

Posudek oponentky na bakalářskou práci Kateřiny Turečkové

Mezi dokumentem a počítačovou hrou

Bakalářská práce Kateřiny Turečkové je do jisté míry dokumentem mapujícím její uvažování vztažené ke vzniku jejího bakalářského filmu *Iluze*. I když je to poněkud netradiční pojetí bakalářské teoretické práce, nepovažuji to za nějakou „línou“ či snadnou volbu tématu, protože Kateřina postupnou krystalizací podoby svého filmu chytře zasazuje do různých kontextů a využívá v rámci svých úvah rozličné teoretické koncepty a úhly pohledu. Zároveň má přítom čtenář pocit, že text autorku bavilo psát a že jí skutečně pomohl formulovat (si) určité názory a otázky nejen praktického filmařského rázu při tvorbě daného snímku, ale i obecnějšího charakteru v rámci následné reflexe toho, co a proč při vzniku svého filmu zažívala. Ze čtenářského hlediska je pak velmi sympatická a čtivá ona více esejistická, místy až deníková forma psaní (citace z deníku jsou ostatně přímo včleněny do textu): jsme skutečně vtaženi do úvah autorky, což dobře napomáhá tomu, abychom chápali, proč na určité věci zaměřila svou pozornost, čím přesně ji zaujaly a proč by mohly připadat zajímavé i nám, což někdy u více „odosobněných“ bakalářských prací, psaných jen coby školní povinnost, nebývá zřejmé. Kladem textu není jen to, že na nás Kateřina přenáší své zaujetí – stejně tak jsem ocenila i neustálou snahu své zážitky a tvůrčí úmysly analyzovat, domýšlet do důsledků, argumentovat svá tvrzení a hypotézy. Tam, kde textu hrozí sklouznutí do příliš subjektivního či snadně elitářského tónu – jako když Kateřina přibližuje své znechucení nad tvorbou spolužáků v Maďarsku -, naštěstí hned přichází korigující sebekritika.

Kateřina ve své práci stručně, ale funkčně popisuje specifika dokumentární kinematografie a počítačových her jako dvou médií přinášejících s sebou jiný typ aktivizace diváka/hráče. Právě to, co bývá v herní teorii nazýváno anglicky *agency*, *možnost konat*, ve hře, ale i v realitě, se pro mne stalo hlavním tématem práce, na více úrovních: jak může dokumentarista aktivizovat diváky? Jak vsadit diváka do paradoxní pozice falešně simulované moci, a tedy vlastně bezmoci, a tím mu zobrazit situaci v normalizovaných společnostech a zároveň jej přiznaně lehce manipulovat ke skutečné aktivitě? Jak je vůbec možné v současném Maďarsku, ale koneckonců i Česku, reagovat na věci, co chceme změnit? Navzdory mnohosti různých aspektů, kterých se ve své práci Kateřina dotýká – od osobních zážitků z Maďarska, úvahy o dezinformacích, srovnání dvou médií až po analýzu nejtypičtějších videoherních obrazů v současné kultuře –, právě kolem těchto otázek týkajících se bez/moci a možnosti konat se její text neustále točí a udržuje tak koherenci i ve své esejistické formě.

V textu jsem objevila jen pár drobných přehmatů (např. *Minecraft* není RPG adventura; seznam literatury na závěr by měl být abecední). Celkově se jedná o podařenou, přemýšlivou práci, užitečně propojenou s vlastní tvorbou autorky, a proto ji doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou A.

6. 9. 2018

Helena Bendová

