovat za pasivní systém odměn. Zvolená herní typologie dává vyniknout hravosti architektury jako takové, bez přidruženosti klasického narativního komentáře. Výsledný herní zážitek tak lze

charakterizovat jako procházku. Přirozeně každá procházka, včetně té virtuální, má svůj narativ. Více či méně explicitní, subjektivní.

Dostáváme se tak ke klíčovému aspektu hry a tím je estetika samotného hraní. Navzdory videohernímu formalismu Move záměrně zpracovává pouze základní herní mechaniky pohybu nebo interaktivních zón, včetně kamery a času. Levely mají svobodné priority v limitech pohybu prostorem a přesto, že je zde pevně definovaný začátek a konec, obejdou se bez fenoménu navigace. Grafické, chceme-li vizuální vedení hráče, představuje jedno z největších témat herní současnosti. Většinou se však tento typ pasivní navigace aplikuje v prostředí, jehož cílem je filmově napodobovat realitu. Ve výrazně stylizovaném prostředí, jehož realita vychází z virtuálního obrazu, je toto téma bezmála paušálně řešeno HUD navigací nebo mapou. Ani jedno uvedené Move nepoužívá a zavazuje tak sám sebe k průzkumu.

Mytologie hratelné postavy není samotnou hrou blíže specifikována a můžeme ji proto nechat v kondičně nejbezpečnějším prostředí vlastní masky. Avatarizace tohoto typu představuje vzhledem k celkovému hernímu zasazení zcela ideální řešení. Nedílnou součástí hratelné postavy se stává také kamera a naopak. Mohou tak vznikat unikátní až sugestivní situace, byť na zcela subjektivní úrovni hráčů, uživatelů a případně streamerů.

Sama autorka byla v dětství ovlivněna videoherní sérií Little Big Adventure (Adeline Software International). V kontextu videoherního světa devadesátých let neměla a nemá tato série žádný substitut. Pozitivní vliv na projekt Move je zde zřejmý, přestože ve výsledku reprezentuje jinou herní typologii. Setkáváme se tak se stále častější situací, kdy je autor či autorka ve své tvorbě ovlivněna právě videohrami nebo jejich participační kulturou. Pakliže se nám podaří najít vhodné klíče, aby i projekt Move měl svůj následný vliv, tak se nám přirozeně podaří přenést také atmosféru a citlivost, která není pro digitální hry současnosti běžná. Dokonce naznačit cestu, jak uvnitř herního průmyslu pracovat s autorstvím, což se stává zřídka.

Projekt Move důmyslně gamifikoval malířské dílo autorky. Přestože jsou zde stále rezervy v animaci nebo technickém řešení, výsledná digitální hra je autentická. Reprezentuje obraz jako nesporně nosný základ virtuálního světa a interakce. Dokončením projektu v takovém rozsahu a omezeném čase se autorka dostala do bodu, který zcela oprávněně představuje důvod k tanci.

Přeji Zuzaně, aby její následný životní pohyb provázela stejná odvaha a odhodlání, jako tomu bylo v případě diplomového projektu.

**Otázky k rozpravě:**

Většinu herních prvků, které pro akademické či umělecké prostředí představují atraktivitu, případně bezpečí, lze považovat za kolizní v případě konfrontace se širším publikem. Existují tak způsoby, jak nasměrovat Move k potenciálu komerčního využití. Nicméně znamenalo by to v mnoha ohledech vytvořit novou hru. Stane se to?

Co se na projektu nejvíce nepovedlo?

**Závěrečné hodnocení:**

Práci doporučuji k obhajobě.

**Návrh klasifikace:**

A

**Posudek vypracoval(a):**

MgA. Vojtěch Vaněk

**Datum: 8. 8. 2020**