

Posudek vedoucí práce na diplomovou práci Jakuba Krejčího

Herní engine a 3D v umělecké praxi

Jakub Krejčí se rozhodl zkoumat ve své diplomové práci oblast, které se sám intenzivně věnuje ve své tvorbě a v níž má bohaté zkušenosti technického i kreativního typu – jeho tématem se stala oblast počítačově vytvářených 3D obrazů používaných různým způsobem v rámci uměleckých projektů, s důrazem na využití herních engineů. Na tuto širokou oblast se rozhodl podívat z více úhlů pohledu, od pasáží spíše popisně prezentujících různé dostupné softwary přes typologizaci a představení mnohých klíčových současných umělců pracujících tímto způsobem až po kapitoly, v nichž se zamýšlí z estetického či filosofického hlediska nad tvůrčími možnostmi a limity takovéto tvorby. Tato otevřenost vůči různým aspektům daného tématu se odrazila nejen v kombinaci metod zkoumání, ale také např. na poměrně široké a různorodé použité literatuře.

Jakub začal na diplomové práci pracovat velmi brzy, text často konzultoval a snažil se jej přepisovat a vylepšovat, takže vzniklo hned několik verzí, což je v kontextu FAMU neobvykle zodpovědný a pracovitý přístup. Text se oproti počátku podařilo mnohem lépe strukturovat a oprostít od původně častých gramatických chyb. Z formálního hlediska také oceňuji např. pečlivé doplnění textu různými vhodně vybranými obrázky.

Škoda, že jednotlivé úvahy, popisy softwarů, prezentace různých autorských přístupů a konkrétních autorů atd. nejsou ještě o něco jasněji vzájemně propojené – pisatel má poněkud tendenci asociativně se rozbíhat namísto toho, aby se omezil na jedno jasně vymezené téma. Jak mezi jednotlivými kapitolami, tak i v jejich rámci se někdy nedaří udržet jasnou linku argumentace, jež by vedla čtenáře logickým způsobem od něčeho k něčemu. Svým způsobem je to ale do nějaké míry nakonec i klad textu, protože tento nepředvídatelný myšlenkový pohyb „skákájící“ od jedné věci k druhé zároveň vytváří poměrně komplexní síť významů a postřehů a svědčí o tom, nakolik poctivě se Jakub snažil ponořit do zkoumané oblasti a prozkoumat ji ze všech úhlů. Snaha držet se tématu herních engineů a umění založeného na 3D obrazech je v neustálém napětí s tím, jak autor uvažuje o technických aspektech, finančních podmínkách tvorby, politickém působení hotových děl, způsobech distribuce atd.

Přestože je tedy práce poněkud rozbíhavá, vzhledem k autorovu nastavení ani neměla ambici zaměřit se úzce pouze na jedno jasně definované téma, ale od počátku mířila spíše k esejistickému a s uměleckou praxí úzce svázanému zamýšlení a z tohoto hlediska se myslím Jakubovi podařilo zdárně naplnit, co si předsevzal. Práci proto doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou B.

25. 9. 2018

Helena Bendová

