

## Katedra produkce

### Posudek teoretické práce – bakalářské x/ magisterské

Autor/ka práce:	Klára Skřenková
Název práce:	Mezi filmem a video hrou

Posudek vedoucí/ho práce  x

Posudek oponenta/ky

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Helena Bendová, děkanát FAMU

<b>Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické práce</b>
Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce: B
Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu: B
Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu: B
Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol a jejich proporce: B
Jazyková a stylistická úroveň práce: C
Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejaté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě) : B
Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava : C
Původnost práce, přínos k rozvoji obor: C
<b>Celkové hodnocení práce (A-F) C</b>

(vysvětlivky hodnocení: A = výborný výkon převyšující daná kritéria, B = nadprůměrný výkon s minimem chyb, C = průměrný výkon s přijatelným počtem chyb, D = přijatelný výkon s větším počtem chyb, E = výkon vykazující minimální naplnění kritérií, F = nepřijatelný výkon)

#### **Doporučení:**

Vlastní slovní hodnocení teoretické práce obsahuje odstavec shrnující obsah práce a její závěry; rozvádí detailněji hodnocení dílčích kritérií uvedených výše, zejména zdůvodnění známek D, E, F; vyzdvihuje přednosti práce, zvláště v případě hodnocení A, B; formuluje otázky, k nimž se student/ka musí při obhajobě vyjádřit; na závěr uvádí jednoznačné vyjádření, zda autor prokázal či neprokázal schopnost samostatné tvůrčí činnosti ve své oblasti výzkumu, zda jeho práce splňuje či nesplňuje požadavky standardně kladené na diplomové práce, zda vedoucí/oponent práci doporučuje či nedoporučuje k obhajobě a jakou známku navrhuje. Slovní hodnocení má typicky rozsah 1 normostrany; v případě práce bez výtek může být i kratší. U prací, kde není co vytýkat, je namístež položit doplňující otázku ve smyslu, kam by uchazeč pokračoval v dalším výzkumu.

### Vlastní slovní hodnocení teoretické práce:

Bakalářská práce Kláry Skřenkové má nelehké, nicméně aktuální a prozatím nedostatečně zpracované téma – snaží se shrnout a zanalyzovat, v kterých konkrétních aspektech má určitý druh počítačových her filmové kvality a jak konkrétně se v nich tyto filmové aspekty tvůrčím způsobem využívají. Téma je nelehké primárně vzhledem k jeho šíři. V rámci konzultací jsme se s Klárou snažily dospět k jeho užšímu vymezení, aby bylo vůbec možné takto komplexní téma zpracovat, ale přitom přinést i nějaké relevantní zamyšlení na obecnější rovině. Coby funkční cesta se ukázalo zúžení na problematiku sdílených rysů mezi filmem a hrami na poli audiovizuálního vyprávění příběhu, konkrétněji se pak autorka zaměřila především na oblast herectví (hlasového a vizuálního prostřednictvím motion capture), využívání filmově natočených sekvencí v rámci tzv. cinematics v hrách a oblast celkové narativní struktury. Pro dvě případové studie si vhodně zvolila hry *The Last of Us* a *Death Stranding* představující světoznámé a velice vlivné příklady „filmových her“, které ale zároveň používají velmi odlišné strategie při začleňování filmových inspirací.

