
Posudek teoretické diplomové práce – bakalářské / magisterské

Autor/ka práce: Veronika Švecová

Název práce: Game artový vývoj na pozadí současného umění

Posudek vedoucí/ho práce

Posudek oponenta/ky

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Helena Bendová, děkanát FAMU

Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické diplomové práce:

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce.....A.....

Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu.....A.....

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
.....A.....

Původnost práce, přínos k rozvoji oboru.....B.....

Celkové hodnocení diplomové práce (A-F)B.....

(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 neprokázal schopnost samostatné tvůrčí činnosti ve své oblasti výzkumu, zda jeho práce splňuje či nesplňuje 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 namístež položit doplňující otázku ve smyslu, kam by uchazeč pokračoval v dalším výzkumu.

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:

Bakalářská práce Veroniky Švecové vznikala relativně dlouhou dobu a autorka ji se mnou opakovaně v průběhu konzultovala, mj. i proto, aby se počáteční poměrně vágní a velice široké téma podařilo jasněji zacílit. I v současné podobě má tato bakalářská práce stále ještě poměrně velkou ambici, když se snaží na příkladu tvorby tří umělců dospět k široce platným zobecněním týkajícím se současné povahy umění inspirovaného videohrami, a to za pomoci srovnání s hnutím game artu. Velké množství děl, které by bylo možno analyzovat, si autorka funkčně zúžila na ta spjatá s žánry fantasy a a sci-fi.

Struktura textu, tedy záměr vyjít ze stručného seznámení s historií game artu, poté se podrobně ponořit do charakteristik tvorby zvolených tří umělců a následně dojít i k zobecňujícím postřehům o současné povaze tohoto typu umění, byla zvolena podle mého soudu logicky a vhodně. Jednotlivé kapitoly mají svá silná a někdy i slabší místa, spjatá většinou především s tím, že problematika, kterou se autorka snaží zpracovat v té které kapitole, by si pro důkladné promyšlení na akademické úrovni vyžadovala někdy přeci jen trochu více prostoru a detailnější argumentaci.

Např. kapitola přibližující historii game artu dobře vyzdvihuje některé klíčové prvky, díla a tvůrce, na druhou stranu je velmi stručná a neobjasňuje zcela přesvědčivě, proč byly za hlavní příklady vybrány zrovna Eddo Stern a Tobias Bernstrup. Kapitoly o třech současných umělcích velmi dobře analyzují jednotlivé prvky vybraných děl, Veronika všímavě odhaluje jejich stavbu a možný význam, leckdy se jí daří až poeticky výstižně zobecnit, co je na uměleckých dílech onoho tvůrce působivé a jedinečné. Na druhou stranu na relativně malé ploše se někdy nedaří zcela dotáhnout argumentaci až ke vskutku překvapivé a zcelující interpretaci tvorby daného autora. Ve 4. kapitole Veronika definuje čtyři hlavní znaky, které podle ní spojují tvorbu tří analyzovaných umělců a svědčí o určité možné širší tendenci. Jedná se o zobecnění trefná a příhodná, nicméně opět trochu letmá, každé z nich by bylo zajímavé téma samo o sobě pro samostatnou diplomovou či bakalářskou práci.

Z formálního hlediska je text dobře připraven a obsahuje jen pár drobných problémů. Např. v bibliografických citacích často chybí tečky na správných místech. Ve větách leckdy nalezneme naopak nadbytečné čárky a sem tam autorka používá dosti kostrbatou větnou skladbu, jež někdy i lehce znesnadňuje pochopení vět. Na druhou stranu pochválit je třeba bohatou a dobře zvolenou obrazovou přílohu, která umožňuje čtenáři mnohem lépe pochopit, o jaká díla se jedná a proč je autorka interpretuje zvoleným způsobem.

Veronika Švecová na svém teoretickém bakalářském textu pracovala velmi pečlivě a poctivě a výsledkem je zajímavá práce přinášející jak konkrétní analýzy děl tří současných výtvarných umělců, tak i zobecnění hlavních tendencí a proměn ve vztahu k hnutí game artu. Přestože by textu místy prospělo důkladnější ponoření do jednotlivých probíraných aspektů, obsahuje relevantní shrnutí a leckteré všímavé postřehy k danému tématu. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou B.

3. září 2020

Helena Bendová

