

Oponentský posudek bakalářské práce Daniela Russo:  
*Návrat renesance?*  
*Vizualizace renesančních prvků v současné popkultuře a v sérii Assassin's Creed*

Vypracovala: PhDr. Blanka Altová, PhD.  
Katedra dějin moderní evropské kultury, Fakulta humanitních studií Univerzity Karlovy  
Akademický rok 2020/21

Autor práci člení na část teoretickou (2. kapitola, str. 8- 27) a interpretační (3. kapitola, str. 28-46). Seznam použité literatury a internetových zdrojů, ale není rozdělen podle tohoto konceptu, ale i tak je zřejmé, že podklady pro obě části nejsou ve vyváženém poměru a to má podle mého soudu vliv na celkové vyznění práce. Autor uvádí odkazy na literaturu a zdroje v závorkách v textu, což je samozřejmě možné, ale neuvádí čísla stránek, takže odkazy neplní funkci a nelze s nimi zpětně pracovat. Seznam pramenů v práci uveden není. Obrazová dokumentace je součástí textu, popisky však nejsou úplné, zejména u obrazů chybí údaje o formátu, technice provedení, místě současného uložení. Údaje o původu obrázků jsou uvedeny v samostatném seznamu až na konci práce.

Téma je velice zajímavé a myslím, že je pro studenta FHS přímo ideální, protože oborová šíře a skladba studijního programu fakulty k němu nabízí řadu kurzů a seminářů. Tento potenciál však v tomto případě bohužel nebyl plně využit a autor se tak ve své práci potýká s řadou problémů, které mohl mít už dávno vyřešené. Např. charakteristika renesance, včetně relevantní literatury je součástí Úvodu do historie a pak i okruhů ke státní zkoušce. Fakulta nabízí i řadu kurzů, jak interpretovat umělecké texty nebo obrazy, jak pracovat s prameny, volit a využívat relevantní badatelské metody, nabízí také kurzy zaměřené přímo na popkulturu a media i na umění italské renesance, architekturu a urbanismus renesance. V těchto souvislostech se pracuje s konkrétními tituly a rozebírají se různé přístupy a metody, které by autorovi této práce rozhodně přispěly k lepšímu zvládnutí náročného úkolu, který si zvolil. Autor sice používá např. knihu Petera Burka, *Italská renesance*, ale čerpá z ní jen faktografické údaje (a ne vždy přesně a s pochopením – viz vymezení renesance) a neuvědomuje si, že tento autor předkládá svůj konstrukt /obraz italské renesance a dokonce popisuje, jak ho tvoří, jak pracuje s prameny, jaké volí přístupy, proč se vymezuje od jiných autorů, kteří zvolili ke svému konstruktovi odlišná hlediska a interpretace pramenů. Z toho jasně plyne, že historie není (a ani nemůže být) objektivně daná a že pokud v ní někdo hledá „autentické“ rysy renesance, tak se musí ptát pro koho, kdy a v jakém kontextu mohou být považovány za autentické. K pojmu autenticita (jako kulturnímu konstruktovi) viz např. Barbora Půtová, *Autenticita a představy v antropologii turismu*, Lidé města 2018/201, str. 5-14.

I když tedy autor nevyužíval nabídku kurzů, tak alespoň Burkova kniha mu mohla posloužit k tomu, aby viděl historii nikoli jako učebnici dějepisu, ale jako výsledek různých tvůrčích konstruktů založených na metodické práci s prameny (viz např. kurzy a texty doc. Horského, prof. Havelky nebo kolegů Jana Tučka a Pavla Himla). V té souvislosti by pak byl schopen kriticky uvažovat nad koncepty a pojmy, se kterými se setkal v použité literatuře. **Navrhuji k obhajobě, aby autor promyslel, jak (a proč) lze užívat pojmy „autentický – autenticita“ v popkultuře a v historiografii a vysvětlil, co považuje za autentickou renesanci?... co je např. „nejvíce autentický – nebo autentičtější - odraz historie“ apod. a proč a v jakých významech ten pojem tak často ve své práci používal?**

**V té souvislosti by měl vysvětlit i své tvrzení (str. 29) „o průběhu historie ve skutečném světě“ – co je podle autora historie, je nějaký rozdíl mezi minulostí a historií nebo je to totéž?**

Z názvu práce i ze zmínek v anotaci a úvodu vyplývá, že autor chce zkoumat „zasazení“ (str. 7) počítačové hry, tedy produktu popkultury do „doby renesance“ a upřesňuje, že to bude do *historického období renesance* nebo *prostředí, které historické období renesance napodobuje, nebo je na něm založeno*. V závěru však píše o opačném postupu: *Cílem této práce bylo ilustrovat, jakým způsobem jsou historické renesanční vizuály odráženy v současných dílech*. Ať je to tak nebo naopak, tak pokud si to z dalšího kontextu vykládám dobře, autor porovnává italskou renesanci a současnou hru zasazenou do italské renesance. Je zřejmé, že si neuvědomuje

významový rozdíl mezi renesancí ve smyslu označení historické epochy - doby a renesancí ve smyslu označení uměleckého stylu. Vzhledem k tomu, že renesanci vymezuje od 13. do 16. století a chce komparovat specifické vizuální prostředky, výrazové prostředky, hodnoty apod., předpokládám, že ji chápe jako označení stylu a ne epochy, která následovala po konci středověku.

**Navrhuji tedy, aby u obhajoby student objasnil, jak chápe „dobu renesance“ a vymezil ji pro své téma lépe než v předložené práci.**

K přehledu vývoje periodizace italské renesance se v úvodu do historie doporučuje např.: Rolf Toman úvod ke knize *Umění italské renesance*, česky Slovart 2000, str. 6 – 11; tamtéž Alick McLean, *Italská architektura pozdního středověku*, str. 13-35, Alick McLean, *Architektura rané renesance ve Florencii a střední Itálii*, str. 98-129. K periodizaci renesance a charakteristice epochy viz též Pavel Floss, *Proměny vědění*, Praha, 1978 (s. 165 –170: *Zrození vidění*; 170 – 180: *Obraz světa a svět obrazu*; 181- 188: *Boj o prostor a jeho význam pro vědění a nový životní styl*). Nově se tomuto tématu Floss obsáhle věnuje ve své knize *Aktéři humanismu a rané renesance* (2021): Jedenáct vstupních meditací o výkladu, vymezení a povaze renesance, str. 15-45.

Jako srovnávací vizuální prvky (str. 10) autor konkrétně uvádí: například autentické kostýmy, prostředí a budovy, nebo renesanční umění – považuje je za prvky *typicky renesančně výrazné, které v minulosti mohly působit chudší (nerozumím, proč nebo jak chudší?)* a uvažuje, zda mohou působit dostatečně exoticky (**proč exoticky a pro koho?**). Nesrovnává je však s vizuálními prvky zachovaných renesančních obrazů (používá encyklopedii dobové módy) nesrovná je ani se zachovanou dobovou architekturou. **Proč?**

Jako další srovnávací kritérium autor uvádí „renesanční hodnoty“ (*Pilíře renesančních hodnot a umění*, str. 11) – neupřesňuje však jaké. Mohl využít Burkovu knihu, kterou má v seznamu použité literatury. Burke např. píše (str. 244) o hodnotách (kupeckých): zájmy o abstrakci, měření a individuum – individualismus, soutěživost (sebeuvědomování), čínorodost, tvořivost, společenské uplatnění mimo zavedené společenské struktury (kněz, válečník, rolník) – význam, jaký se přičítal rodu a hodnotám založeným na jeho soudržnosti – rodové kaple, náhrobky, účta k předkům, velikost a nákladnost domu, ložie – reprezentace rodiny. Jiné hodnoty lze odvodit z 6. kapitoly téže knihy: Vkus (str. 158-168).

**Jaké hodnoty tedy měl autor na mysli? V závěru sice píše, že je v práci uvedl, ale mohl by to při obhajobě upřesnit kde a jaké?**

Z uvedeného cíle této práce vyplývá, že autor chce komparovat popkulturu počítačových her a renesanční umění, to znamená dva různé systémy. V teoretické části práce bych tedy očekávala, že zvaží vzájemné vztahy těchto dvou systémů, tedy možnosti, zda je může komparovat přímo nebo zprostředkovaně, vybere a kriticky zhodnotí prameny, které bude srovnávat a zvolí k tomu adekvátní metody, vybere si srovnávací hlediska.

I když to autor náležitě a výslovně neuvádí, předpokládám, že primárním pramenem této práce je počítačová hra a že ji autor zná, i když ji čtenáři této práce nepříběhlil a jako pramen nepopsal. Právě z jejího popisu by měl vyplynout časový a tématický rámec, motivy a výrazové prostředky pro výběr dalších pramenů z oblasti umění. Dále by bylo rozhodující, zda by autor pracoval s uměleckými prameny v originále nebo v reprodukované podobě, zda tedy vstupuje do systému umění nebo setrvává v systému kultury. V každém případě by měl následovat kompletní popis a kritika pramenů (to znamená včetně identifikačních údajů, u obrazů uvádět i techniky, formát, místo uložení, případně autory snímků), zda jde o rozbor a komparaci uměleckých děl nebo medií skrze která nahlíží vybraná srovnávací kritéria. **U obhajoby by měl autor sdělit, zda zmiňované obrazy viděl v originále nebo v reprodukcích? – a jaký to mělo dopad v jeho práci? Jak posuzoval a srovnával výrazové prostředky hry a uměleckých děl případně medií. Zda obrazy vybral a popisoval na základě vlastní úvahy a pozorování a nebo převzal výběr, popis a interpretaci z literatury.**

Je škoda, že k popisu obrazů a scén nevyužil v různých kurzech zmiňované knihy Pierra Francastela: *Figura a místo. Vizuální řád v italském malířství 15. století*, česky 1984 nebo *Malířství a společnost. Výtvarný prostor od renesance ke kubismu*, česky 2003.