Na textu oceňuji, že má logickou strukturu, kdy autorka definuje téma, základní pojmy (jako jsou video hra a interaktivita), shrnuje obecněji výše zmíněné klíčové aspekty filmovosti her i z hlediska historického vývoje a následně se snaží na dvou příkladech ukázat o něco podrobněji, jak se tyto intermediální vazby projevují a jaké výrazné specifické kvality díky tomu dvě zkoumané hry mají. U vymezení pojmů se jí podařilo dobře zvolit několik klíčových definic od známých autorů (Bernard Suits, Tracy Fullerton), na druhou stranu občas se v této pasáži o základních pojmech vyskytují nepřesnosti (např. vědní obor o počítačových hrách se jmenuje game studies, herní studia, ludologie byl ve skutečnosti velmi efemérní a nyní de facto neexistující proud uvažování). Kapitoly pojednávající obecně hlavní prvky, které propojují hry s kinematografií, jsou zdařilé s ohledem na to, na jak malé ploše se zde shrnují obrovská témata, která by sama o sobě vydala na diplomovou i disertační práci. Kláře se podařilo i v tak omezeném prostoru většinou relevantně shrnout historický vývoj, najít solidní zdroje, poskytnout několik výstižných příkladů. Rychlost, s jakou jsou tyto části pojaté, si na druhou stranu vybírá svou daň v tom, že si nejsem jistá, zda jsou tyto pasáže srozumitelné i pro čtenáře nehráče a místy jsou přeci jen příliš fragmentární a skokové.

U případových studií dvou her vidím opět jak klady, tak i určité nedostatky. U obou her se Kláře dobře daří vyjádřit i za pomoci využití vhodných citací jejich klíčové prvky a celkovou charakteristiku, včetně částečného seznámení s ohlasem, který vyvolaly. Bohužel ale přílišná stručnost zde vede k tomu, že zde chybí skutečná vlastní analýza toho, jak konkrétně jsou v těchto dvou hrách využity filmové postupy. Typická je např. věta na straně 37, kde se píše v rámci popisu hry *Death Stranding* u jedné scény, že „během cesty krajinou začne hrát ambientní píseň, která spolu s vynikající grafikou a zápletkou mise vytváří pohlcující atmosféru“. V čem konkrétně je grafika vynikající? Proč ona píseň napomáhá tomu, že má daná scéna pohlcující atmosféru, jaké kvality oné písně tomu napomáhají? Namísto analýzy zde máme jen prosté hodnotící tvrzení bez jakéhokoli rozboru, bez argumentace, bez důkazů. I pasáže o hercích hrajících v těchto hrách nebo o jejich video sekvencích (cinematics) jsou jen vnějšně popsány a zhodnoceny jako vynikající, aniž by se zanalyzovalo, v čem přesně, v jakých svých detailech, rysech jsou tedy vlastně „filmové“ a proč jsou dobré (např.: Jak přesně hrají herci v těchto hrách, jakým stylem? V čem přesně a proč je silné a intenzivní herectví třeba Madse Mikkelsona? V čem konkrétně je filmová, originální a esteticky působivá práce s kamerou a mizanscénou v oněch 11 hodinách cinematics, které najedeme ve hře *Death Stranding*? atd.).

Z formálního hlediska práce projevuje znaky jisté úspěchanosti a je zřejmé, že neprošla jazykovou korekturou s ohledem na množství drobných gramatických chyb. Autorka vložila na jednom místě do bakalářské práce dva obrázky, ale pokud chtěla doplnit text obrazovými ilustracemi,

Film and TV School of Academy of Performing Arts in Prague  
Smetanovo nábřeží 2, 116 65 Praha 1, Czech Republic  
tel +420 234 244 301, fax +420 234 244 363  
famu@famu.cz, www.famu.cz

měla tak učinit i na dalších místech – bylo jich mnoho, kde by ilustrativní obrazový doplněk (např. co se týče práce s kamerou či s herectvím) byl velmi vhodný.

Kláře Skřenkové se podařilo na relativně malém prostoru shrnout mnoho relevantních a zajímavých informací převzatých povětšinou ze solidních, věrohodných zdrojů. Práci by velmi prospělo, kdyby vznikala delší doba a byla více dotažená a „vypilovaná“ stylisticky, gramaticky i z hlediska argumentace, a to především v části týkající se analýzy dvou konkrétních her. Zároveň ale oceňuji množství informací, které v práci – i když v lehce neuspořádané formě - najdeme a poctivou snahu autorky podívat se na dané téma skutečně komplexně za pomoci využití poznatků z teorie, historie i praxe a v rámci logicky postavené struktury textu. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou C.

11. září 2020

Helena Bendová

Datum: .....

Podpis: .....