

Oponentský posudek

Luděk Nový, Remediacce ženy – komparace filmu a videohry
Bakalářská práce, Katedra filmových studií FF UK, Praha 2014

Tématem práce je vztah mezi videohrou a filmem ve smyslu přebírání narativních struktur a genderové reprezentace ženských hrdinek v každém z daných médií speciálně ve vztahu k násilí. Autor svoji práci staví jako komparaci reprezentace mezi dvěma médii s tím, že jej zajímají způsoby, jakým jedno médium (mladší) přebírá vlivy média staršího, a jak se takové přebírání promítá do zobrazování ženy. Vedle úvodu a kapitoly týkající se otázky násilí ve filmu podané jako skicovitě načrtnutí proměn zobrazování hrdinek v americkém filmu, je práce rozdělena na dvě části. První se věnuje snímku *Kill Bill* (2003), druhá (stručnější) videohře *Wet* (2009).

Kladem práce je bezesporu pisatelova zevrubná znalost relevantní feministické literatury, s níž adekvátně a funkčně pracuje hlavně v části týkající se analýzy snímku *Kill Bill* (jakkoliv by si namísto Laury Mulvey, k jejíž práci se odvolává jako k základnímu textu, větší pozornost zasloužila Carol J. Clover, jejíž jméno autor uvádí s chybou na s. 47). Podobně systematicky nakládá s literaturou i v části věnované videohře (na několik výjimek nepečlivosti při citacích, což se týká i poznámkového aparátu). Druhá, analytičtější silnější část, zároveň řadu nosných postřehů týkajících se práce s filmovými prostředky a využívání herní mechaniky.

Zároveň je třeba ocenit autorovy ambice, s nimiž se pokouší pracovat s poměrně komplexními teoretickými rámci – ať už je to teorie remediacce, naratologie ve vztahu k videohrám či feministické teorie – a jeho snahu propojit analýzu genderové reprezentace s rozbořením specifik jednotlivých médií s přihlédnutím k jejich formální konvergenci.

Nicméně, práci by prospěl jasněji definovaný výzkumný záměr (viz nejasné formulace typu „genderová konstrukce přechodu z jednoho média do druhého“ (s. 9)) a nastínění rámcové hypotézy. Nedostatky v tomto ohledu se projevují v jistém širokopalebném rozptylu práce. Autor chce obsáhnout vše od „vizuální reprezentace videohry“, napájení její estetiky z exploatačních filmů (s. 8), přes genderovou

reprezentaci, po obecnější ekonomické podmínky určující podobu videoher až k fenoménu psychologizace postav, problematiku narativu či dějin žánru. Už v samotný titul na jednu stranu avizuje feministicky orientovanou analýzu proměn audiovizuální reprezentace ženy, na straně druhé tíhne k více formalisticky, esteticky a žánrově zatížené komparaci fungování dvou rozdílných médií a výpůjček mezi nimi. Přitom autor ne zcela přesvědčivě nastolenou schizofrenii v práci řeší.

Práci poznamenává občasná nonšalance, argumentační laxnost či povrchnost jazyka, který se v některých pasážích z registru „vysoké teorie“ přelévá do časopiseckého psaní o filmu/videohrách prokládané nedoloženými tvrzeními (např. “Vydavatelé se báli, že když zafinancují a vydají hru v hlavní roli se ženskou hrdinkou, nebude o ni zájem a dané studio výrazně prodělá či zkrachuje“ (s. 33) etc). Stejně tak moralizující tón v závěru do akademického textu nepatří.

Hlavní otázkou – a koncepčním problémem – pak zůstává přínos samotné komparace. Jakkoliv autor vztahuje snímek *Kill Bill* k videohře *Wet* na základě jejich exploatačního dědictví – jež v případě videohry není nijak průkazně doloženo – a násilí, komparace jako základní rámec by měla stát na pevnějších základech ve smyslu definování jejího konkrétního přínosu. Čistě napsané analytické pasáže přitom naznačují, že by větší jasnost a zacílení práci kvalitativně pozvedlo.

Před výše zmíněné připomínky, práce nicméně splňuje požadavky kladené na bakalářskou práci. Doporučuji ji k obhajobě a navrhuji hodnocení velmi dobře.

V Praze, 4. 9. 2014

Mgr. Jindřiška Bláhová, Ph.D.