V předložené práci však citelně chybí i popis, kritika a charakteristika samotné hry Assassin's Creed II, čtenář není seznámen s obsahem, postavami, dobou a prostředím. Autor až na str. 28 píše: *Jedná se o historickou akční adventuru vyvinutou studiem Ubisoft Montreal a vydanou společností Ubisoft v září 2009 pro platformy PlayStation 3 a Xbox 360 a v březnu 2010 pro počítače Microsoft Windows. Assassin's Creed II je druhou hrou série a navazuje na příběh prvního dílu, Assassin's Creed (2007)* - a to je vše. Pak jen v interpretační části a bez dalších souvislostí zmiňuje postavy, události, místa, objekty atd. Postrádám také informace, jak z obsahu a výrazových prostředků hry odvodil, jaké obrazy, témata, motivy, osoby, události a jevy vybrat ke srovnání.

Autor nepíše, jaké metody ve své práci použije – z textu vyplývá, že postupuje metodou kompilace (ale většinou pouze z jednostranně zaměřené literatury) a také bez náležité kritiky a komparace.

**Při obhajobě by měl student vysvětlit, proč vybral zrovna obrazy benátských malířů a uvést je do souvislosti s hrou Assassin's Creed II. Vidí nějaký rozdíl mezi renesančním malířstvím ve Florencii a Benátkách?**

Z autorova výběru literatury vyplývá, že oblast počítačových her a popkultury je mu bližší než oblast historie a umění. To by nebylo na závadu, ale za chybu považuji, když historická fakta, kontexty, charakteristiky historických i uměleckých událostí a stylů nekriticky přebírá z literatury zaměřené na popkulturu a počítačové hry a nepracuje v plné míře s literaturou z oboru historie, dějin a teorie umění a nepracuje s poznatky, které mohl (a měl) během studia na fakultě získat. Jednak se tím ochuzuje o řadu důležitých aspektů ke srovnání hry a (umělecko)historických poznatků a zpochybňuje vlastní cíl hledat anachronismy, odchylky a nepřesnosti. K tomu by potřeboval důslednější poznání historického a kulturního kontextu. Zjevně v důsledku toho přehlídí v samotné hře řadu „renesančních“ rysů (např. str. 31 zmínka o krychli a čtvercové síti, ale bez zmínky o renesanční konstrukci obrazového prostoru s pomocí krychle a mřížky – viz např. obrazy Piera della Francesca a teorie Leona Battisty Albertiho). Přejímá z použité literatury i chybné soudy, např. že fasáda kostela Santa Croce byla plánovaná jako gotická a byla realizovaná jako novogotická (str. 35). Stačí se podívat, že to není novogotika a zjistit, v jakém stylu byla stavba postavena. **Mohl by to při obhajobě uvést?** Ke stylové charakteristice Santa Croce např. již citovaná práce Mc Leana o architektuře pozdního středověku v Itálii. O gotice v Itálii např. viz: Barbara Börngässerová, *Gotická architektura v Itálii* in: Kōnemann (ed.), *Gotika*, Slovart 2000, str. 242-265.

V kapitole o gotice v Itálii jsou i zajímavé poznatky k interpretaci obrazu města Florencie ve středověku. Sice asi nebylo autorovým záměrem sledovat i urbanistický vývoj města v době, do které byla hra zasazena. Ovšem poznatky o vývoji hradeb, trasování ulic ve vztahu k dálkovým cestám, městským branám a mostům tvůrci hry jistě brali v potaz, stejně jako symbolické pohledové osy mezi významnými objekty města (k tomu např. viz: Marwin Trachtenberg, *Dominion of the Eye: Urbanism, Art, and Power in Early Modern Florence*, Cambridge University Press (New York, NY), 1997. Pro snadnější představu o prostorových vztazích ve Florencii a v Benátkách i k základním a spolehlivým informacím o jednotlivých objektech a místech by posloužily česky vydané průvodcovské texty s plány měst: Rolf C. Witz, *Umění a architektura. Florencie*, Slovart, česky 2007; Marion Kaminski, *Umění a architektura. Benátky*, Slovart, česky 2007. Použití by se nabízelo např. na str. 24 – 26, kde autor píše o *symbolické esenci města (...) a dominantách města (...) zkušenostech hráčů s městem*. Ale také v textu na str. 28, kde píše o prostorovosti hry. V kurzech a literatuře o urbanismu a městech by se také dočetl o významu (a vztahu) pojmů: prostor – místo – topografie. (Např. Christian Norberg Schulz, *Genius loci*, česky 1998; přednášky a texty prof. Sokola nebo doc. Pince); mentální mapy – texty a přednášky prof. Havelky atd.).

