

Hodnocení vedoucího bakalářské práce – praktická část*

Jméno a příjmení studenta	Attila Zinčák		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2019/2020
Název práce	Interaktivní příběh – vizuální novela		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

Záměr a cíle práce

Autorské dílo, vyžadující dobré zvládnutí hned několika profesí (v tomto případě dramaturga a scénáristy, fotografa a kameramana, grafického a UI designera, produkčního apod.) je vždy velkou výzvou, přestože se jedná o závěrečnou absolventskou práci. Pro Attilu Zinčaka se však bakalářský projekt stal příležitostí zrealizovat záměr, který už delší dobu zrál v jeho hlavě.

Postup práce

Od samého začátku měl poměrně jasnou představu vycházející ze zkušeností, jež jako čtenář / hráč s vizuálními novelami získal a díky nimž postupně rostla jeho chuť stvořit vlastní autorský příběh.

Přestože hlavní náplní práce designera by mělo být výtvarné ztvárnění již hotového scénáře, v tomto případě bylo třeba začít s dobře vystavěným vyprávěním, které je společně se zajímavým námětem pro jakýkoli příběh naprosto klíčovým. V případě interaktivní novely navíc komplikovaný faktem, že je třeba čtenáři nabídnout větvení, tedy různé cesty, kudy se může příběh vyvíjet. Attila na scénáři již delší dobu pracoval, od první konzultace (kdy jsem mu doporučil, aby si na celkovou dramaturgii a samotný text příběhu našel kompetentního odborníka, který může pomoci cennými radami a zpětnou vazbou) pak prošla původní verze ještě dalším vývojem a zráním.

Na rozdíl od vizuálních novel východní provenience, které posloužily jako předobraz, využívá Attila místo ilustrací pro vyprávění obrazem fotografii. Ač bylo třeba pořídit značné množství záběrů různých situací a prostředí, přistoupil k této fázi projektu velmi zkušeně a samostatně – postupně a trpělivě několik měsíců inscenoval a komponoval všechny potřebné obrazy nutné pro ztvárnění celého příběhu.

Veškerý vytvořený obsah (fotografie, krátké animace a filmové sekvence, text vyprávění, dialogy a monology) bylo třeba oživit prostřednictvím herního engine (jehož ovládání si musel během práce na projektu osvojit). První, značně syrová verze uživatelského rozhraní (vycházející z defaultně nastavených šablon) dostávala během několika iterací společně s autorskými fotografiemi a navrženým logotypem ucelenou, kompaktní autorskou podobu.

Podobně během „prvního čtení“ a testování došlo na různé připomínky ohledně srozumitelnosti, tempa, atmosféry a vyznění příběhu. Závěrečnou fází projektu se tak stalo paralelní dokončování a finalizace všech jednotlivých částí tak, aby vytvořily co nejpůsobivější souhrn.

Hodnocení

Je zřejmé, že celý projekt stojí primárně na fotografii jako médiu, které může být nositelem jak zcela konkrétních sdělení formou explicitních obrazů, tak i pomocí metaforických, polo-abstraktních či rozmlžených záběrů a rozpohybovaných sekvencí vytvářet silnou atmosféru, vyvolávat emoce, udávat tempo a spád příběhu. V případě Attily Zinčaka se jedná o naprosto logickou volbu – fotografování se dlouhodobě a intenzivně věnuje, dosahuje v ní velmi kvalitních výstupů na profesionální úrovni.

Nechci a ani si netroufám posuzovat výsledné dílo po stránce dramaturgie, scénáře a literární kvality textu, z pohledu zaměření studijního oboru to ani není podstatné. Mnohem důležitější je v našem případě kvalita výtvarná: nejen výše zmíněná práce s fotografií, ale celkový dojem, jenž jako čtenáři a hráči získáváme skrze uživatelské rozhraní umožňující nám ponořit se do příběhu a zčásti jej také ovládat. Domnívám se, že po vizuální stránce působí výsledné dílo velmi přesvědčivě a uceleně (pomíjím drobné detaily v uživatelském rozhraní, které jsou dány také limity instatního SW nástroje).

Vedle samotného výsledku pak velmi rád oceňuju samostatný a odpovědný přístup autora, díky kterému dokázal zvládnout tento značně rozsáhlý a komplexní projekt. Přes velká rizika a úskalí se mu je podařilo úspěšně udržet pohromadě nejen co do výsledku, ale také po produkční a organizační stránce. I z těchto důvodů hodnotím bakalářskou práci Attily Zinčaka jako výbornou.

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 0 %.

Návrh klasifikace A – výborně

V(e) Uherském Hradišti dne 26. 8. 2020

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte