

# POSUDEK OPONENTA PÍSEMNÉ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

**Název práce:** Smyčky interakcí: Dramaturgie významů interaktivních děl  
**Autor/ka práce:** Jakub Vaverka  
**Studijní program:** Dramatická umění, Herectví ALD  
**Typ studijního programu:** magisterský

**Vymezení cíle a jeho naplnění:** Diplomantovým cílem je shrnout „základní dramaturgické principy potřebné k tvorbě interaktivních děl“. Zabývá se pojmem interaktivita a ověřuje ho na konkrétních příkladech z literární, videoherní, herní a výtvarné tvorby. Daří se mu pojmenovat principy interaktivity na základě vybraných děl a v závěru dospívá k souboru dramaturgických otázek spojených s interaktivitou.

**Aktuálnost tématu (a relevance zvolené metodologie v případě diplomové práce):** Zvolené téma je velmi živé a práce se opírá o množství dobře vybraných zdrojů - dokonce mimořádné množství výborně vybraných zdrojů

**Odborný přínos, původnost práce a její případné využití v praxi:** Autor má využití v praxi při psaní soustavně na mysli; vzhledem ke způsobu, jakým formuluje závěr, je „případné využití v praxi“ zcela zřetelné. Práce je v kontextu DAMU naprosto jedinečná - i proto, že populární téma interaktivity nahlíží z netradičního úhlu a sympaticky komplikuje jeho tradiční divadelní chápání.

**Logická stavba a členění práce:** Práce je logicky strukturovaná a přehledně členěná. Pro snazší recepci bych ocenila více členění do odstavců, ale je to jen marginální postřeh.

**Formální úprava a náležitosti práce včetně jejího rozsahu:** Oceňuji „ekologický“ oboustranný tisk, použití ilustrativních obrázků v rámci textu a hojně zdrojování. Jemnou „vadou na krásu“ je nedotažená interpunkce a občasné chyby ve vazbách („díla, které...“).

**Práce s informačními zdroji:** Bez námitek.

**Jazyková, stylistická a terminologická úroveň:** Vysoká.

**Celkové/vlastní shrnutí hodnotitele:** Práce se divadelní tematikou dotýká jen okrajově a autor zřetelně čerpá spíše ze své (video)herní praxe, přesto se zabývá tématem, které je pro divadelní tvorbu víc než relevantní. V konzistentním textu, jež tvoří podrobně popsání příklady interaktivních děl, nabízí jiný pohled na tento tvůrčí fenomén: v tom je jeho práce v našem kontextu výjimečná. Čtenářům nabízí - poučen jazykem návodů a instrukcí - vhled do světa, který se bez interakce s recipientem neobejde. Oceňuju dobrou znalost zdrojů a práci s literaturou i rozsah uvedených příkladů. V celé práci mi ovšem chybí - a to konstatuji spíše se smutkem než jako výtka - jeden dobře rozebraný případ funkční interakce z divadla. Diplomant zcela zřetelně věnoval své práci odpovídající čas a energii a na výsledku textu je to znát.

**Otázky a náměty k diskusi při obhajobě:**

1. Na s. 32 píšete, že Magritte „často pomocí nich [obrazů] komentuje to, jak funguje princip zobrazování - spousta z nich jsou malby o malbě.“ Našel byste analogický příklad z divadla, kdy se metadivadelnost používá jako výzva k interakci?
2. Mohl byste - na jakémkoliv médiu - doložit příklad falešné či zdánlivé interakce? Jaká z vámi stanovených kritérií zde absentují?

**Doporučení práce k obhajobě:**

DOPORUČUJI

**Navrhovaná klasifikace:**

A

**Datum vypracování posudku:**

10. 6. 2023

Marta Ljubková

Jméno oponenta práce

10. 6. 2023

(datum a podpis)

