

Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: HERNÍ PROSTŘEDÍ

Práci předložil student: KUCZMAN Štěpán, BcA.

Studijní obor a specializace: Intermediální tvorba, specializace Intermédia

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil:

MgA. Bc. Jan Drozda

Za diplomovou práci si Štěpán zvolil téma herního prostředí. Je to volba dle mého názoru logická, protože se - dle svého tvrzení - touto tematikou již delší dobu zabývá. Zároveň tak usuzuji i podle toho, jak jsem stačil během jednoho semestru na kurzech motiondesignu poznat jeho technické zaměření a zaujetí pro generativní a procedurální animaci a programování.

Svět animované a audiovizuální tvorby v posledních letech prochází zásadními změnami nebo přinejmenším rozšířeními o mnoho dalších forem. Mohou za to zejména nové technologie, které dávají výrobcům do rukou uživatelů, čímž se značně rošiřuje portfolio těchto projektů. S přibývajícími technologiemi rostou také nároky a zájem uživatelů překračující hranice klasického audiovizuálního díla. Tento přesah směřuje zejména k interakci.

Interakce díla a diváka (uživatele) je dle mého zásadním a průlomovým mezníkem při rozšiřování klasických technik nebo forem. Tento fenomén pramenící s personalizací výpočetních technologií které neustále, a stále silněji prorůstají s běžnými životními potřebami uživatelů ale i s přesahy do umění, vzdělávání nebo entertainingu nabývá na relevanci. Na tyto potřeby reagují pochopitelně také vývojáři programů, které se tomuto „nelineárnímu“ principu vyprávění přispůsobují a tvoří pro ně nové nástroje, ve kterých se tvůrci mohou realizovat. Tyto nástroje často pocházejí právě s prostředí vývoje počítačových her – tedy tzv. enginů. Vlakovou lodí v

současné době je UNREAL ENGINE 4. Tento program vychází s herního prostředí stejnojmenné hry, která vznikla na první verzi této platformy již v roce 1998.

V této platformě (tedy v její současné podobě) se sdružuje mnoho výhod, které lze dnes využít pro vývoj interaktivních aplikací pro vizualizace, VR nebo AR ale i klasická nebo 360 videa. Tento engine byl primárně vytvořen pro designery, architekty nebo vývojáře, jeho jazyk a způsob orientace byl tedy rozšířen právě pro požadavky „vizuálně přemýšlejících“ lidí se zkušenostmi z dalších podobně zaměřených programů. Zároveň se veškeré scény dají stavět přímo v editoru, kde rovnou vidíme účinky světla, nebo textur bez nutného renderování. Což je pro všechny tvůrce, kteří jsou zvyklí na nekonečné načítání obrazu, ať už v 2D nebo 3D programech, skutečně průlom. O procesu tvorby v tomto programu se mnohé dozvíte v teoretické části Štěpánovy diplomky, kde vše velmi přehledně popisuje.

Nyní bych se rád zaměřil na obsah této Diplomové práce. Předlohou diplomové práce je autorská povídka, inspirovaná několika oblíbenými spisovateli autora. Nejvíce z nich asi ční H.P. Lovecraft v jehož žánru, který sám spisovatel popsal slovy „weird fiction,“ se dle mého názoru toto literární dílo odehrává. Hlavní postavu „smrti“ zde sledujeme od jejího narození, společně se vznikem vesmíru a všemi jeho dimenzemi, přes její dospívání – uvědomění si své předurčené role - až ke klíčovému setkání právě s reálnou postavou H.P. Lovecrafta. Tento postmoderní moment v povídce oceňuji a chápu ho jako vzdání holdu tomuto autorovi a stylu, ze kterého pramení i atmosféra tohoto audiovizuálního díla.

Samotná forma diplomové práce, by se dala nazvat s trochou nadsázky jako „audio kniha pro virtuální realitu.“ Což je podle mého názoru forma zatím značně neprobádaná, zato však velice zajímavá. Považuji také za správné rozhodnutí opustit principy gamifikace a omezit interakci diváka s obsahem „pouze“ na prosté rozhlížení se po scénách ilustrujících události popsané hlasem vypravěče.

Zde ovšem chtě-nechtě narazíme na (podle mého zásadní) roli dramaturgie interaktivního díla ve virtuální realitě. S tímto fenoménem jsem se sám mohl seznámit na vlastních projektech souvisejících s VR a mohu říci, že tento postup se v mnohém liší od dramaturgie klasického lineárního audiovizuálního vyprávění a je velmi složité tuto formu naplnit. Tím, že se divák může libovolně rozhlížet po svém okolí, případně se v něm i do určité míry pohybovat, narážíme na otázku, jak docílit toho, aby se ve správný moment díval na to správné místo?

Cest je hned několik, od základní kompozice prostředí ve kterém se pohybuje, načasováním akcí nebo například zvukem. Scénář pro takto specifický projekt by měl být opravdu dobře zpracovaný a zahrnovat by měl všechny akce a vjemy kterými chceme působit na diváka až do nejmenšího detailu. Rafinovanost vyprávění musí být precizně promyšlená tak, aby se divák v ději neztrácel, nebo naopak nenudil a aby mělo dílo dostatečnou výpovědní hodnotu. Tento úkol je skutečně výzvou, a to věřím i pro zkušené tvůrce.

Recept nám zatím mohou dát jen některá povedená díla tohoto nově vznikajícího media, avšak i ta často narážejí na limity pramenící z určité neuchopitelnosti a nepředvídatelnosti lidské interakce ve VR prostředí. Základní podmínkou však vždy zůstává součinnost diváka s dílem a jeho snaha naslouchat a všimnout si podnětů které mu autor nabízí.

Diplomovou práci Štěpána Kuczmana chápu hlavně jako jeho osobní research v oblasti VR. Prošel si všemi technickými těžkostmi, které tato forma znamená - 3D modelování, texturování, optimalizace modelů, rigování postav, animace postav, tvorba prostředí, svícení, animace textur, nahrávání zvukové stopy, celkovou audio-postprodukci a mnohým dalším... Zároveň si také napsal sám autorskou povídku, která se stala předlohou pro finální tvar. To jistě není málo, ovšem s přihlédnutím k výsledné práci musím přiznat, že to trochu působí, že si zkrátka „naložil“ až moc.

Myslím že tato forma by potřebovala stejně jako technickou - také dramaturgickou péči. Vzhledem k silnému obsahu audiostopy bych navrhoval vizuální složku trochu potlačit, čímž by se snížily nároky na technickou stránku a naopak by se prohloubila imaginace a představivost diváka, která je v každém díle dle mého nedocenitelná. Pohyb postav i kamery je příliš schématický a svou doslovností narušuje tajemnou atmosféru děje. Jsem přesvědčen, že by bylo zajímavější pouze ilustrovat hlas vypravěče zajímavým prostředím a atmosférou, a za pomoci jednoduchých triků (jako je například pohyb nebo rotace kamery, změny světla, práce s časem atd...) doprovázet hlavní děj odehrávající se ve zvuku.

Navrhovaná známka a případný komentář

I přes mnoho nedostatků, kterých si je jistě autor sám dobře vědom a které byly způsobeny zejména první zkušeností s médiem a také jeho neprobádaností, a zejména s přihlédnutím na prodělaný osobní rozvoj a pokus posunout hranice vznikajícího oboru dále, bych navrhoval hodnotit tuto práci známkou 1 s deseti body.

Datum:

Podpis: