

OPONENTSKÝ POSUDEK KVALIFIKAČNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE:

Příloha k protokolu o státní magisterské zkoušce.

DIPLOMANT: RODRIGUEZOVÁ DORA**Obor: Režie ALD****OPONENT DIPLOMOVÉ PRÁCE: doc. MgA. Jiří Havelka, Ph.D.**

Dora Rodriguez píše diplomovou práci o ludických principech, a to nejen ve své umělecké praxi, ale i v širších společenských kontextech. Práce je tedy tradičně dělena na dvě části, přičemž v první student analyzuje historické i současné herní teorie a opírá o ně vlastní úvahy, aby potom v části druhé aplikoval reflektované fenomény na vlastní divadelní práci, a to především v inscenacích Sandbox, Collective Play a Cthulhucene.

Kdykoli se někdo zabývá ludologií, nemůže se vyhnout třem velkým jménům - Huizinga, Cailloise, Sutton-Smith. Je více než osvěžující, že Rodriguez doplňuje tuto „svatou trojici“ o další (a žijící) společenské vědce i umělce, ať už to je Margarete Jahrmann, Gordon Burghardt, Diane Ackerman nebo Jaako Stenrose. Právě přednáška tohoto mladého finského ludologa z roku 2021 s názvem „Why Do Humans Play, Exploring Functions, Benefits and Meanings of (Dark) Play“ se line promyšleně celou prací a je tedy jakýmsi pomyslným svorníkem. Díky této rokročenosti mezi tradiční ludologií a „game studies“ nebo vůbec teoriemi nových médií nestaví práce od začátku na tradiční herní typologii (ať už huizingovské nebo cailloisovské – agón, alea, illinx, mimikry), nýbrž nabízí alternativní a pro další směřování práce inspirativnější kategorizování (např. locomotor, object, social nebo pretend play, rule play, sociodramatic play, případně telic a paratelic). Hra sama pak skrze tyto výklady získává širší kontext nejen směrem k antropologii (rituál), sociologii (společenské funkce) či jako evoluční nástroj (učení, komunita), ale dostává se k „hraničním“ bodům vyžadujícím termíny jako „deep“ či „dark“ play. A právě v posledním zmíněném termínu leží – zdá se mi – jádro celé práce. Momenty, kdy se hranice hry rozrušují, jsou nejisté, průhledné nebo zcela chybějící, momenty, kdy dochází k nenápadné erozi tradiční smlouvy mezi performerem a divákem, momenty, kdy se invazivně narušuje herní „safe space“, jsou těmi momenty, kdy nad čistě divadelním, ale též antropologickým, sociologickým nebo filozofickým rozměrem

převažuje rozměr politický (v nejširším slova smyslu) nebo, chcete-li, etický. V závěru první části tak Rodriguez demonstruje propojení etické a tvůrčí roviny divadla na sadě otázek, které si klade před zahájením každé další práce: Kdo je materiál. Kdo jsou účastníci. Kdo jsou performeré. Jaké jsou okolnosti. Co je náš prostor. (*What is the material? Who are the participants? Who are the performers? What are the circumstances? What is our space?*)

Byť by některá propojení různých fenoménů a jmen (rituál, klaunerie, improvizace, videohry, Schechner, Boal, Lecoq, Spolin, Punchdrunk, Dračí doupě, kapitalismus atd.) mohla zprvu působit eklekticky a mírně násilně, diplomant vždy nakonec sebevědomě obhájí vlastní pohled a stanovisko a zdánlivá nahodilost asociací tak potvrdí hlubokou logiku. Mohl bych práci vytýkat určité chybějící studie, které jsou z mého pohledu pro fenomén hry zásadní, například některé texty Alice Koubové, zároveň však zcela respektuji selekci autora, která primárně nevychází z české akademické sféry.

Dora Rodriguez prokazuje v celé práci široké znalosti a erudovanost, neskouzává však k dogmatičnosti nebo suchopárnosti, naopak prezentuje vyspělé a živé divadelní myšlení, které osahává divadlo jako stále se vyvíjející společenský fenomén dalece přesahující říši čisté estetiky.

„...I am keeping the game going, and although I can't predict what will happen next, I'm sure it will be interesting and, most importantly, fun.“

Práci doporučuji k obhajobě.

Otázky:

Kterou hru hrajete nejraději?

Došel jste ve vaší vlastní tvorbě (na zkouškách) do bodu etického dilematu?

Pokud ano, v čem spočívalo....

Jak si představujete další tvůrčí činnost v současném společensko-ekonomickém zřízení?

Návrh klasifikace A, B, C, D, E, F (bude doplněn v průběhu obhajoby):

Datum: 5.9.2022

.....

p o d p i s