

Zvuková dramaturgie počítačových her

Tomáš se zaměřil na téma, ke kterému má blízko už delší dobu. Ve své bakalářské práci popisuje tvorbu zvukové složky počítačových her, nyní se soustředí více na rozbor samotné zvukové dramaturgie. Ve srovnání s dramaturgií filmového zvuku, která je již historicky relativně dobře zmapovaná a popsána, je zvolené téma vzhledem ke stáří herního průmyslu v nevýhodě. Student se snaží opírat o známé modely a názvosloví, které však v interaktivní tvorbě získávají nový rozměr, nebo naopak slábne jejich význam.

Hlavní částí práce je kapitola s číslem 4. Hned první podkapitola „Diegeze a imerze“ popisuje velmi zajímavý fenomén interaktivních děl. Snaží se na problém nahlížet z různých úhlů a zjišťuje, že existující modely popisující lineární AV média nejsou dostačující. V této souvislosti bych také poukázal na problém se slovem „lineární“. V práci se s ním pracuje v pozici označení klasického AV díla, tedy výtvaru, jehož čas je „zakonzervován“ a při každé další prezentaci probíhá bez změny. Bylo by určitě na místě hledat vhodnější termín k označení této skutečnosti. Naopak termín interaktivní tvorba vystihuje skutečnost velmi přesně (a mnohem lépe, než termín „počítačové hry“).

Následuje kapitola 4.2. Lineární a interaktivní dramaturgie, která se snaží pomocí existující literatury rozšířit pojem zvukové dramaturgie. V dalších kapitolách pak student rozvíjí model interaktivní dramaturgie na základních stavebních prvcích, uvádí také dostatek ilustračních příkladů.

Neméně zajímavou kapitolou je pak 4.6. Hudební dramaturgie, která odkrývá možnosti a význam tzv. adaptivní hudby.

Závěr práce tvoří kapitola 5 s rozbohem zvukové složky konkrétních vybraných počítačových her, na kterých Tomáš prezentuje nastíněný teoretický aparát.

Text je napsán přehledně a snaží se opírat o existující literaturu i o rozhovory se samotnými tvůrci a také o poznatky z několika zahraničních konferencí na dané téma.

Doporučuji práci Tomáše Oramuse k obhajobě a navrhuji hodnocení stupněm A.

V Jeseníku 1.6.2016

Petr Neubauer