

POSUDEK VEDOUCÍHO PÍSEMNÉ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

Název práce: Smyčky interakcí: dramaturgie významů interaktivních děl
Autor/ka práce: Jakub Vaverka
Studijní program: Herectví alternativního a loutkového divadla
Typ studijního programu: magisterský

Vymezení cíle a jeho naplnění:

Jakub Vaverka si dal nelehký úkol prozkoumat napříč různými médii pracujícími interaktivně s recipientem dramaturgická pravidla a problémy plynoucí z interaktivní tvorby významů v uměleckém díle. O interaktivitě uvažuje jako o jednom z klíčových tvůrčích prostředků, který není jen jakýmsi zábavným doplňkem k naraci, ale může být sám o sobě způsobem, jak sdělovat téma díla. Specifický důraz přitom klade na vedení pozornosti recipienta, na vědomou, promyšlenou práci autora s významotvornou interaktivitou a na paradoxní snahu poskytnout recipientovi jak svobodu v jeho práci s dílem, tak zároveň i autorem zamýšlené specifické významy. Aby Jakub Vaverka dospěl k zobecnitelným dramaturgickým pravidlům, analyzoval podrobně v 6 kapitolách různé příklady interaktivních děl. Zvolil přitom leckdy netradiční, ale o to zajímavější případové studie, které zahrnují literaturu, videohry, stolní vyprávěcí hry a malbu.

Aktuálnost tématu (a relevance zvolené metodologie v případě diplomové práce):

Jedná se o velmi aktuální téma – interaktivita se v posledních dekadách díky rozmachu internetu a počítačových her stává čím dál běžnějším tvůrčím postupem i v jiných médiích v rámci různých vědomých či podvědomých intermediálních inspirací. Můžeme sledovat, že interaktivní postupy zasahují v posledních letech víc a víc např. i do výtvarného umění či divadla. Jakub Vaverka ale zároveň ve své práci správně vyjevuje, že se nejedná o nový fenomén, experimentování s více aktivním zapojením recipientů se objevovalo i v leckterých dílech minulosti (i když někdy až dnešním zpětným pohledem dokážeme toto průkopnické experimentování docenit). Text vychází z kombinace různých metodologických přístupů: opírá se o teorie herního designu spjaté primárně s počítačovými hrami, zahrnuje ale také zdroje z oblasti filosofie, teorie sebereflexivity či knihy věnující se specifickým typům interaktivní tvorby, jako jsou stolní hry.

Odborný přínos, původnost práce a její případné využití v praxi:

Text je velmi originální už díky své hypotéze, že je možno o interaktivní tvorbě uvažovat napříč médii – většina existujících úvah o interaktivitě je propojena s konkrétním specifickým uměleckým druhem.

Diplomová práce přináší původní výzkum, který je dobře využitelný i v rámci praxe umělců z různých médií. Zatímco většina současné odborné literatury spadá buď do bádání teoretiků anebo do myšlení praktiků, zde se podařilo najít vyvážený průnik mezi obojím.

Logická stavba a členění práce: Navzdory velké šíři příkladů z různých médií a mnohosti aspektů interaktivního designu, o nichž uvažuje, se autorovi podařilo vystavět text logicky a koherentně.

Formální úprava a náležitosti práce včetně jejího rozsahu: Text naplňuje pravidla akademické práce, obsahuje citace ve správné bibliografické formě, souhrn literatury atd. K přehlednosti a názornosti argumentace přispívají dobře zvolené obrazové ilustrace.

Práce s informačními zdroji: Autor textu využil různorodou odbornou literaturu. Na poměry magisterské práce na AMU využil velké množství zdrojů, leckdy odborně poměrně komplikovaných, a to jak z teorie, tak z praxe. Pochválit je ale třeba hlavně způsob, jak se zdroji v textu pracuje – citace z literatury nejsou prázdným ornamentem, ale vždy slouží velmi funkčně jako stavební materiál pro autorovy vlastní úvahy. Dalo by se samozřejmě využít mnoho další literatury (např. z oblasti herní naratologie, obecné sémiologie, dramaturgie, recepčních studií), nicméně použité zdroje jsou adekvátní a dostačující pro potřeby této diplomové práce.

Jazyková, stylistická a terminologická úroveň: Text je napsán velmi čtivě, srozumitelně, autor pečlivě argumentuje, dramaturgicky promyšleně vede pozornost čtenáře (mj. tím, že klade otázky, na něž následně odpovídá apod.). Jedním z kladů textu je, že sám místy působí interaktivně, vtahuje čtenáře do přemýšlení, aktivizuje jej. Občas se vyskytne gramatická chyba, ale v malé míře. I když jsou v textu používány termíny z různých uměleckých odvětví a teorií (mj. interaktivita, zcizení, imerze atd.), jsou používány v korektním významu a jsou v textu vysvětleny tak, aby čtenář netápal.

Stanovisko posuzovatele k výsledku kontroly Theses: Práce prošla bez problémů systémem kontroly Theses.

Celkové/vlastní shrnutí hodnotitele:

Studenty, kterým vedu diplomové práce, zpravidla hned na začátku varuji, aby si vybrali co možná úzké, jasně vymezené téma, které zvládnou na omezeném rozsahu diplomové práce důkladně zpracovat a promyslet. Diplomová práce Jakuba Vaverky představuje onu výjimku z pravidla, kdy se autor pustil do tématu velmi širokého, nicméně díky zaměření na konkrétní případové studie a díky jeho schopnosti uvažovat komplexním způsobem, se i tak podařilo, aby se ve svém tématu neztratil, ale naopak napsal koherentně působící, vícevrstevnatý text. Jedná se o inteligentně napsanou studii, ve které její autor zúročil své dlouhodobé zájmy a znalosti z oblasti interaktivního umění. Na textu oceňuji, že není kompilátem cizích myšlenek, jak to někdy u diplomových prací bývá, ale skutečně původní úvahou o práci s významy v tomto specifickém typu uměleckých děl. Druhým hlavním kladem textu je pak dle mého propojení prakticko-tvůrčí a teoretické perspektivy.

Otázky a náměty k diskusi při obhajobě:

V textu jsou využívány příklady interaktivních děl z minulosti i úplné současnosti: lze na základě zkoumaných příkladů soudit, že se měnila koncepce interaktivity a jejího využívání v umění během času? Šlo by nějak obecněji charakterizovat tyto proměny funkcí a významů, které interaktivní díla přinášejí, v různých desetiletích?

Doporučení práce k obhajobě:
Práci doporučuji k obhajobě.
Navrhovaná klasifikace:
A
Datum vypracování posudku:
18. 6. 2023

Helena Bendová

.....
Jméno vedoucího práce

Helena Bendová, 18.6.23
.....

(datum a podpis)