

Katedra zvukové tvorby

Posudek teoretické diplomové práce – bakalářské / magisterské

Autor/ka práce: Jan Knot

Název práce: Vývoj hudby ve videohrách

Posudek vedoucí/ho práce Posudek oponenta/ky

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Jaroslav Švelch, Ph.D., FSV UK, FAMU

Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické diplomové práce:

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

(vysvětlivky hodnocení: A = výborný výkon převyšující daná kritéria, B = nadprůměrný výkon s minimem chyb, C = průměrný výkon s přijatelným počtem chyb, D = přijatelný výkon s větším počtem chyb, E = výkon vykazující minimální naplnění kritérií, F = nepřijatelný výkon)

Doporučení:

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce obsahuje odstavec shrnující obsah práce a její závěry; rozvádí detailněji hodnocení dílčích kritérií uvedených výše, zejména zdůvodnění známek D, E, F; vyzdvihuje přednosti práce, zvláště v případě hodnocení A, B; formuluje otázky, k nimž se student/ka musí při obhajobě vyjádřit; na závěr uvádí jednoznačné vyjádření, zda autor prokázal či neprokával schopnost samostatné tvůrčí činnosti ve své oblasti výzkumu, zda jeho práce splňuje či nespĺňuje požadavky standardně kladené na diplomové práce, zda vedoucí/oponent práci doporučuje či nedoporučuje k obhajobě a jakou známku navrhuje. Slovní hodnocení má typicky rozsah 1 normostrany; v případě práce bez výtek může být i kratší. U prací, kde není co vytýkat, je namístě položit doplňující otázku ve smyslu, kam by uchazeč pokračoval v dalším výzkumu.

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:

Práce Jana Knoty detailně mapuje historii hudby ve videohrách a počítačových hrách. Autor pracuje s relevantní literaturou a nashromáždil úctyhodné množství informací a znalostí o tomto oboru. Jsem velmi rád, že dané téma otevřel a že na FAMU vznikla taková bakalářská práce. Obzvláště části o současné skladatelské praxi jsou poučené a přínosné. Jako akademický text má však práce jisté nedostatky. Tím nejvýznamnějším je podle mě její nevyjasněná struktura. Text působí velmi útržkovitě a nesouvisle kvůli velkému množství příkladů, které jsou jen zběžně popsány. Nikde navíc není vysvětleno, jak autor dané příklady vybíral. Stejně tak není uveden ani zdroj žánrových kategorií. Úvod a závěr nabízejí pouze subjektivní hodnocení tématu (hudba se „zlepšila“, str. 85), ale nezasazují práci do rámce existující literatury ani nesyntetizují prezentované poznatky.

Co se týče samotného obsahu, je vidět, že autor si je jistější v obdobích bližších současnosti, neboť v pasážích o 70. a 80. letech je více faktických chyb, z nichž některé uvádím: V 70. letech ve hrách téměř neexistovaly zvukové „soubory“ (str. 12). Zvuk byl součástí souvislého kódu hry. Pasáž o 70. letech také nedostatečně rozlišuje mezi vývojem v oblasti arkádových automatů, jež byly dražší a mohly obsahovat vyspělejší technologie, a v oblasti domácích počítačů a konzolí. V 80. letech se již dávno nevytvářela hudba „kombinováním tranzistorů, kondenzátorů a rezistorů“ (str. 18), neboť herní platformy již obsahovaly dedikované zvukové čipy nebo byl zvukový výstup ovládán přímo pomocí CPU či jiného integrovaného čipu. K herní ekonomické krizi roku 1983 je třeba dodat, že zasáhla pouze v USA, naopak v Evropě (obzvláště v Británii a Španělsku) a v Japonsku herní průmysl prosperoval, což vysvětluje i „invazi“ Nintendo na americký trh od poloviny 80. let. Příběh o „krizi“ se bohužel šíří kvůli tomu, že mnoho lidí čerpá pouze z amerických zdrojů, které se příliš neobtěžují vykládat historii z jiných částí světa. Velký nárůst žánrů her v 90. letech (str. 45) není doložen relevantní literaturou a jedná se nejspíš o autorovu domněnku. Z uvedených her téměř všechny zapadají do žánrů, které existovaly již dříve, snad s výjimkou PaRappa the Rapper a Vib-Ribbon. Většinu těchto nepřesností bylo možné eliminovat zapojením více zdrojů o historii her (nejen herního zvuku a hudby).

Jazykově a stylisticky je práce na solidní úrovni, jen je zarážející opakované použití slova „revoluční“ (zpravidla o technologiích). Akademická práce by se měla pokoušet o pokud možno nestrannou analýzu objektu zkoumání, avšak glorifikující označení „revoluční“ evokuje spíše slovník marketingu. Obrazový doprovod i videopřílohy jsou vhodným rozšířením práce.

Práce celkově dokládá autorovu orientaci v problematice a jeho nadšení pro téma, avšak kvůli několika koncepčním, faktickým a formálním nedostatkům ji navrhuji hodnotit stupněm D.

Datum: 5.9.2019

Podpis:

