

*Posudek vedoucího bakalářské práce*

*Daniel Russo: Návrat renesance? Vizualizace renesančních prvků v současné popkultuře a v sérii Assassin's Creed.*

Autor se ve své bakalářské práci zabývá pozoruhodným, poměrně novým fenoménem v oblasti popkulturní a herní fikce, konkrétně v jejím segmentu, který se věnuje jakýmsi historickým evokacím v neustálé kombinaci s žánrem fantasy. Tou rámcovou novinkou je posouvání od tradičnějšího popkulturního materiálu, který byl dlouho využíván při konstruování popkulturních, „historizujícím“ způsobem zaměřených fikčních světů (a jenž se pokoušel působit dojmem např. starověké a středověké „exotiky“) směrem k dosud tolik nevyčerpaným zdrojům novějších epoch. Třeba renesance, ale i devatenácté století apod. vstoupily v posledních deseti či patnácti letech do populární a herní kultury v poněkud jiném hávu, než na jaký byli „konzumenti“ dříve zvyklí. Evokace těchto epoch nepojímá popkultura obdobně jako zmiňované rádooby starověké či středověké odkazy, u nichž z různých důvodů často více popouštěla uzdu anachronické fantazii. Ale to není jediná charakteristika komentovaných posunů (a také není vždy platná – někdy se i v popkulturních variacích na novověk a modernitu vyskytují čirá fantasmata). „Historizující“ žánry popkultury (včetně her) si před časem určitých epoch všímaly méně z důvodu jejich přílišné „blízkosti“ (alespoň tedy předpokládané producenty) našemu soudobému typu myšlení. Tato blízkost dnešnímu „epistémé“ se jevila spíše jako záruka nudy než zábavnosti daného popkulturního příběhu. Když se objevil nový typ argumentace a lákadel popkulturní produkce, již představuje (iluzorní) příslib jakési autentičnosti, situace se změnila. Zvláštní provázání inzerované popisnosti, topografičnosti atd. s příliš nezměněnými postupy žánru fantasy tvoří inovovanou „ludickou“ směs (ve hrách, seriálech apod.). Jako kdyby se zde romantik popřípadě surrealista snažil argumentovat strohým realismem. Daniel Russo si vybral konkrétní příklad kultovní hry o „Assasínech“, respektive některých jejích sérií, v nichž se pozoruhodná a vlastně paradoxní setkání fantasy a „realismu“ odehrávají. Při své detailní analýze se snažil naznačit, že přes veškerou vnějškovou „podobnost“ vizuálních prvků hry a některých fenoménů renesanční vizuální kultury, se stále jedná o očekávatelné

principy fantasy, o stereotypy usnadňující hratelnost a ztotožnění konzumenta s daným produktem. Autorův průzkum relativně nového fenoménu v oblasti popkultury (z nedostatku jiného pojmenování bych mu provizorně říkal třeba „historický kvazi-realismus ve fikčních a ludických světech“), který se soustředí na detailně analyzovaný příklad „Assassínů“, považuji za zdařilý a pro danou problematiku vhodně ilustrativní.

Práci doporučuji k přijetí a navrhuji hodnocení mezi známkami 1 a 2 podle kvality obhajoby.

Václav Hájek