

Michaela Dvořáková

VIDEOHRY NA HRANICI UMĚNÍ (?)

Posudek bakalářské práce

Vedoucí práce: Mgr. Aleš Svoboda

Oponent: Doc. PhDr. Jaroslav Vančát, PhD.

Práce Michaely Dvořákové se pokouší rozřešit, zda mohou být videohry umění. Představuje reprezentační vzorek tvůrců i teoretiků her s jejich názory na tuto otázku, včetně přehledu, kdy začaly být videohry začleňovány do uměleckých sbírek. Přitom podává nástin charakteristických rysů videoher, jak uměleckých, tak mimouměleckých s otázkou, které z nich by mohly být poměřovány uměleckými kritérii. Ze všech těchto částí práce je zřejmé, že autorka tématu rozumí, má o něm víc než dostatečné praktické i teoretické znalosti.

V otázce, co je umění, vychází z publikace Kulka, Ciporanov, Co je umění, která k této otázce přináší přehled amerických teoretiků umění konce minulého století. Problémem je, že teorií je několik, některé jsou ve vzájemném rozporu. Autorka práce si vybrala Gautovu klastrovou teorii, jako důvod uvádí její vnímavost vůči různorodosti uměleckých forem. Nicméně jeho devět podmínek pro uznání díla za umělecké může být považováno za velmi vágní, rozhodnutelné pouze subjektivně (např. 1. dílo musí mít pozitivní estetické vlastnosti, 2. vyjadřovat emoce, 3. být intelektuálně odvážné, apod.) – v závěrečné kasuistice rozboru čtyř videoher pak paradoxně autorka musí uvést k jeho deváté podmínce – dílo musí přináležet k existujícímu uměleckému druhu – čtyřikrát negativní odpověď. Pro práci na úrovni bakalářské je celý koncept práce velmi logický, s dostatečně nastíněnými východisky i promyšlenou argumentací. Čtenář si z něj může vytvořit o problému jasnou orientaci. Práce je stylisticky i formálně bezchybná, ze všech uvedených hledisek patří k těm výborným a proto navrhuji hodnotit ji známkou výborně.

Pokud by autorka chtěla ve studiu tématu pokračovat, doporučil bych jí, aby se zamyslela nad uměním a uměleckým dílem jako nad *experimentálním sémantickým systémem ve stavu zrodu*, který se pokouší či nepokouší oproti dosavadním sémantickým prostředkům přinést do poznání a komunikace nové obsahy (estetické účinky mohou být vyvolány paradoxně jak přinášením nových obsahů, tak i opakováním starých!). To by také ovšem také vyžadovalo hlubší studium dosavadních sémantických forem, na které videohry navazují (narace literatury a filmu, filmová animace, výtvarné umění, interaktivní formy komunikace, atd.) a následnou komparatistiku, které poznávací a komunikační funkce pak videohry rozvíjejí či je v některých aspektech i překonávají.