

Oponentský posudek bakalářské práce Petra Salaby

Procedurálně generované počítačové hry jako humanistická platforma budoucnosti (FAMU, Katedra dokumentární tvorby, 2017)

V úvodu své práce *Procedurálně generované počítačové hry jako humanistická platforma budoucnosti* si autor klade za cíl „nastolit a vysvětlit způsob dramaturgického uvažování, který může logickou cestou vést režiséry a režisérky dokumentárních filmů k vývoji počítačových her, které mohou osvětlit aktuální sociální realitu více autenticky a komplexněji než klasické pasivní lineární filmové médium.“ Jako teoretické zázemí pro tento ambiciózní úkol přitom autorovi slouží text Cesare Zavattiniho, který vyšel na základě překladu staršího rozhovoru se Zavattinim v periodiku *Sight and Sound* v roce 1953 pod názvem *Some Ideas on the Cinema* a disertační práce současné přední teoretičky nových médií Sandry Gaudenzi *The Living Documentary* z roku 2013.

Ve druhé kapitole se Salaba věnuje obhájení počítačových her jako seriózního kulturního fenoménu (vychází přitom z knihy *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*) a problematice technologické náročnosti tržní provázanosti, která nemusí vždy vést k sociálně-kritickým tématům. V duchu teorií neorealismu zde zkoumá produkční podmínky média. Cesare Zavattiniho, kterým bádání teoreticky rámuje, však cituje poprvé až v kapitole 2.2., v níž podniká krátký exkurz do futurologie, aby pomocí Bostromova převráceného testu zpochybnil *status quo* klasického pasivního lineárního filmu vůči počítačovým hrám a konstatuje, že dokumentární tvůrci by se měli usilovně věnovat novým médiím.

Po třetí kapitole, v níž Salaba provádí základní taxonomii počítačových her, následuje kapitola čtvrtá, v níž znovu ukotvuje své bádání v teoriích neorealismu a jako vhodný kompromis zobrazování reality nabízí procedurálně generovanou počítačovou situaci, jejíž obsah není výsledkem scénáře, ale výsledkem algoritmického výpočtu a do níž autor předem vložil „*dílčí mechanismy a jednotlivá pravidla, jimiž se má výběr řídit.*“ Z toho důvodu je podle Salaby tento typ her dramaturgickou výzvou a autor naznačuje, že se v podstatě jedná o naplnění Zavattiniho touhy po zachycení světa v detailech na hranici banality, bez fabulace, se všemi nečekanými situacemi.

Tuto pasáž považuji za nejzajímavější část práce, a je škoda, že autor dostatečně nezpracoval složité téma, kterého se v tomto momentu dotýká. Nabízela by se na příklad otázka, jaký je vztah mezi realitou, kterou se snaží popisovat Zavattini a realitou, o jejíž popis usiluje Salaba. Zatímco Zavattini opírá své pozorování světa a humanistický étos o bytí ve světě, interakci s lidmi, opouštění komfortních zón: „*However great a faith I might have an imagination, in solitude, I have a greater one in reality, in people. I am interested in the drama of things we happen to encounter, not those we plan. I short, to exercise our own poetic talents on location, we must leave our rooms and go, in body and mind, out to meet other people, to see and understand them. This is a genuine moral necessity for me and, if I lose faith in it, so much the worse for me,*“¹ Salaba klade ve své práci akcent na zachycení struktury, mechanismů a principů zkoumaného prostředí. Zdůrazňování autopoietických schopností zkoumaných procedurálně generovaných počítačových her se tak dostává do kolize s neorealistickými teoriemi, které nehovořily o participační logice, ale o logice reprezentace, a to specifické reprezentace vymezující se vůči lineárním narativním postupům hrané kinematografie, ovšem přese všechno stále reprezentace.

¹ MACKENZIE, Scott. *Film manifestos and global cinema cultures: a critical anthology* [online]. Berkeley: University of California Press, [2014] [cit. 2017-09-12]. ISBN 978-0-520-95741-1. Dostupné z: <http://site.ebrary.com/lib/natl/Doc?id=10846223>. Str. 133.

Právě problém zobrazení reality, definice reality, funkce média, filmové ontologie, zrcadlení a mimésis znepokojivě vyvstává pokaždé, máme-li co do činění s neorealismem. Stejně je tomu v práci Petra Salaby. Základním věcným problémem Salabovy práce je však podle mého názoru jednak fakt, že autor se zmíněným problematickým motivům vůbec nevěnuje, či je jen lehce načrtne a opustí, ale také autorův intuitivní předpoklad, že realita obsahuje nějaké inherentní principy a struktury, které lze za pomoci počítačových her vyextrahovat a popsat. Jedná se o předpoklad ve filosofické tradici zastávaný proponenty racionalismu a sám o sobě problematický není. Problematický je způsob, jakým se Salaba snaží tento předpoklad propojit s teoriemi neorealismu, které navazují spíše na myšlenkovou tradici empirismu, a tedy odmítání těchto *a priori* struktur. Hlad po realitě, o kterém mluví Zavattini, který chce vidět skutečné, živé lidi, Salaba zaměňuje s extrahováním principu reality a struktur skutečnosti. Ke kolizi také dochází v Zavattiniho a Salabově definici náhody a náhodných situací, které jsou pro Salabu způsobem, jak se opakováním dobrat ke struktuře, zatímco Zavattini je vnímá jako projevy reality, kterou popisuje logikou reprezentace. Že jednoduše řečeno v neorealismu ani v procedurálně generovaných hrách „nejde o příběh“ je příliš triviální východisko, na němž lze těžko postavit bakalářskou práci.

V dalších kapitolách autor už jen úspěšně utíká od tématu, které si v úvodu vytyčil. Na detailním popisu hráčské zkušenosti a interface jednotlivých her (12th September, Age of Empires II – u níž přiznává, že vlastně sociální realitu reprezentuje jen vzdáleně -, Stronghold, This War of Mine, Defecon, Paper please, Business Simulator, Fake it to make it) analyzuje různé typy simulací (simulace socio-ekonomických mechanismů feudální společnosti, simulace přežití v obléhaném městě, komplexní simulace morálních rozhodnutí v eticky nejednoznačném systému, mechanismus fungování korporací). V kapitole věnované problematice zobrazování mocného člověka zase navrhuje způsob, jak se vyvázat z tradice zobrazování chudých a marginalizovaných (jejíž kořeny můžeme hledat právě v teoriích neorealismu) a reprezentovat perspektivu vlivných a mocných.

Ve stručném závěru práce autor konstatuje, že interaktivní nová média již budou přirozenou součástí naší kultury, hovoří o „*nové komplexnosti*“, která si vyžádá nové artefakty a konstatuje, že „*sociálně vnímaví a citliví dokumentaristé musejí adaptovat nové interaktivní technologie do své tvorby, jinak přestane být sociální dokument v informační době relevantní.*“ Problém této hypotézy je, že ji autor postuluje nikoliv v úvodu, ale až na samém konci. Zde opět narážím na problém argumentační struktury Salabovy práce. Hypotézy má autor představit na začátku práce, v průběhu práce je testovat a v závěru přijmout nebo vyvrátit. Stejně tak závěrečné tvrzení, že bychom neměli „*k procedurálně generovaným dokumentárním simulacím přistupovat jako k něčemu zcela novému, ale uvědomit si, že myšlenkový základ sociálně angažovaných videoher se dá zřetelně odvodit od známých principů humanisticky orientované kinematografie nové vlny* (sic!),“ je hypotézou, která nebyla v jednotlivých kapitolách dostatečně prokázána. Z bakalářské práce Petra Salaby, v níž cituje pouze šest odborných teoretických publikací, nevěnuje se historickému vývoji filmových prostředků, které vedly od neorealismu k současné interaktivitě, teoriím zobrazování reality ba ani definicím termínů, s nimiž pracuje, můžeme mít pouze pocit, že neorealismus a procedurálně generované hry mohou mít nějaký společný historicko-teoretický základ. Tento základ však není dostatečně popsán ani zanalyzován.

Práci by prospěla podrobnější jazyková korektura, poctivější práce s prameny, jasně ukotvená metodologie, promyšlenější argumentační struktura a definice základních pojmů (např. „realita“, „sociální struktura daného prostředí“, „zobrazování reality“, „náhoda“), s nimiž autor pracuje pouze velmi intuitivně, vágně a arbitrárně.

Je však třeba vyzdvihnout, že šedesátiletý rozptyl mezi teoriemi, z nichž Salaba vychází, střet vysokého (klasické filmové teorie) a nízkého (analýza počítačových her) vytváří originální dynamické napětí, které by mohlo přinést velmi zajímavá zjištění. Je třeba ocenit odvahu, s níž

se student bakalářského programu dokumentární tvorby, který prošel povinným kurikulem filmových teorií a klasických textů reflektujících povahu média dokumentárního filmu, pouští do hledání odpovědi na otázky hranic lineárního filmového média a do analýzy žánru videoher, které jsou často stereotypně zařazovány do oblasti nízké/lidové zábavy. Aby mohl odpovědět na tyto otázky nalézt, vyžadovalo by však jeho bádání výrazně rozsáhlejší analytickou a komparativní práci s odbornou literaturou, a to jak s klasickými či novějšími texty reflektujícími metody filmového neorealismu, tak s výstupy současného výzkumu interaktivního dokumentu, umění počítačových her, či expanded cinema.

Práci doporučuji k obhajobě a pokud se během ní autorovi podaří výše zmíněné výhrady vyvrátit, navrhuji ji klasifikovat známkou „velmi dobře“.

V Praze dne 7.9. 2017

MgA. Kateřina Krejčová