

Akademický rok 2021/2022

Diplomová práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: BcA. David Holubec

Název práce: Herní kabinety

Slovní hodnocení:

David v rámci svého bakalářského studia vystudoval produktový design na FaVU VUT a následně se rozhodl pokračovat v Ateliéru herních médií. Širší kontext svého mezioborového přechodu však na delší dobu upozadil a plně věnoval se vlivům nového pracoviště, zejména 3D modelování, ve kterém posílil své kompetence na úroveň specialisty. Využití 3D grafiky se ve vývoji digitálních her v mnoha ohledech liší od nároků, které jsou kladeny v animaci, filmu nebo statickém obraze. Základním rozdílem je zde optimalizace modelu, která však nachází poměrně blízkou shodu s tím, jak je nutné správně připravit model do tisku pro 3D tiskárny. Na této úrovni tak David nikdy neztratil kontakt s materiálem. Bylo pouze otázkou času, kdy skrze shodné principy, strategie a metody opíše kruh vlastního vývoje, který se opět výrazně protne se zkušenostmi a zájmem o produktový design.

Navzdory předpokladu, že se tak stane v oblasti navrhování a typologie objektů nebo při hledání funkcionality tvarů v rámci vývoje digitálních her, se prolnutí s produktovým designem nakonec odehrálo zcela jinde. Konkrétně v oblasti prezentace digitálních her. Dlouhodobě se naše pracoviště potýká s hledáním autentické formy prezentace her a jiných digitálních výstupů tak, aby se nerozpadla samotná interaktivita. Prošli jsme prakticky vším. Od formálních či kancelářských řešení běžných v klasickém galerijním nebo festivalovém provozu, až po herny. Nebyla to pouze otázka prezentace, došlo také na vize ohledně zapouzdření digitální hry do podoby, v jaké ji lze dodat jako finální produkt. Zároveň bylo žádoucí nesnažit se z projektu očesat videoherní kontext jako takový.

Výsledkem hledání a experimentů je nakonec návrat k téměř půl století prověřené formě arkádového kabinetu (Arcade machine), která však dodnes v mnohém nemá funkční substitut. Davidova diplomová práce tak nepřichází s vizionářským průlomem, ale s koncentrovaným návratem k videoherní mobilitě známé zejména z prostředí takzvané Arkádové herny. Obsah a ovládání kabinetů pak plně podléhá ateliérové produkci, zacílené na samostatné nebo kolektivní projekty. Již po několika málo testech se toto řešení ukázalo jako šťastné, byť nebylo primárním záměrem zmíněného návratu zakotvit prezentaci v popkulturním

retru videoherní kultury. Přesto je dnes nostalgie základním stavebním kamenem současné videoherní kultury, která i přesto plynule prorůstá všemi sdělovacími prostředky napříč společností a kulturou.

V rychlém sledu, pak následovala celá řada výstav, festivalů a prezentací (PAF Olomouc, B16, Kino Art, festival Prototyp a další), která prověřila technické i řemeslné zpracování kabinetů, včetně náročných převozu. Právě v tomto bodě odstartovala snaha kabinetu nadále modifikovat. Ideálně zpracovat návrh celkově modulárního a svobodného řešení, kterým se David hodlá zabývat v dlouhodobějším horizontu.

David předvedl elegantní průchod studiem, ve kterém se pečlivě podílel na projektech a přístupech, které prospěly celému pracovišti AHM. Přeji Davidovi, aby si udržel zájem o design oblasti prezentace digitálních her, kde je a bude stále co prozkoumávat či posouvat, byť to často znamená vrátit se na začátek.

Otázky k rozpravě:

Co se na diplomové práci nejvíce nepovedlo?

Plánujete na diplomovou práci navázat nebo ji jinak využít v budoucnu?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 8. 5. 2022