

OPONENTSKÝ POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE:

Příloha k protokolu o státní magisterské zkoušce.

DIPLOMANT: ERBES Petr

Obor: Dramaturgie ALD

Oponent diplomové práce: MgA. Jiří Havelka

Diplomová práce *Hráč proti pravidlům* není primárně o divadle. Je z těch, které si člověk musí přečíst vícekrát. Je analytická a deskriptivní, stejně jako hravá a asociativní. Je aluzivní, intertextová, autoreferenční. Je to spíše meta-diplomová práce. Dokonce možná meta – meta.

Nutnost vícenásobného přečtení je tak dána jednak snahou vyznat se ve struktuře práce, v hlavním tématu, v souvislostech mezi jednotlivými fakty a tvrzeními i profánní nejistotou, zda je to celé myšleno vážně nebo si diplomant ze čtenáře utahuje. Zda ono velmi sofistikovaně působící propojení všech možných prvků od duchovních cvičení Ignáce z Loyoly a filozofie Ladislava Klímy, přes sociální (nebo „asociální“ – jak píše Erbes) síť a komunikační rozhraní (whatsapp, viber) až k počítačovým simulacím, hrám a virtuálním chatbotům je velmi poučené, netradiční a v určitých momentech až výjimečně originální a objevitelské chápání pojmu hra, hráč a hraní nebo je to všechno jeden velký blábol. Po třetím přečtení se více kloním k první variantě.

Tuto práci nelze na ploše běžného oponentského posudku dostatečně analyzovat. Obsahuje tolik inspiračních zdrojů, odkazuje se k tolika produktům současného herního průmyslu a pohybuje se na tolika rovinách (a to i ve vztahu autor – čtenář), že by jen při snaze popsat jejich výčet nezbyl při obhajobě žádný čas na zodpovězení otázek oponenta. Práce začíná textem v první osobě: „Ve všech případech budou mé eseje a dizertace o lásce“, abychom se hned na další stránce dozvěděli, že toto je jeden z prvních textů vygenerovaný počítačovým programem. Už tento úvod napoví, že fenomén „hry“ nebude pouze obšírně definován a vykládán z různých perspektiv (antropologicky, sociologicky, psychologicky), tedy že „herní princip“ nebude pojat pouze jako divadelní termín v akademickém prostředí (dnes už tradiční, až nudně povinný Caillois, Huizinga atd.), ale především jako tvořivý proces sám, jako způsob psaní práce, propojení obsahu s formou. Pro demonstraci rozsahu a „metahernosti“ práce zacituji několik náhodně vybraných částí:

1: „Naše svoboda je bezbřehá jako horizont Atlantského oceánu při pohledu z Cadizu. Když se rozhodneš, můžeš zítra odplout do Indie. Můžeš odplout do všech Indií, které se nabízejí. Hernan Cortes je jen o sedm let starší než ty, takže si určitě budete rozumět. Zítra odjedeš, pozítří si paží, ve které teď držíš tenhle text, podmaníš srdce Montezumova harému, ústy, kterými teď naprázdno polykáš, povečeříš na Montezumově dvoře a další den ráno očima, kterými teď čteš, uvidíš proudy krve řinoucí se z Montezumova ukamenovaného těla.“

2: „Hrani *VBS3* se odlišuje od běžných válečných her také v tom, že hráč má pouze jeden život. Jakmile je zasažen, mise pro něj končí. To na jedné straně podtrhuje zdánlivou vážnost hry, ale současně to naprosto virtualizuje reálnou smrt. Smrt (byť krutější než v jiných hrách) se stává

běžnou součástí hry a reakce na ni pouze dalším z jednání podle předepsaného scénáře.“

3: „Toto je obrázek stažený ze stránky www.Shutterstock.com, kterým jsem chtěl vyjádřit, že už se v tématu až moc motám a jdu si dát pauzu, abych mohl dojít k nějakému zjednodušení. Konkrétně jedu do centra Prahy nechat vyvolat a digitalizovat kinofilm, který jsem nafotil během minulého týdne v Poličce a okolí.“

4: „Hráč je jako Oidipus. Oidipus se rovněž ocitá v modelu světa, s modelem interaguje a na základě interakcí s ním získává vědomí o jeho chodu a své pozici v něm. Prohlédne tehdy, když je slepý. Oidipus-hráč najednou vidí. Hra je jako operace šedého zákalu. Umožňuje vidět chod světa.“

Zdánlivě nesouvisející fragmenty se v této práci začnou spojovat v jeden smysluplný celek nikoli na poli teatrologie, nýbrž na poli *game studies*. Erbes prokazuje znalost odborné literatury o temporalitě, makrostruktuře a interakci počítačových her a právě z perspektivy virtuálních narativů v elektronických médiích nahlíží svět hry i v rámci divadelní terminologie. Dochází tak ke skutečně objevným poznatkům, kdy hra samotná pro něj není procesem, ale spíše partnerem. Jakýmsi „oživeným dvojencem hráče“, přičemž termín „oživený“ je pro diplomanta ústředním.

Vrcholu práce dosahuje v kapitole, kde Erbes srovnává tragédii a hru respektive aplikuje požadavky, kterými Schiller ve svém spise *O tragickém umění* definuje tragédii, na hru chápanou „erbesovsky“, tedy jako jakýsi hráčův Avatár. Zde se také nejjasněji projevují limity a složitost takto pojaté aplikace. Erbes si je však plně vědom, že nenajde žádnou zcela nenapadnutelnou definici, naopak neustálým tázáním onu složitost toho až příliš komplexního fenoménu ohledává a zkoumá, a to způsobem erudovaným a – řekněme – hravým zároveň. V závěru tak navrhne pro lepší orientaci v problematice až komicky působící nové názvosloví a zároveň vážně predikuje nutnost přijmout v dnešní informační (uměle inteligenční) době změny v konceptu samotného myšlení i změnu paradigma „živosti“ jako takové. A tím se nakonec zásadně dotýká i divadla.

S mnohými publikovanými názory lze polemizovat (především v oblasti aplikace na divadelní terminologii), lze zmínit složitost stavby vět, některé překlepy a určitou chaotičnost celé práce. Nelze však upřít fakt, že tento text je svým způsobem uměleckým dílem, d o p o r u č u j i ho k obhajobě.

Následující otázky jsou postaveny tak, aby komise měla šanci ptát se dál a alespoň částečně porozumět, protože oponentský posudek nemá v tomto případě šanci nahradit přečtení celé diplomové práce:

- Mohl byste ve stručnosti vysvětlit svou definici hry jako Golema a hráče jako šém? (tedy definovat ono „oživení“?)
- V jedné části nastiňujete možnou paralelu mezi procesem hraní a dramatickou osobou? Dá se to stručně vysvětlit?
- Vysvětlíte smíření imerze a interaktivity.
- Lze takového stavu dosáhnout v klasickém divadle, kde je hlediště a jeviště?
- Je pro vás jako pro tvůrce toto tradiční divadelní uspořádání ještě nějak lákavé?

Návrh klasifikace (bude doplněn v průběhu obhajoby):

Datum: 30.8. 2019

.....
p o d p i s