

Akademický rok 2021/2022

Bakalářská práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: David Čech

Název práce: Zámek

Slovní hodnocení:

David původně studoval v Ateliéru performance odkud po dvou letech studia přestoupil do Ateliéru herních médií s cílem věnovat se grafice a ilustraci. Paralelně přitom studoval obor Strojové učení a umělá inteligence na MUNI. Rámcově blízké oborové zaměření se však do souvislosti s vývojem digitálních či jiných her prakticky nepropsalo. Naopak zájem o silně ilustrativní předávání informací lze v tomto případě do vysoké míry považovat za regenerativní protiváhu technologického a performativního prostředí paralelního studia. Ve finále David pro svou bakalářskou práci zvolil ilustrovaný sešit na pomezí nelineární knihy (*gamebook*) a komiksu.

Vizuální styl je zde podobně jako samotný námět ohraničen obecně srozumitelným popem, ve kterém se David průběžně snaží hledat a vytvářet prostor pro vlastní autorský otisk. Řemeslná stránka projektu kombinuje klasickou kresbu a digitální postprodukcí v podobě kolorování a práce se světlem. Narativní složka se rámcově odráží od fenoménu *urbexu*, ale přesouvá jej na pole nedobrovolné únikové hry pod rouškou pestrobarevného hororu. Interaktivní složka se soustředí výhradně na hledání číselných odkazů a jejich cílů, které z hlediska formální obtížnosti do jisté míry komplikuje zvolený vizuální styl. Jednotlivé scény pracují s vysokou úrovní detailů, které lze považovat za jeden z nástrojů hledání autenticity a atmosféry zobrazených míst či předmětů.

Z hlediska designu bylo klíčové rozhodnutí redukovat běžně požívané mechaniky herních knih na nejjednodušší možný formát. David tak z projektu odstranil například nutnost průběžného zápisu životů, zakreslení mapy nebo vybavení a soustředil se pouze na kamerový pohyb prostorem, spojený s číselnou navigací.

V důsledku vnímám toto rozhodnutí jako šťastné, přičemž sám David se v práci neztratil a dokázal ji zapouzdřit do jednotného, funkčního celku. Předkládaný projekt smysluplně reprezentuje Davidův přechod na jiné pole tvorby, které může skrze ilustraci a jednoduché herní mechaniky či principy dále rozvíjet.

V návazných krocích bych Davidovi doporučil zaměřit se na odvážnější experimenty s digitální postprodukcí a samotným papírem, který výsledný projekt rámuje.

Za poměrně krátký čas našeho společného setkávání lze Davida považovat za poctivého a motivovaného studenta, se kterým dobře komunikuje i pracuje, přičemž nemá problém dělat mnohá rozhodnutí zcela intuitivně. Přeji tak Davidovi, aby v započaté cestě pokračoval a koutkem duše popřemýšlel nad digitálním potenciálem projektu, který zde souběžně vždy bude.

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 k obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 5. 6. 2022

(Podpis vedoucího)