

Školitelský posudek na bakalářskou práci Lud'ka Nového "Remediace ženy – komparace filmu a videohry"

Luděk Nový si pro svou bakalářskou práci vybral téma z oblasti genderových studií a problematiky nových médií a rozhodl se srovnat vybraný film a počítačovou hru na základě přístupu k zobrazování ženské hrdinky ve formátu, který můžeme pracovníčně označit jako „dílo tematizující násilí“. Konkrétním materiálem se stal na jedné straně „kultovní“ a hojně analyzovaný snímek Quentina Tarantina *Kill Bill* (2003/2004) a na straně druhé v obecném povědomí výrazně méně známá akční počítačová hra *Wet* z roku 2009. Obě díla spojuje ústřední pozice hlavní hrdinky, jejíž cesta je vedena k agresivnímu, násilnému jednání, a tedy směřuje za stereotypní podoby ženství, které se objevují v populární kultuře.

Práce je uvedena přehledem vývoje bádání v oblasti video- a počítačových her a možných kontaktů s oblastí studií filmových, které jsou samozřejmě domáckou sférou autora a kterým je proto věnováno výrazně více prostoru. Spojovacím článkem se pak stává oblast remediace v klasickém pojetí D. Boltera a R. Grusina, řešící otázku vztahu a vlivu mezi jednotlivými médii, jakožto i vývojové souvislosti mezi klasičtějšími a novějšími mediálními formami. Práce využívá tohoto rámce k analýze proměn ženské postavy a jejího vztahu k vyprávění, proto jej doplňuje výběrem klasických prací genderové teorie ze sedmdesátých a osmdesátých let (Mulvey, de Lauretis atd. – otázka pohledu, sexualizace, „dělbý práce“ ve vizuálním poli atd.). Tento rámec není nijak překvapivý či objevný, nicméně je přehledně představen a v použitém kontextu je poměrně funkční. Práce začíná kusými definicemi základních pojmů (femininita, maskulinita, gender) a pokračuje historizujícím přehledem vztahu ženských postav k násilí. Tento přehled je nutně selektivní, s hlavním důrazem na hrdinky amerických exploatačních a „béčkových“ filmů sedmdesátých let, nicméně s přesahy zpět k filmu noir (a klasické postavě *femme fatale*) a vpřed k mainstreamové produkci osmdesátých a devadesátých let, kdy se „násilnické ženy“ stávají součástí běžné imaginace akčního filmového provozu.

Výrazná část práce je pak zaměřena přímo na postavu „Nevěsty“, tedy Beatrix Kiddo, protagonistky filmu *Kill Bill* – především ve vztahu k typologii agresivních ženských postav rozpracovanou Rikke Schubart v knize *Super Bitches and Action Babes* (dělení na typus matky, dominy, dcery, mstitelky a Amazonky). Schubartová kniha je spíše populárnějším a deskriptivním představením dané tematiky, nicméně nabízí aplikovatelnou typologickou mřížku „obrazů žen“, která Lud'kovi Novému slouží po podrobnějším přestavení v rámci práce jako vodítko k analýze nejen typu, ale i motivací zvolené postavy. Mohli bychom samozřejmě namítat, že by dané kategorie zasloužily více reflektovat a rozkrýt nejen jako archetypy, ale především stereotypy a fantazijní výtvořky, nicméně i ve své jednoduchosti je takto zvolená mřížka v práci poměrně produktivní – dovoluje nejen kontextově představit zvolenou figuru ve vztahu k dalším výrazným ženským postavám kinematografie sedmdesátých až nultých let, ale pomáhá i v analýze a interpretaci Beatrix jako figury, která je vědomě vystavěna právě na práci se „sedimentovanými“ archetypy a stereotypy zobrazování žen v populární kultuře. Analýza je dále doplněna drobnějšími a poněkud fragmentárnějšími úvahami o obrazu tělesnosti a

spektakularitě „akčního těla“, jakožto i stručnou a poněkud nedotaženou úvahou na téma vztahu zvoleného díla k postfeminismu.

Výrazně kratší a informačně chudší je pak následný oddíl věnovaný počítačovým hrám a přítomnosti ženských (hratelných) postav v nich. Na této části práce už začíná být jasněji znatelná časová tíseň, ve které byl text dokončován, a evidentně by si zasloužila jak výraznější rozpracování, tak i rozsáhlejší vstupní výzkum. O něco propracovanější je pak oddíl o naraci v počítačových hrách, který je přímo spojený právě s otázkou remediace – i tady by ovšem text zasloužil propracovanější vazbu mezi „filmovou“ a „herní“ částí, která opět nebyla z časových důvodů propracována. Komparace je omezena na sekci věnovanou přímo hlavní postavě, Rubi, samozřejmě především v juxtapozici s Beatrix. Rubi je zde opět analyzována v kontextu typologických kategorií Schubart(ové), kterým se ovšem spíše vymyká než přimyká. Pokusy o psychologizaci a “interpretaci” postavy, která je v podstatě jen nástrojem hráče, se tak ukazují jako přinejmenším problematické a zasloužily by výraznější komparaci zasazenou do teoretičtějšího rozkrytí odlišné podstaty obou zvolených médií.

Z předešlého je zřejmé, že jako školitelka mám k práci především v její druhé polovině mnoho výhrad a nepovažuji ji za úplně zdařilou. Nicméně porovná-li stav prvních kapitol textu a zmatek na počátku, kdy Luděk Nový začínal téma zkoumat, musím konstatovat, že nehledě na ne úplně povedený výsledek odvedl ve vlastním výzkumu i na samotném textu velký kus práce. Přestože jak metoda, tak i samotná analytická práce zůstává velmi jednoduchá a místy až banální, a i přes dlouhá přepisování se text nezdařilo zcela vyčistit od stylových neobratností a formulačních (jakožto i občasných gramatických) chyb, stejně jde o velký posun směrem k lepšímu výsledku. I z tohoto důvodu navrhuji hodnocení velmi dobře, byť pokud bych tuto cestu s předkladatelem práce neprošla a neviděla daný posun, hodnotila bych spíše známkou dobře.

1.9.2014

PhDr. Petra Hanáková, Ph.D., KFS FFUK PRAHA