

Posudek magisterské diplomové práce teoretické

Autor/ka práce: BcA. Lukáš Kadlec

Název práce: Kinematografické vyprávění a hratelnost ve videohrách Davida Cage

Posudek oponenta práce

Autor posudku: Mgr. Lucia Kajánková

Hodnocení obsahu a výsledné podoby diplomové práce
(A/výborně – B/velmi dobře – C/dobře – D/dobře s výhradami – E/dostatečně –
F/nedostatečně – nedoporučeno k obhajobě)

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce.....	A
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.....	
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).....	C
Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava.....	nehodnoceno
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru.....	B
Celkové hodnocení bakalářské práce.....	B

Slovní hodnocení diplomové práce včetně otázek, k nimž se student/ka musí při obhajobě vyjádřit:

Lukáš Kadlec se ve své magisterské diplomové práci věnuje průnikům filmových a videoherních narativních postupů ve vztahu k interaktivitě vyprávění. Zaměřuje se na míru svobody hráče v ovlivňování celku příběhu a jeho „spoluautorství“ výsledného tvaru.

Zvolené téma práce je přínosné, funkčně pracuje s multi-disciplinarností současné scenáristiky a tím je i aktuální, protože přesahy a vzájemný vliv filmového (či celkově audiovizuálního) a videoherního média jsou stále výrazněji pozorovatelné v obou stále méně oddělených světech (z poslední doby připomeňme třeba interaktivní speciální epizodu *Black Mirror* s titulem *Bandersnatch* (2018); poslední film Miry Fornay *Žáby bez jazyka* (2021), který s hracím principem vyprávění explicitně pracuje; hry doplňující široké universa *Harryho Pottera* či *Hvězdných válek* nebo očekávanou, hvězdně obsazenou hru Hideo Kojimy *Death Stranding*). Otázky po míře

reálné či falešné interaktivity a jejich důsledků pro vyprávění také dle mého názoru nabízejí podněty k přemýšlení i pro „klasickou,“ neinteraktivní scenáristiku.

V teoretické části práce funkčně představuje klíčové koncepty, především aktivních a pasivních médií dle Domschovy klasifikace a vysvětluje perspektivu, z níž si klade klíčovou otázku po míře a „lživosti“ participace hráče na vyprávění, aneb jaké možnosti skutečně hráč má na vývoji a hlavně vyústění příběhu hry. Za problematické považují, že již v názvu práce, tak v průběhu celého textu autor operuje pojmem „kinematografičnost“, který ale nevymezuje, přestože jej jako možnou vlastnost her jmenuje a také míru kinematografičnosti v zkoumaných hrách zásadně komparačně zkoumá. Kontextuálně je možné odvodit, jaké aspekty kinematografičnost má reprezentovat, není to ale v užití úplně konzistentní (jde spíše o vizuál či narativní komplexnost?) a velice tedy v textu schází funkční definice, co je v práci kinematografičností přesně myšleno.

Analytická a hlavní část práce představuje a analyzuje tři vybrané hry tvůrce Davida Cage, jehož přístup je představen v sekci David Cage, překlenující teoretickou a analytickou část. Každá analýza má pevně danou strukturu, věnuje se žánru, postavám, struktuře i práci s časem. Chronologicky text zkoumá i vývoj přístupu tvůrce, takže analýzy mají i komparativní aspekt. Analýzy jsou přínosné, v popisu kriticky vystihují aspekty, které se vztahují k hlavní otázce práce. Oceňuji také, že jsou velice srozumitelné i pro čtenáře, který od Davida Cage nikdy nic nehrál. Syntetický závěr rozšiřuje kontext uvažování o interaktivním vyprávěčství a jeho možnostech. Celkově práci považuji za poučenou, dobře zaměřenou a přínosnou.

Jako problematictější aspekty práce bych kromě vágní nedefinice „kinematografičnosti“ zdůraznila jistou nekonzistenci v práci s terminologií, anglickými výrazy a jejich vysvětleními (například *worldbuilding* je užit již na stránce 16 a v poznámce pod čarou je definován až při opětovném užití na str. 33; *forshadow* místo zavedného, i v českém kontextu *forshadowing*) – celkově bych považovala za ideální, kdyby práce obsahovala slovníček klíčových pojmů užívaných v práci, která někdy předpokládá opravdu vysokou míru obeznámení s hráčským lingem. Kosmeticky a formálně by práce byla snesla také ještě korekturu, která by korigovala někdy časté opakování slov v rámci jediné věty či odstavce a nekonzistentní či nesprávné užívání anglických názvů (velká písmena!) nebo termínů (někdy v uvozovkách, někdy kurzívou, nesystematicky).

Otázky k obhajobě: 1) definujte „kinematografičnost“ ve smyslu, v jakém ji užíváte v práci. 2) jaké tipy či poučení si z interaktivního vyprávění může vzít scenárist/ka neinteraktivního díla?

Teoretickou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení „B.“

Datum: 7. 2. 2022

Podpis:

