

Posudek vedoucího bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Elena Giertlová		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2017 / 2018
Název práce	Design a vizuální styl videohry		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský		

Volba tématu

Elena Giertlová v bakalářském projektu spojila všechny své podstatné zájmy, kterými jsou videohry, digitální ilustrace a asijská popkultura. Hraní her a game design je téma velmi podrobně prozkoumané a již mnohokrát popsané, není proto snadné vnést do této oblasti nový, neotřelý pohled. Přesto se o něj autorka pokusila.

Obsah práce

Úvodní část patří fenoménu hry – definuje, co to hra je, jaké existují její formy a podoby, načež se záhy zaměří na specifickou oblast videoher, aby nás podrobněji seznámila s jejich historií počínaje ikonickými Space Invaders až po současné bestsellery. Všimá si proměňující se vizuality her v souvislosti s vývojem technologických možností i postupného vzniku různých herních žánrů. První část práce uzavírá kapitola věnovaná motivacím, jež člověka ke hraní her vedou.

Druhá, ještě obsáhlejší část textu přibližuje proces navrhování her. Postupně popisuje a komentuje jednotlivé oblasti game designu: tvorbu konceptu hry, concept art, character design, matte painting, tvorbu příběhu a práci s postavami. Bezprostředně poté následuje kapitola přinášející kritiku zobrazení menšin a především pak ženských postav jakožto přetrvávajících kulturních stereotypů, jež se v herní produkci stále opakují.

Teoretickou práci uzavírá třetí část věnovaná žánru Role Playing Game, který je hlavním předmětem zájmu praktické části bakalářské práce autorky. Seznamuje nás se všemi podobami i specifickými subžánry a popisuje principy, jež jsou pro RPG typické a určující. Po této kapitole by textu slušelo ještě celkové shrnutí s důležitými závěry.

Hodnocení

Z textu práce je zřejmé, že Elena Giertlová má k videohram hluboký vztah a zároveň velký vhlad do celé problematiky (což dokládá mimo jiné téměř dvojnásobný počet stran než předepsaný limit). Je pravděpodobně vášnivou hráčkou, ale dokáže také z nadhledu komentovat specifika jednotlivých žánrů, vhodné a nevhodné přístupy apod.. Stejně tak je pro ni hra přitažlivá z hlediska profesního zájmu – zajímá se o celý proces tvorby hry a shromažďuje množství poznatků, bez nichž nelze úspěšný titul navrhnout.

Celá práce se tak dá číst jako zasvěcený průvodce světem videoher (škoda jen, že důvěryhodnost textu utrpí hned v úvodu díky několika sporným tvrzením, např. relaxační hry = psychologické, hra je samoučelná činnost, apod.). Hlavní přínos autorky spatřuju v podrobném rozboru zmíněných stereotypů, jež jsou podobně jako v jiných oblastech popkultury stále více předmětem kritiky. Je to zajímavý úhel pohledu, patří však spíše do kulturně-sociologických studií, jež ale nejsou hlavním předmětem našeho zájmu. Z pohledu designu a vizuality her se sice na řadě míst v textu setkáme s dílčími popisy a postřehy, systematičtější zkoumání včetně závěrů, jež by ovlivnily autorské řešení praktického projektu, však v teoretické části práce Eleny Giertlové chybí.

Návrh klasifikace B – velmi dobře

V(e) Uherském Hradišti dne 7. 6. 2018

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se škrtněte