Je dobře, že autor zařadil do textu kapitolu o barvě (str. 30), ale měl by barvu charakterizovat jako výrazový prostředek toho či onoho média, a pak teprve komentovat dojmy hráčů (unavená barva apod.). **Měl by také vysvětlit, proč zrovna barvu vnímá jako „typicky renesanční snahu o symetrii a geometrickou přesnost“ – to snad jsou spíše prostředky konstrukce obrazového prostoru, kompozice, nebo ne?**

**Když autor cituje (překládá) texty o barvách v renesanci (pozn. 19), měl by věnovat při překladu pozornost rozdílnému významu pojmů „pigment“ (minerální zdroj) a „barvivo“ (organický zdroj). Viz**

např. přednášky a texty doc. Alta; Roman Kubička - Jiří Zelinger, *Výkladový slovník malířství, grafika, restaurátorství*, 2004).

Využití různých barevných filtrů v počítačové hře může mít předlohu v různé barevnosti obrazů vznikajících v toskánské, benátské nebo v jiných lokálních školách italské renesance.

V souvislosti s překlady ještě poznámka: autorovi občas uniká rozdíl ve významu slov barevný – barvitý. Např. *Příběh Assassin's Creedu II je ve svém pojetí historie „barvitější“*, (str. 29); ... *barvitější barevnou paletou* (str. 36); ...*barvitost opravdového světa (...) typicky renesanční barvitost (...) po barvitých a prosvícených malbách* (str. 38)

Kapitola o světle (stínu), str. 37-39 je ve zvoleném konceptu práce potřebná, ale zde bohužel zcela nepovedená. Nedokážu posoudit, do jaké míry je to volbou literatury, kvalitou překladu (zdroje však neuvádí), ale rozhodně je to způsobeno nedostatečnou vizuální kompetencí.<sup>1</sup> Stačí se na vybrané obrazy podívat (i na jejich reprodukce), aby bylo zřejmé, že autor píše o tom, co snad jen povrchně četl, ale na obraz se už nepodíval. K tématu světla/stínu v renesančním malířství je i bohatá literatura (např. Michael Baxandall, *Stíny a světlo. Umění a vizuální zkušenost*. česky 2003).

Kapitola o kostýmech také potřebná, ale zpracovaná jen na základě literatury, autor nepoužívá renesanční obrazy jako pramen. Občas podivné, nesrozumitelné formulace, např. *Považuji tedy za zřejmé, že tento kostým byl pro typ postavy lékaře na ulici zvolen, jelikož je nezávisle na autenticitě jedním z obvyklých symbolismů mj. často také spojovaným s renesancí a tvůrci jeho obsazením pokračují v trendu snahy vizuálně přiblížit svět očekáváním publika hry*.

Dalo se očekávat, že závěr práce bude problematický, protože v jejím úvodu nebyly jasně vytčené cíle a otázky, ani zvolené prameny a metody, takže nebylo na čem závěr stavět. Nebyla tedy možnost rekapitulovat, co a jak se komparovalo, jak se to dělalo a povedlo a k čemu autor dospěl. **Vzhledem k tomu, že toto bude potřeba sdělit při představení práce na začátku obhajoby, měl by si autor k tomu účelu tento přehled dodatečně připravit.**

Nejsem kompetentní postihnout všechny aspekty této práce, upozornila jsem tedy jen na záležitosti, která vidím ze své oborové pozice nebo z hlediska obecných požadavků na metodické zakotvení a formální zpracování bakalářské práce (poznámkový aparát, jazykovou úroveň, seznam literatury a pramenů apod.). Uznávám, že z pohledu (pop)kulturní historie a teorie může mít práce prokazatelné kvality a zajímavý přínos, proto i přes své četné výhrady navrhuji práci k obhajobě s hodnocením 2-3 podle průběhu obhajoby.

Blanka Altová

V Trstěnici dne 8.9. 2021

---

<sup>1</sup> Ve školních osnovách výtvarné výchovy (základní a střední školy) se definuje obrazová kompetence, popř. kompetence obraznosti jako centrální kompetence v oboru výtvarné umění – výtvarná výchova. Pod pojmem "obraz" se myslí nejen dvou-, ale i také třídimenzionální objekty, artefakty, vizuální informace, procesy a situace vizuální zkušenosti. Jedná se o získané poznatky a dovednosti z oblastí produkce, recepce, reflexe a prezentace "obrazů".

