

Akademický rok 2024/2025

Diplomová práce – posudek vedoucích

Jméno a příjmení studenta: Mgr. Patrik Bartošík

Název práce: Realizace Rapového EP s použitím prvků herního designu

Slovní hodnocení:

Patrik Bartošík prošel cestou ke své diplomové práci výrazným koncepčním a mediálním vývojem. Do ateliéru nastoupil se záměrem realizovat autorskou digitální hru s hudebními prvky, eventuálně věnovat se marketingu s využitím prvků herního designu a videoherní kultury. Již během prvního ročníku magisterského studia začal převládat zájem o hudební segment, který záhy prostoupila snaha pracovat s širším pojetím avatarizace. Zdánlivě samozřejmá látka však u Patrika prošla intenzivním a místy je možné říct také turbulentním vývojem.

Téma přirozeně započalo na úrovni výroby dekorací, jako například maska a hledání opor v oblasti herního průmyslu a vybraných rapových interpretů. Následně se diplomová práce plynule přesunula do zpracování více typů avatarů v různých věkových hladinách, což je princip vyprávění, jež můžeme považovat za návrh interní struktury a principů. Ve svém produkčním závěru totiž práce zakotvila u civilně orientovaného sdělení, které je plně přístupné a není překombinované.

Patrik v důsledku přichází s nosnou perspektivou, ve které si uvědomuje, že v herním segmentu zábavního průmyslu a kultury nikdy nevznikla odborná kritika. Vzhledem k povaze základních videoherních platform není možné uchopit potenciál videoherní kritiky tak, jak jej známe například z literární, divadelní nebo filmové oblasti. Zároveň na úrovni internetu existuje organická paralela na úrovni meme scény, koláží a jiných typů karikatur či komentářů. V tomto kontextu je autorova EP nahrávka ideálním nástrojem k ventilaci subjektivní či obecné kritiky.

Přestože texty samotné volí místy vhodně ostřejší žánrově poplatný jazyk, v důsledku se často trefují do příliš snadných cílů. Zejména generačních fenoménů až klišé, které jsou dnes již úsměvnými stálicemi videoherní kultury. Nicméně tato rovina do popularizačně laděného celku přirozeně patří a nikterak neohrožuje výsledné vyznění, které ve své podstatě drží pohromadě. Přesto mohla jít diplomová práce na úrovni sdělení do důmyslnějšího, eventuálně hlubšího využití segmentu herního vývoje, potažmo přímo softwarových nástrojů. Stejně tak recyklace či parafráze vybraných videoherních zvuků nebo ostatně celkových hudebních motivů se mohla výrazněji propsat do celkové atmosféry skladeb. Oba tyto segmenty mohou výrazně ovlivnit cílovou skupinu skladeb, která je nyní poněkud vágní.

Pečlivě odvedená dokumentace práce v sobě nese téma, které jde hlouběji do vztahu hudebního doprovodu a samotných her. Věřím, že autora tato část práce přibližuje k myšlenkám na různé způsoby využití vlastního EP přímo v prostoru digitální hry. Nicméně aktuálně dává smysl držet tyto linie odděleně a ladit, předělávat a posouvat skladby primárně v kontextu hudební produkce.

Děkuji Patrikovi, že v ateliéru dokázal otevřít médium a téma, kolem kterého se nám dosud podařilo pouze kroužit a zároveň ukázal možná východiska z produkce tohoto typu. Držím palce, aby se mu podařilo překročit všechny formální limity videoherní kultury a věřím, že následně najde pevné autorské místo i pro sebe. Budu se těšit na budoucí spolupráci, ať už bude v herním nebo jiném segmentu.

Otázky k rozpravě:

Co se na diplomové práci nepovedlo?

Jak bude projekt pokračovat dál?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

B

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 12. 05. 2025