

Posudek bakalářské práce

Autor/ka práce: Max Vajt

Název práce: Walking simulator v galerijním prostředí a digitální distribuci

Posudek vedoucí/ho práce ■

Posudek oponenta/ky □

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Václav Janoščík, KF FAMU

Hodnocení obsahu a výsledné podoby diplomové práce (A/výborně – B/velmi dobře – C/dobře – D/dobře s výhradami – E/dostatečně– F/nedostatečně – nedoporučeno k obhajobě)

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce.....	A
Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu.....	B
Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu.....	B
Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol a jejich proporce.....	B
Jazyková a stylistická úroveň práce.....	B
Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejaté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě).....	B
Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava.....	B
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru.....	B
Celkové hodnocení bakalářské práce.....	B

Slovní hodnocení bakalářské práce včetně otázek, k nimž se student/ka musí při obhajobě vyjádřit:

Max Vajt si jako téma své práce možná překvapivě vybral poměrně úzké téma walking simulatoru a jeho využití v počítačových hrách samotných a v galerijním prostředí.

Ale právě toto zaměření je evidentně dobře promyšlené a formuluje zajímavý meziprostor, ze kterého lze uvažovat nejenom o počítačových hrách, ale také o umění.

Práci tvoří vlastně jedna kapitola (1. Úvod / 2. Galerijní prostředí a digitální distribuce / 3. Závěr) rozdělené do dvou částí. V první jde vůbec o zasazení walking simulatoru (WS) do kontextu, ve druhé pak o srovnání jejich využití v hrách a v galerii.

Zatímco první nabízí nejen množství zajímavých postřehů, ale také jasný tah na definici a porozumění walking, ve druhé části již autorovi trochu dochází dech a čtenář se snadno ztratí v množství směrů.

V první části vůbec nevadí, že nás (laické publikum) autor velmi efektivně a čtivě zavádí do problematiky pomocí mnoha různých příkladů a argumentů, ale ve druhé části bych čekal větší koherenci a důraz na systematický postup.

Trochu tak zapadají i „rozdíly“ mezi herním a galerijním využitím WS, ke kterým se na úvod chtěl autor dobrat. Z práce vyplývá především práce s instalací specifickou pro galerijní prostředí. Postupně se ale autor věnuje obecněji chápanému prostředí, ve kterém hry hrajeme.

Nakonec navíc přichází s výzvou přebudování nebo obnovení herních klubů, které již ve své tradiční podobě zcela zastarali. A to právě tak, aby dokázali přemostit oba kontexty, jak náročnější a kritičtější prostor galerie, tak populárnější a masovější rozšíření mezi hráče (bez ohledu na jejich vztah ve světě umění).

Závěr dále kupí postřehy a nápady, kterou jsou sice nejen zajímavé, ale inteligentně artikulované a v rámci možností podložené argumenty, ale opět mi tu chybí jednoznačná struktura a navíc se mi zdá, že je ke konci práce cítit nedostatek času.

Práce Maxe Vajta přese všechno nabízí nejen velmi inteligentní vzhled do určitého herního žánru a jeho uměleckého využití, ale nastavuje zajímavou perspektivu na umění tak trochu zvnějšku, ze světa počítačových her.

Z práce je znát široký přehled, nesmírný zápal, velký a potenciál k dalšímu vývoji a kdyby jí nechyběla jasnější struktura byla by perfektní ukázkou uměleckého výzkumu.

Práci navrhuji k obhajobě se hodnocením B.

Otázky:

Zkusil bys zobecnit vztah počítačových her a umění. V práci se k tomu na mnoha místech letmo dostáváš, ale chybí mi nějaká pevnější perspektiva. Dá se tak chápat i tvůj návrh „herních klubů“? Tzn nejde jen o kritické a inkluzivní prostředí hraní her, ale naopak o expanzi umění (nebo jeho principů) do jiných prostředí a komunit?

Zkus okomentovat některé teoretiky, kteří se hrám věnují právě v určitém vztahu k umění nebo k širší politické a mediálně teoretické perspektivě. Jak například s tvým výzkumem souvisí Alfie Bown nebo McKenzie Wark?

Datum:

Podpis: