

Centrum audiovizuálních studií

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): Ondřej Trhoň

Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické diplomové práce:

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.....A.....

Jazyková a stylistická úroveň práce.....C.....

Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejaté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě).....A.....

Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava.....A.....

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

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 namístě položit doplňující otázku ve smyslu, kam by uchazeč pokračoval v dalším výzkumu.

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:

Veronika Švecová se ve své práci zabývá pro audiovizuální umění a média zásadní oblastí, přínos její práce ke studiu je tedy neoddiskutovatelný. Přehledně vykládá historii herního umění (tzv. game artu) a klade ho do juxtapozice s dílčím proudem v současném umění, který je v dialogu s videoherním médiem/estetikou. V závěru pak rozpracovává čtyři hlavní témata, která oba světy spojují a naznačuje tak možnou další trajektorii vývoje umění, které z herního světa vychází a akcentuje generační i metodické rozdíly. Zvolená metoda je z hlediska malého teoretického ukotvení oboru a jeho neprobádanosti zcela dostačující, Švecová ve své práci postihla hlavní teoretické texty věnující se průsečíkům her a audiovizuálního umění, zároveň je odpovědně cituje. Menší nedostatky má bibliografický aparát v dílčích bodech (např. role-playing a materiální aspekty) analýzy, kde by bylo vhodné vlastní autoričnu interpretaci doplnit o další zdroje ať už z umělecké nebo herní literatury. Dle mého názoru by například fenomenologická perspektiva mohla například interpretaci děl, která pracují s avatary, ještě více rozšířit a upozornit na jejich specificky herní části.

Historiografická struktura práce včetně závěrečné syntézy je zcela vhodná a čtenář zevrubně uvádí do tématu, oceňuji, že jsou popisné části doplněny o analytické vložky již během prvních dvou kapitol, nechybí ani umělecký a herní kontext, byť s některými tvrzeními především o herním světě by šlo polemizovat, přestože jsou autorkou podány jako jednoznačné pravdy.

Nejslabší částí práce je pak její jazyková stránka. Kromě řady překlepů a pravopisných chyb (např. chybějící čárky v souvětích) je to především stylistika. Kromě řady anglicismů a novotvarů (včetně místy špatného skloňování) práce trpí příliš složitými souvětími, nesourodným stylem (v němž se míchá akademický sloh s téměř hovorovými výrazy), řada míst není na první přechtení významově zcela srozumitelná. Ve výsledku to ale nijak nebrání pochopení práce a její teoretické záměry snižuje pouze minimálně.

Práce Veroniky Švecové tak splňuje kritéria kladená na závěrečné bakalářské práce a doporučuji ji k obhajobě se známkou B.

Náměty na možnou diskuzi:

1. Představuje umění v kontextu videoher subverzivní prvek? Práce se na mnoha místech tváří, že ano, ale tato perspektiva nikdy není zcela rozpracovaná.
2. V závěru autorka navrhuje několik scénářů budoucího vývoje a vyjadřuje podezření, že využití videoherní estetiky nemusí záviset na zálibě umělců/umělkyně ve videohrách ale pouze na estetické volbě. Který z možných scénářů je podle ní pravděpodobnější? Kde je hranice mezi videohrami jako formálním dialogem a videohrami jako estetickým prvkem v uměleckých dílech?
3. Představuje videoherní umění nějaký trend i v rámci České republiky? Jak moc se v tomto podobá zahraničí, resp. uváděným umělcům a umělkyním?

Datum:6. 9. 2020

Podpis: