

Oponentský posudek na diplomovou magisterskou práci

Herní engine a 3D v umělecké praxi

Bc. Jakub Krejčí

Vedoucí práce: Mgr. Helena Bendová

Diplomant se ve své diplomové práci věnuje nástroji a tématu, jimiž se zabýval také ve své praktické diplomové práci úspěšně obhájené minulý rok. Prvotní a přirozené pro něho bylo tedy učit se, experimentovat a zápolit se softwarem, hardwarem a rozhraními, a teprve potom - na základě osobní zkušenosti - se pokusit uchopit tento systém nástrojů v teoretické a historické souvislosti, jako fenomén a jako nástroj a prostředí zároveň. Protože na technologických platformách IT je vše se vším nějak propojené se Jakub Krejčí neustále potýkal s nutkavou potřebou osvětlovat další a další nody, linie a kontexty. A ty jej vzdalují od nudně lineární struktury textu, kterou je v zadání práce formálně mocensky limitován.

Jakub Krejčí sestavil nejen praktickou rukověť, nebo přehled technologií 3D modelování a herních softwarů, ale pokusil se technické prostředky reflektovat z hlediska umělecké praxe a částečně i v jejich společenských souvislostech. Text se zdá být nejkonzistentnější v kapitolách a pasážích, kde diplomant popisuje funkce softwarových nástrojů. Zde se projevuje jeho dobrá orientace a osobní zkušenost v tomto odvětví práce a praxe. Oponent se necítí být kompetentní odborně posoudit fakticitu a správnost všech informací, které Jakub Krejčí v textu shromáždil, ale minimálně u UNITY je popis srozumitelný a tvoří alternativu k technickým manuálům dostupným v češtině na netu, jejichž autory jsou většinou programátoři s nulovou literární zkušeností.

Obsahová struktura textu je velice asociativní. Redukovat několik podkapitol, nebo vypustit analýzu některých umělců by prospělo směrem k jasnější artikulaci témat. Někdy až barokní bohatost a rozkošatělost vede k zjednodušování: například (pod)kapitola Game Studies na stránce 11. až 12. o které je na konci předchozí kapitoly sugerováno, že bude podrobně analyzovat co znamená obor "výzkum her/ herní studia" spočívá ve zmínce několika tezí o vztahu počítačových her a umění a uvedením jmen a publikací třech autorů.

To mi přijde jako opomenutí: pokud text má mít vyšší aspiraci, než zůstat u přehledu počítačových aplikací v umělecké praxi u několika umělců se zvláštní pozorností k iluzivním prvkům 3D. Současný vývoj počítačových her včetně nástrojů virtuální a augmentované reality se stává finančně a technologicky dostupným také v "nezávislé" umělecké praxi a mimo komerční průmyslový kontext. Sofistikované herní software a hardware se zbavují "standardního" zábavního prostředí, limitovaného rozhraním povrchu monitoru, sluchátek a brýlí a expandují a pronikají do prostoru a každodenního života. Tak se PH ocitají v prostoru s jinými parametry, než na které je odkázáno a kterými je omezeno například filmové, vizuální, nebo dramatické umění.

Je-li podkapitola Game Studies jen zběžně načrtnuta, podkapitola Computer studies chybí docela. Myslím, že zmínka kritické teorie, týkající se sociálních, politických a filozofických aspektů počítačové technologie, jejíž esence je v rostoucí míře tekutá, disperzní. 3D a 4D se postupně navzájem prolínají. Podobné kritické koncepce by někde v textu mohly alespoň zaznít.

Jazyk, kterým je text poznamenán napovídá, že diplomant tráví podstatnou část času spíš programováním v UNITY, Processingu, či luštěním manuálů, než čtením krásné literatury.

Přes tyto námitky je nutno vyzdvihnout autorovu snahu a touhu uchopit téma nejen v technických detailech ale i v různých souvislostech. Přestože počítačové hry nejsou ani teoreticky ani prakticky ve studijních plánech FAMU, díky samostudiu se stal Jakub Krejčí adeptem odborné způsobilosti.

Navrhuji komisi předkládanou práci přijmout k posouzení a navrhuji hodnocení B.

Miloš Vojtěchovský, 24.9.2018