

Filmová a televizní fakulta AMU v Praze
Katedra režie FAMU
Posudek bakalářské písemné práce

Název práce: Naratologická analýza videohry The Last of Us Part II

Student: Vojtěch Konečný

Obor: režie

Posudek vedoucího práce

Autor posudku (jméno, příjmení, pracoviště):
MgA. Michal Böhm, KSS

HODNOCENÍ:

1. Rozsah práce

- Počet stran celkem (bez přílohy): 30
- Počet stran příloh: 6
- Počet titulů uvedených v seznamu literatury: 12 (včetně internetových článků a video-esejů)

2. Obsahová stránka

- Práce splňuje zadání: Ano.
- Vhodnost zvoleného cíle: Cíl je adekvátní a vhodný pro rozsah bakalářské práce.
- Výběr, použití a vyhodnocení odborné literatury: Dostatečné. Výběr literatury je sice adekvátní, nicméně se s texty systematicky nepracuje v průběhu analýzy – literatura představuje spíše svého druhu inspirační zdroje. Autor z literatury cituje spíše sporadicky – což se týká bohužel nejen metodologické literatury, ale i internetových článků a video-esejů, které by v mnoha případech mohly správným užitím podpořit autorovu argumentaci.
- Obsahová konzistence: Viz celkové hodnocení diplomové práce.

3. Formální stránka práce

- Jazyková a stylistická úroveň: Dobrá. Práce obsahuje akceptovatelné množství překlepů a gramatických chyb. Stylisticky by předložená práce mohla být zcela jistě na vyšší jazykové úrovni, což se domnívám, že bylo ve schopnostech autora.
- Zpracování (grafická úprava, členění práce, přílohy, poznámky): Zpracování je kvalitní, oceňuji užití obrazových příloh přímo v textu a nikoli až v závěru práce. (Například screenshoty titulních obrazovek hry v úvodu a závěru textu příjemně a významově propojují jeho obě části.) Celkový výběr obrázků by si přesto zasloužil jistou revizi.

4. Celkové hodnocení diplomové práce

Rozhodnutí Vojty Konečného – psát na katedře filmové režie bakalářskou práci o počítačové hře – dává daleko větší smysl, než se může na první pohled zdát. Fakt, že *The Last of Us: Part II* představuje v současné době technologický vrchol možností motion-capturingu (a tudíž umožňuje dokonalé převedení hereckých projevů do grafického enginu hry), by sám o sobě neobstál, kdyby ony herecké výkony – a jejich režijní vedení – nebyly brilantní samy o sobě. Což platí stejnou měrou i pro filmové a stylistické prostředky, které hra užívá k prezentaci příběhu. Některé čtenáře práce tak může pouze zamrzet, že se její autor, posluchač hrané režie, nepokusil více vystihnout režijní specifika Neila Druckmanna, režiséra videohry. Nicméně, jak vyplývá ze stručného, avšak přesně zacíleného úvodu, záměrem autora bylo analyzovat narativní postupy a vypravěčskou strukturu dané videohry. Samotné zpracování narativu v *TLOU 2* je totiž z hlediska videoher také poměrně bezkonkurenční, a nezádá si ani se současnou (řekněme spíše americkou) filmovou produkcí. Podstatné je tedy především to, jak se Vojta svého úkolu – tedy naratologické analýzy komplikovaného narativu hry – zhostil.

Naratologická analýza videohry *TLOU2* představuje sama o sobě na bakalářskou práci poměrně velké sousto. Jak Vojta uvádí, hra obsahuje jen přes čtyři hodiny filmových sekvencí (cut-scenes), a práce s sebou nese i nutnost představit události prvního dílu hry (z nichž délka cut-scenes opět překračuje standardní stopáž celovečerního filmu). Nastínit uspokojivě dějový záběr obou titulů tak, aby se v něm čtenář dostatečně orientoval a zároveň nebyl převálcován množstvím peripetií, dynamikou vztahů mezi postavami a obrovitostí fikčního světa, byl úkol se kterým Vojta sváděl v průběhu psaní neustálý boj. Navzdory tomu, že jsem sám obě hry dohrál hned několikrát, jsem přesto cítil při čtení práce jistou „únavu“ pod nápojem informací; To, zda se čtenář hry neznalý zvládne v textu alespoň základně orientovat, nedokáži proto ze své pozice posoudit. Kapitolám shrnujícím děj by ale zcela jistě prospělo, kdyby se autor častěji odchýlil od popisu chronologie, s jakou jsou události prezentované ve hře, a vyvaroval se tak mírně otrockému vysvětlování syžetu. Děj hry mohl být více uchopen jako celek, a fabule tak mohla být převyprávěna v kondenzovanější formě s důrazem na nejzásadnější dramatické momenty. V deskriptivním návalu se totiž poté ztrácejí kritické dějové zlomy. (Popis děje prvního dílu například postrádá vypíchnutí klíčového morálního dilematu, které hra přenáší na hráče: Nebylo od hlavního hrdiny Joela příliš sobecké, že upřednostnil záchranu milované osoby před výrobou vakcíny, která by mohla předejít potenciální smrti několika set tisíců dalších lidí?)

