

OPONENTSKÝ POSUDEK

MgA. Viktor Takáč

Název disertační práce: Absence obrazu

školitel: doc. MgA. Tomáš Svoboda Ph.D.

oponent: doc. Mgr. David Kořínek

Proč se videohrami vůbec zabývat? Tak se ptá Viktor Takáč hned v první kapitole své disertační práce. Odpověď je nasnadě: Protože jsou dominantním prvkem naší vizuální kultury. Pojmeme-li otázku šířeji (a činí tak i autor, když hry vnímá jako systémy simulací), pak nás musí ihned vedle vlastní zkušenosti napadnout Baudrillardova definice simulací a simulaker a přiznat si, že je tomu jen dobře. Odhlédneme-li od konzumního aspektu (průmysl her je dnes více profitující než ten filmový), sociálních determinantů (eskapismus, problém volného času, otázky reprezentace a identity) a politických důsledků (vytváření autonomních zón), pak je zde silný dopad na současný umělecký provoz. Tomu pod vlivem digitalizace a rigidního provozu stávajících (stále ještě) modernistických míst prezentace nabízí virtuální herní prostory nová místa vyjádření. Navíc v poměrně neomezených teritoriích a s možnostmi dalšího prozkoumávání doposud neviděného.

Textová část dizertace Viktora Takáče má interdisciplinární charakter, přesto nepodléhá riziku bezbřehé vágnosti všeho a všude a najednou, naopak nahlíží na zkoumané téma z různých perspektiv, které se snaží integrovat. Je kombinací historického pohledu na jednotlivá média (kinematografie, hry, VR), vybírá si relevantní výrazové prostředky (mezníky kamery a montáže), prozkoumává principy a meze interaktivity. Hra se zde jeví jako integrující médium s vlastními specifiky, které bere tu něco a onde zase jiného, abychom dospěli k názoru, že všechna média předchozí byla jen předejrou k tomu podstatnému. A tím je tvorba světů, které jsme schopni zažívat (téměř) fyzicky.

Je třeba poznamenat, že Viktorova práce není přehledovou komparací, ale původním autorským počinem. Ten není přímo vědecký, spíše popularizační, přesto však v některých aspektech, minimálně v našich končinách, objevný. Těžiště spatřuji v kapitolách věnovaných vtělené zkušenosti a vtělenému zážitku, kde autor přichází k samotné podstatě herních specifik. Tedy tomu, kde hry už něco nepřebírají, ale sami se manifestují.

Textová část dizertace je přímo propojena s Takáčovými uměleckými díly, které hry přímo jako médium využívají nebo jejich principy používají v multimediální instalaci. Měl jsem možnost sledovat z povzdálí vznik instalace Silent Servant, které doposud vnímám jako na české umělecké scéně ojedinělé umělecké dílo, které převádí rozhraní mezi datovou reprezentací a fyzickou percepcí do galerijního provozu. Perfekce s jakou byla práce prezentována v galerii Nevan Contempo byla na vysoké úrovni a přitom otevírala hned více interpretací. Projekty CORPS a Oblivion jsou čistě virtuálního charakteru a zaměřují se na rhizomatické principy vyprávění, tedy něčeho, co si hra nese z tradičnějších médií.

Badatelské a akademické kompetence Viktora Takáče nelezly své uplatnění ve spoluporaďování mezinárodních konferencí Beyond the Gaming Principle.

Práce se zdroji je v textové práci na požadované úrovni, s literaturou se pracuje aktivně a slouží k vlastním úvahám, které jsou analytického charakteru.

Doporučuji Viktoru Takáčovi udělit titul PhD.

Otázky:

Jak a zda vůbec instalovat hry/herní světy/VR projekty v konzervativním galerijním provozu?

Jak bude vypadat umělecké dílo za 100 let? Tedy, co bude tím future contemporary a jakou úlohu v tom budou hrát hry?

V Praze 25. března 2024

doc. Mgr. David Kořínek