

Oponentský posudek bakalářské práce

Autor: Veronika Dvorská
Název práce: *Narativní postupy v mind game filmu devadesátých a raných nultých let*
Vedoucí práce: Mgr. Lucia Kajánková
Oponent: BcA. Jaroslav Pozzi

Práce Veroniky Dvorské je zcela bezchybná po formální stránce, v pracování se zdroji a citacemi, jakož i v přesném zacházení s jinak ošidnými, nezažitými pojmy a myšlenkami, ze kterých vychází.

Jde zejména o text Thomase Elsaessera a jeho stať *The mind game film*, pojednávající o volně definované kategorii filmů, které vykazují společné vlastnosti, především v oblasti narativních postupů, převážně charakterizované zesílenou, až šokující anagnorizí.

Cenné je už samotné zpřístupnění aktuálních teoretických úvah ze světové literatury, zvláště pro nás, ostudně monolingvní čtenáře, kteří by si k nim jinak jen těžko našli cestu.

Teď je otázkou, co ze vši té ekvilibristiky a vytváření nových kategorií lze vytěžit.

Autorka se drží tak disciplinovaně a střídmě vytčeného cíle, až mi to přišlo líto. Já si například díky jejímu textu uvědomil něco, co mi nikdy dříve nenapadlo, a sice, že jsem odjakživa bral silnou anagnorizi jako podmínku bez výjimky *každého* poutavého příběhu. Uvažme třeba „banální“, ale dobře napsané drama z naprosto civilní současnosti o alkoholikovi, typu *Ikarův pád* a vidíme agnorizi zvicí *Matrixu*; vždyť člověk, který se považuje za milého strejdu po náhle prohlédá, že není veselý, ale nemocný, že nebaví společnost, ale otravuje a jeho nejlepší kamarádi jsou vlastně jeho nejzákeřnější nepřáteli... Starý svět hrdiny je zničen, musí se pracně vystavět nový a nebo skončit tragedií. Zdálo se mi dokonce (instiktivně), že nekompromisní *mind game* je podmínkou i každé dobré anekdoty! A teď je otázka, jestli jsem tím nediskriminoval celé kategorie vyprávění, ve kterém se nic neodhalí?

A co odpověď na otázku, jak se chovají tyto filmy-hádanky při druhém shlédnutí, když hádanku i odpověď na ni již známe? Není to slabina, nebo si je vychutnáme o to lépe?

Pochopitelně nebudu zde popisovat další své podobné úvahy, ovšem chci jimi naznačit, že práce se mi zdála skutečně myšlenkově plodná a velmi inspirativní; vždyť také Elsaesserova původní stať je v podstatě – více než bádáním o tom „co skutečně jest“ – dost svobodnou spekulací a pokusem vykolíkovat si pro sebe nové území; dle internetových vyhledávačů zatím odborná veřejnost jeho pojem v praxi nepoužívá.

Ovšem badatelka vychází z oné původní zahraniční práce s takovým respektem, že – i přes zmíněnou precizní práci s citacemi – mi není vždy zcela jasné, kde končí převyprávění z angličtiny, a kdy začíná vlastní reflexe. To nemíním jako nějaké osočení: u rozborů samostatných filmů (které jsou opět věcné a příkladně se drží tématu) a především pak na konci je to již pochopitelně jasné zřejmé. Chci tím spíše říci, že když už je *Mind game* „kategorie, která postrádá jednoznačnou definici“, očekával bych, že to bude příležitost – po nutném úvodním nezbytném vymezení a

zpřesnění termínů – k větší spekulativní volnosti a snad i šokujícím závěrům. Zdá se mi, že nejen místo, ale i teoretický základ si pro to autorka připravila příkladně!

Ano, i od tohoto textu jsem čekal větší anagnorizi.

Ovšem mé zvýšené očekávání vyplynulo z kvalit četby samotné; jeví se mi jako jeden z těch případů, kdy důkladná a precizní práce pak ke své škodě občas vzbuzuje větší naděje, než nakonec může reálně splnit. To se ale v teoretických bádáních občas stává a možná že skutečně ze všeho toho poctivého úsilí větší zisk, než několik čerstvých definicí a narativní „katalog postupů“ opravdu vyzískat nejde. K výmyslům jen pro efekt bych totiž skutečně nikoho navádět nechtěl!

Pročež mohu s dobrým pocitem doporučit bakalářskou práci Veroniky Dvorské k obhajobě.

v Praze, 2. října 2017

Jaroslav Pozzi