Přitom právě práce s pojmy *syžet* a *fabule*, které jsou klíčové pro jakoukoli naratologickou analýzu (což si Vojta v metodologické části svojí práce dobře uvědomuje), je dosti chabá. Oba pojmy se totiž v analytické části práce objevují všehovšudy pouze dvakrát (!). Přitom právě systematictější zaměření na časovou osu fabule a její výsledné zpracování do posloupnosti syžetu (ideálně s pomocí nějakého grafického nákresu) by mohlo pomoci nejen tápajícímu čtenáři, ale zároveň by dodalo práci i její absentující metodičnost. Bez toho je totiž akceptování práce jako skutečné „naratologické analýzy“ možné pouze s jistou mírou nadsázky. To ovšem nic nemění na faktu, že Vojtovy analytické postřehy k vyprávění (např. k funkci flashbacků) jsou samy o sobě trefné a pronikavé. Z kapitoly *Práce s perspektivou vyprávění a časem* je tak evidentní autorův cit pro detail a jeho schopnost rozpoznání významových souvislostí a jejich následného interpretování. Bohužel, místy nedotažená stylistika může mít za

následek to, že čtenáři některé z těchto postřehů uniknou. Osobně mě také zamrzelo, že autor jen letmo zmíní princip *dramatické ironie* – uvede v jaké části hry (perspektiva Ellie) se s ní nepracuje, ale již s pojmem neoperuje při analýze dalších částí hry (perspektiva Abby a závěr hry), kde naopak dramatická ironie představuje základní vypravěčský pilíř.

Práce je naopak nejsoudržnější a čtenářsky nejvstřícnější ve svojí třetí části (*Ludonarrativní prvky*), kde se vzdaluje disciplíně filmových studií a vstupuje nejvýrazněji na pole studií herních. Autor v ní přesvědčivě dokládá, jakým způsobem výrazové prostředky, specifické pouze pro videohry, posilují ústřední téma pomsty a dokreslují fikční svět, kde se násilí stalo univerzálním komunikačním prostředkem. (Zamrzí pouze to, že ani zde se příliš necituje z literatury, periodik či video-esejů, které měl Vojta přitom podrobně nastudované.) Závěr práce potom dokládá, že je autor schopen úderných a argumentačně zdařilých zobecnění – je proto jen škoda, že takových v hlavní části práce nebylo více. Následný *Autorův epilog* – svého druhu osobní výpověď a v žánru diplomových prací neobvyklý prvek – se jeví zcela namísto, jelikož pro čtenáře dodatečně vysvětluje, proč se posluchač režie rozhodl upřednostnit zkoumání videohry před filmovou analýzou.

Celkově trpí práce Vojty Konečného známým syndromem „psaní na poslední chvíli“, který je také příčinou většiny zmiňovaných negativ. Tento nešvar je ovšem na FAMU zakořeněný již do takové míry, že snad ani nemá smysl se jím příliš zabývat – dle mého mínění se jedná dost možná o systémový problém školy. To však nemění nic na rozpacích, které jako vedoucí práce nad poměrně uspěchaným výsledkem pociťuji, a které mě nutí spíše upozorňovat na problematické aspekty práce než na její klady.

5. Otázka pro obhajobu:

Myslím, že by bylo záhodno, aby student režie charakterizoval způsoby „snímání“ ve filmových pasážích v dané hře a pohovořil o jejich režijním stylu. Dále by mohl lépe objasnit, jakým způsobem vyprávění využívá principu dramatické ironie, a jakým způsobem tento princip rozšiřuje fakt, že hráč nesleduje film, ale hraje videohru.

6. Navrhovaná klasifikace:

C

7. Doporučení či nedoporučení práce k obhajobě:

Doporučuji.

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)

Písemné hodnocení (především vysvětlení důvodů pro snížení hodnocení):

Bylo již objasněno v celkovém hodnocení diplomové práce.

Datum:

Jméno a podpis: