FAMU

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

Centrum audiovizuálních studií

Posudek teoretické diplomové práce – bakalářské X / ~~magisterské~~ ☐

Autor/ka práce: Aleš Zůbek

Název práce: Death Stranding a ludická představa vznešenosti

Posudek vedoucí/ho práce X ~~Posudek oponenta/ky ☐~~

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště):

Mgr. Lukáš Likavčan, Ph.D., Division of Arts and Sciences, NYU Shanghai

Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické diplomové práce:

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce **Výborně**

Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu **Výborně**

Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu **Výborně**

Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol a jejich proporce **Nadprůměrně**

Jazyková a stylistická úroveň práce **Průměrně (místy těžkopádný styl psaní)**

Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejaté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě) **Výborně**

Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava **Výborně**

Původnost práce, přínos k rozvoji oboru **Výborně**

Celkové hodnocení diplomové práce **A – Výborně**

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:

Práce Aleše Zůbka představuje podrobnou analýzu estetických, topologických, narativních a interaktivních aspektů dnes už legendární videohry z dílny Kojima Productions *Death Stranding* (2019). Autor se zaměřuje zejména na kategorii „vznešena“ a snaží se najít souvislosti mezi historickými koncepcemi této kategorie počínaje Immanuelem Kantem a Edmundem Burkem, přes její inkarnace v romantické krajinomalbě 19. století, až po současnou adopci této kategorie v rámci zkoumání videoher. Práci se daří seznámit nás s klíčovými tenzemi souvisejícími s vnímáním vznešena napříč médii, a uvádí nás do pojmosloví spojeného s touto problematikou. Důrazem na prostorovost videoher se zase práci daří vymanit se z omezeného porozumění videoher pomocí kategorií pocházejících ze studia pohyblivého obrazu, co je nebezpečí, které analýze videoher na filmové škole neustále hrozí.

Ústřední problematikou práce je otázka toho, zda lze uchopit herní zážitek z *Death Stranding* jakožto zážitek afektu vznešena, a jestli jo, tak jakým způsobem. Autor v konstrukci vizuality a herního zážitku identifikuje dvě protikladné tendence: Na jedné straně stojí úchvatná krajina výpočetní simulace někdy až příliš doslovně odkazující na principy romantické malby, a na straně druhé neustálé odvádění pozornosti od vizuálního zážitku důrazem na komplexní fyziku pohybu těla avatara ve videoherním prostoru. Autor nám vysvětluje, jak se tato tenze projevuje na rovině gameplaye, odvíjení narativu, prozkoumávání totality herního prostoru, psychologie postav a tak dále.

Výsledkem je tak konstatování, že *Death Stranding* konstruktivně narušuje produkci afektu vznešena pomocí principů herního realismu, čímž znesnadňuje možnost hru povrchně analyzovat jako aluzi na romantickou estetiku. Místo toho je nutno hru pojímat ludologicky i esteticky v její ambivalenci, která ovšem subjektivně nemusí být vnímána jako disonance nebo rozpor. Jak říká autor: „Mód přežití koexistuje v symbióze s kontemplací a meditativní imerzí. Herní design *Death Stranding* se zakládá na střídání těchto dvou poloh jakožto centrálním mechanismu estetického prožitku.“ Díky tomu hra pobízí k transformaci a aktualizaci samotného pojetí vznešena. A přesně to autor sám dělá, když se například vypořádává s limity Kantovy definice.

Domnívám se, že Aleš dokázal napsat práci, která přesahuje jakékoliv nároky na bakalářskou práci. Jde o plnohodnotnou studii, jež by se po náležitých úpravách mohla klidně publikovat jako vědecký článek nebo esej. Z práce je patrné, že autor má pro téma patřičné nadšení, dobře si ho nastudoval a zvládl se vypořádat i s náročnou filozofickou literaturou. Je rovněž skvělé, že mohl v analýze vycházet z vlastní hráčské zkušenosti. Autorova argumentace je komplexní, jeho vhled do problematiky dostatečně detailní, a jeho záběr zpracované literatury patřičně pestrý. Můžu proto jednoznačně konstatovat, že autor prokázal schopnost samostatné tvůrčí činnosti. Jedinou slabinou práce je někdy krkolomný styl psaní, který se však může uhladit další výzkumnou praxí, ke které bude mít autor ještě určitě příležitost.

Závěrem bych proto chtěl Aleši popřát vše dobré do dalšího studia. Je nesmírně poctivým a originálním umělcem a výzkumníkem. Věřím proto, že se mu povede v budoucnosti najít působiště, které mu dá potřebné sebevědomí, a kde bude jeho úsilí náležitě oceněno. Bylo mi velkým potěšením být vedoucím této práce.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení **A – Výborně**.

Otázky k rozpravě:

1) Dokázal by autor uvést jiné příklady her, jež pracují s podobnou tenzí mezi romantickou estetikou a herním realismem?
2) Mohl by autor rozvést analogie mezi herním světem *Death Stranding* a současnou klimatickou krizí? Do jaké míry si autor myslí, že zážitek z hry může proměnit individuální vnímání ekologických změn?

Datum: 2022-09-06 Podpis: