

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Martin Pekárik		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Střihová skladba / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2019/2020
Název práce	Herní cutscény: Life is strange (případová studie)		
Oponent práce	MgA. Michal Böhm		

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	Dobré	Velmi dobré	Výborné	Nedokážu posoudit
Abstrakt a klíčová slova			X				
Naplnění tématu a rozsah práce				X			
Nastavení cílů a metod práce				X			
Etické aspekty práce							X
Celkový postup řešení			X				
Členění práce (kapitoly, odstavce...)				X			
Kvalita zdrojů a práce s nimi v textu		X					
Úroveň teoretické části práce			X				
Úroveň analyticko-výzkumné části práce					X		
Úroveň projektové části, pokud je součástí							
Splnění cílů práce, závěr a jeho formulace		X					
Struktura a logika textu			X				
Přesnost formulací, odborný jazyk		X					
Úroveň jazykového zpracování		X					
Inovativnost, kreativita a využitelnost				X			
Formální úroveň práce, přílohy			X				

Vzhledem k mojí absenci na státní závěrečné zkoušce, a tedy nemožnosti setkat se osobně s autorem práce, dovoluji si přiložit rozsáhlejší a detailnější hodnocení, ve kterém – jakožto oponent – budu upozorňovat především na nedostatky předloženého textu.

Za nejzávažnější nedostatek práce Martina Pekárika považuji zejména nízkou stylistickou úroveň jeho práce. Větná skladba často komplikuje čtenáři možnost vůbec porozumět zamýšlenému sdělení autora, jindy jej i komicky pozměňuje (např. „Historicky jsem utvořil vlastní 3 podskupiny...“ [16]). Pochopení textu často navíc znesnadňuje i další podstatný nedostatek, kterým je poměrně zmatené operování (nejen) s herní terminologií. Autor má také tendenci sklouzávat k ukvapeným či nicneříkajícím závěrům („[Intelektuální výzva je] jeden z možných důvodů, proč jsou videohry u lidí tak oblíbené.“ [13]), k samozřejmému předkládání rozporuplných tezí („Střih je rušivý element jak ve filmu, tak ve videohře“ [31]), a k poměrně náhodně či nevhodně voleným příkladům jiných textů či uměleckých děl (bakalářská práce Venduly Budínové, film *Captain Marvel*).

Nyní podrobněji po jednotlivých kapitolách. V Kapitole 1.1 *Obecná terminologie* autor dostatečně nepředstavuje názvosloví se kterým v textu následně pracuje. Zcela zbytečně je zde definován pojem videohry, ale nejsou představeny například jiné pojmy, které jsou následně pro autora již zcela samozřejmé (first-person-shooter, choosing event, strategie atd.). Není zde hlavně dostatečně funkčně vyjasněn rozdíl mezi počítačovou hrou a interaktivním filmem, a to, jak tyto skupiny chápe sám autor. Podobně nedostatečně je v následující podkapitole vysvětlen i pojem stěžejní pro celou práci: pojem „cut-scene“. Autor spíše upozorňuje na expoziční funkci cut-scenes, ale zásadněji opomíjí fakt, že její funkcí je nejen „otevírat nové dějové linky“, ale vedle toho je také uzavírat (a to nejen způsobem „finishing-moves“) v celkové dramaturgii příběhu, a především posouvat tok vyprávění kupředu. Autor se zde také odvolává na údajně chybné definice na wikipedii (!) či náhodně vybranou bakalářskou práci Venduly Budínové *Vývoj a programování počítačových her*, kde jsou cut-scenes ustanoveny jako neinteraktivní část hry. Ovšem proč namísto toho, aby vyvracel neaktuální definice, které – jak píše – „našel v článcích okolo let 2013 a od té doby herní průmysl šel hodně kupředu,“ nepodá raději jasné vysvětlení pojmu z nějaké současné literatury herních studií? To by mu zároveň mohlo posloužit k rozřešení podstatného sporu ohledně interaktivity v cut-scenes.

Kapitola 1.3 zabývající se historií cut-scenes obsahuje spoustu faktických chyb (jako ostatně celá práce) a vykazuje jistou uspěchanost a nedostatečné rešerše. Příklady: První herní engine byl vyvinut daleko dříve než v roce 1998; Vložené hrané scény se objevovaly již v prvním díle *Command & Conquer* z roku 1995; „Rozmanitost cutscén“ nelze považovat za žádný „průlomový objev“. Za přínosnou považuji naopak následující Kapitolu 1.4, kde autor předkládá již srozumitelnější typologii cut-scenes. I zde ovšem narazíme na nesprávné formulace jako, že „motion-capture není tak vyspělá a nedokáže zpracovat detailní mimiku postav“ [19]. (Přitom jedna z autorem zmiňovaných her – *Detroit: Become Human* – představuje vrchol současné práce s motion-capture mimikou.) Není zde také vyjasněno, jakou roli v těchto třech typech cut-scenes zaujímá prvek Quick Time Event.

Od Kapitoly 2 již začínají převažovat především pozitivní atributy práce jako je schopnost zralé analytické práce s předmětem případové studie (především z hlediska střihové skladby) či trefné postřehy při srovnávání rozdílů v práci s vyjadřovacími prostředky média videohry a filmu. Autorova schopnost formálního rozboru se pak nejvíce zúročuje v analytické části práce. Stejně tak je na místě ocenit, že autor téma práce konzultoval s

českými editory cut-scenes Mejlíkem a Pekařem. Čtenáře možná jen zamrzí, že rozhovory s nimi jsou vytěženy pouze na několika málo stranách. Za nadbytečné naopak považují vysvětlování pravidla osy a představování principů trojaktové struktury. (Daleko spíše by mě zajímal zdroj, ze kterého autor přejímá možnost aplikace trojaktové struktury na její jednotlivé části, tedy dělení expozice na další tři akty. Není to chybné, ale ani obvyklé.)

Problémy ovšem opět nastávají u podkapitoly *environmentální cutséna*, což je pravděpodobně speciální typ cut-scene, který byl doposud jen zmateně nastíněn v úvodní typologii. Tato podkapitola se zdánlivě jeví jako dobře vyargumentovaná, ovšem ve výsledku opět problematizuje autorovu vágní definice cut-scene jako takové. (Mimochodem proč se na tomto místě práce autor znovu ptá po rozdílu mezi gamyplay a cut-scene?) Autor neustále lpí na tom, že funkcí každé cut-scene je především expozice herních či dějových prvků, z čehož mu navíc nelogicky vyplývá, že snad každý moment, kdy hra představuje nějaký nový herní prvek, se stává zákonitě cut-scene. Vždyť ve videohrách nalezneme spoustu „gameplay“ pasáží, které exponují postavy, náladu či herní prvek, a které bychom jenom proto nepovažovali za cut-scene. Navíc v jakékoli hře narážíme na omezení z hlediska toho, co hráč může dělat v rámci gameplaje – avatar má přece vždy nějaké omezení diktované ovládním hry, takže ani tím nelze definovat cut-scene. Nejde v tomto případě jeho environmentální cutsény daleko spíše o *herní pasáž, kde má hráč omezenější možnosti ovládní než ve zbytku hry?*

Ačkoli jsem některé pasáže práce četl opakovaně, stále nemám pocit, že by byl dostatečně vysvětlen rozdíl mezi cut-scene a gameplayem. Tento terminologický spor možná ale daleko spíše upozorňuje na moji prvotní výtku: Tedy problém celkové slohové gramotnosti. Čtenář sice většinou pochopí, co autor svým mírně chaotickým slovosledem pravděpodobně zamýšlel, ovšem při bližším zkoumání logické argumentace se čtenář mnohdy dostává do úzkých.

Dále se domnívám, že v závěrečné kapitole práce by měl autor spíše vyhodnotit a shrnout svůj výzkum případové studie, a z něj odvodit vlastní a originální poznatky směrem k herním cut-scenám. Vysvětlení toho, jak svůj výzkum prováděl náleží spíše někam do úvodních kapitol, uvádění doby, kterou strávil psaním textu, zase do práce nepatří vůbec.

Celkově se zdá, že se znalosti Martina Pekárika (spíše ty praktické než teoretické a historické – ve kterých má zjevné nedostatky) o médiu počítačových her jeví na daleko vyšší úrovni nežli jeho spisovatelské schopnosti. Jeho práce je tak bohužel příkladem toho, kdy podnětné myšlenky zůstávají utopeny v nesrozumitelnosti. Úroveň jazykového zpracování, kterou považuji spíše za nedostatečnou (navzdory tomu, že ji nakonec v tabulce výše hodnotím jako dostatečnou), přitom není nic, co by se nedalo podchytit včasnou konzultací s jazykovým korektorem.

Navrhuji známku E. Ovšem za předpokladu, že se studentovi podaří přesvědčivě a srozumitelně odpovědět a vysvětlit otázky níže, navrhuji známku D.

Otázky k obhajobě (výhrady, připomínky, náměty, atd):

- Pokuste se před komisí objasnit, jaké jsou rozdíly a hranice mezi cut-scene a gameplay pasáží. Jak se k problematice interaktivity v cut-scenes staví současná herní studia?
Podotázka: Jaký je rozdíl mezi cut-scene a „naskriptovanou“ herní událostí?

- Jak autor chápe rozdíl mezi interaktivním filmem a digitální hrou? Můžeme do jedné kategorie interaktivního filmu řadit tituly *Kinoautomat* (1967), *Phantasmagoria* (1995) a *Black Mirror: Bandersnatch* (2019)? Jaké jsou mezi nimi rozdíly?

Návrh klasifikaceE (D).....

V(e) dne

.....
podpis oponenta práce