

Posudek bakalářské eseje

Michaela Dvořáková: „**Videohry na hranicích umění (?)**“

Praha: FHS UK, 2014

1) Problém vlastního vymezení tématu a smyslu práce

Relativně nový fenomén videoher za půlstoletí své existence prošel jednak značným technologickým vývojem, jednak začal poutat pozornost umělců i teoretiků a filozofů umění. Autorku se zájmem o současné umění a o novomediální problematiku zaujala živá odborná i laická diskuse, která se rozvinula o tomto jevu a jeho případného zařazení do oblasti umění a pokusila se na základně existujících pramenů tyto názory shrnout a vyhodnotit jejich případnou relevanci. Ve své hypotéze, zda mohou být videohry uměním, hodlá sdílet s Grantem Tavinorem myšlenku o využití Gautovy klastrové teorii umění, kterou chce prověřit na konkrétních příkladech.

Autorka si zvolila téma aktuální, které se bude v nadcházejících letech jistě ještě rozvíjet a určitě bude poutat další odbornou pozornost.

2) Otázka metodičnosti přístupu

Práce je rozvržena standardním způsobem vycházejícím z hermeneutické metody. Po naznačení hypotéz, vyplývajících především z nároku souběžného prověřování specifiky umění a případné specifiky videoher jako umění, hledá oporu v připomenutí definic termínů zásadních pro další úvahy, kterými jsou pojmy „umění“, „digitální umění“, „nová média“, pojem „hry“ v jeho antropologickém kontextu a samotný speciální pojem „videohry“. V kapitole Teoretická diskuse o videohrách jako (ne)umění nás seznamuje s celkem pečlivou a selektivní rešerší hlavních názorů pro i proti zahrnutí videoher do umění. V další kapitole se dosti zevrubně a věcně věnuje historii a podstatě videoher z hlediska jejich možného začlenění jako podžánru do umění a představuje použitelné teorie vymezující novodobý pojem umění. Při této příležitosti jednak upozorňuje na hraniční pojetí videoher jako „art games“ a „non-games“ a dále videohrami aktualizované nazírání „vysokého“ a „nízkého“ umění. Ve čtvrté kapitole se podrobně věnuje jednotlivým složkám videoher jako komplexního druhového jevu. V 6. kapitole zařazuje velmi názorné případy několika her, kterými přesně podkládá vyslovované názory. Závěr je logickým shrnutím výsledků zkoumání.

Práce je pojata velmi logicky a vyváženě, použité příklady jsou argumentačně oprávněné.

3) Věcné poznámky

Práce jednoznačně staví na současné nerozhodnutelnosti podstaty umění. Dříve dominující charakteristika zakládaná na přítomnosti estetických hodnocení jako výroků v užším smyslu o kráse posléze nahradila dominance chápání umění jako nově formulovaného poznání. V tom ohledu mě zajímá, zda práce designérů her i teoretiků věnujících se videohrám sleduje podobný vývoj, nebo zda ve formálních projevech i argumentaci opět budují apriorní estetická pojetí (surrealismus, romantismus, dekorativismus). Otázkou se mi také zdá být opravdová existence proklamované míry „otevřenosti“ ve videohrách. Je předpokládaný stupeň neurčitosti obsahu videoher argumentem pro nebo proti jejich zařazení jako uměleckých děl?

4) Hodnota pramenů a poznámkového aparátu

Soubor využitých pramenů je rozhodně významný a vzhledem k povaze tématu je samozřejmě jejich značná část získána z Internetu. Autorka odkazuje na současně nepoužívanější literaturu, která se váže k otázce vymezení umění (Kulka – Ciporanov, Zahrádka), k filozofickému a estetickému kontextu nových médií (Flusser, Scruton, Levy), k vymezení a charakteristice nových médií a interaktivity (Campbell, Bolter, Dam, Manovich, Paul). Neopomenula ani obecně antropologické souvislosti hry (Caillois). Seznámila se se všemi hlavními díly vztahujícími se dnes k videohram (Egenfeldt-Nielsen – Smith – Tosca, Tavinor, Stalker, Švelch) a také shrnula velmi podstatnou část internetově publikovaných materiálů k diskusi o uměleckosti videoher. Literatura je zapsána bibliograficky správným způsobem, internetové zdroje obsahují datum expirace. Poznámkový aparát je užíván k některým upřesněním a odbočkám. Přímé citace i parafráze jsou používány náležitým způsobem. Náležitým způsobem autorka zpracovala i obrazovou část práce.

5) Jazyková stránka práce

Práce je napsána vyspělým odborným jazykem, formulace mají logickou vazbu a jsou srozumitelné.

6) Závěrečné hodnocení

V závěrečném zhodnocení oceňuji velkou pečlivost a soustředěnost autorky, která řešila jednotlivé otázky agilně a důsledně. Ve své práci rozhodně prokázala schopnost objektivně a vědecky pojednat o jasně vymezené otázce, začlenit ji do patřičných kontextů a nalézt pro bakalářskou práci přijatelnou míru argumentace. Prokázala také schopnost patřičným způsobem nakládat s literárními i věcnými materiály. Práce vykazuje dostatečnou metodičnost, je napsána patřičně odborným jazykem, správně využívá zdrojů.

Práci navrhuji k obhajobě, moje hodnocení je výborně, tedy „1“.

Aleš Svoboda, vedoucí práce, 14. 9. 2014