

Katedra animované tvorby

Posudek teoretické diplomové práce – magisterské

Autor/ka práce: Bára Anna Stejskalová

Název práce: Animace a virtuální realita

Posudek oponenta/ky

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Mgr. Eliška Děcká, Ph.D.

Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické diplomové práce:

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce	A
Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	A
Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu	A
Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol a jejich proporce	B
Jazyková a stylistická úroveň práce	B
Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejaté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě)	A
Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	A
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru	A
Celkové hodnocení diplomové práce (A-F)	A

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:

Tato magisterská práce se zaměřuje na velmi aktuální a neustále se vyvíjející kreativní odvětví tvorby ve virtuální realitě (dále jen VR). Již od prvních řádků je patrný velký přehled autorky v této problematice, a to nejen co se současné tvorby týče, ale i historického a společenského vývoje směrem k VR.

Potěšilo mě, že je autorka v textu schopna nahlédnout na VR i v širším společenském a kulturním kontextu, když zmiňuje příklady nejen z animace, ale i z hraného filmu, divadelní inspirace, zdravotní projekty či výukové letecké simulátory.

Stejně tak jsem ocenila, že vedle kapitol věnujícím podrobně se samotnému technologickému vývoji a současné praxi, se autorka nebála pustit i na méně definované a někdy tak i hůře uchopitelné pole ideových inspirací, které v historii samotnému „vynálezu“ VR předcházeli (viz zmínky o sci-fi literatuře, augmentované realitě apod.). Hezky tak připomněla, že VR není jen o technologii samotné, ale především o lidské touze po určitém specifickém zážitku, určitém typu ponoření se do vyprávění či chceme-li splnutí.

Nejsilnějšími pasážemi práce pak pro mě byly momenty, kdy se autorka pokusila shrnout charakter této specifické animační řeči používané (a diváky přijímané) v prostředí VR a porovnávala je se svými zkušenostmi animátorky v rámci prostředí tradičního. Její úvahy například nad změnou v syntaxu, funkcí masek, absencí mluveného slova nebo navádění diváka skrze zvuk či světlo poukazují na to, že se nad možnostmi VR média skutečně dlouhodobě zamýšlí nejen po stránce technologické, ale především po stránce autorské a kreativní.

A to mě přivádí i k mé **doplňující otázce**: Je něco z toho, co se autorka sama naučila při své vlastní praxi v rámci v práci zmiňovaného VR projektu přenositelné třeba i do její budoucí praxe opět v prostředí animované tvorby tradiční mimo VR?

Jako podstatné (a v kontextu současného VR skutečně neopominutelné) jsem vnímala i část práce, kde autorka reflektuje pragmatická omezení kreativních možností VR v důsledku nutnosti brát neustále v potaz prezentaci výsledného díla skrze konkrétní typ na festivalech užívaných headsetů. A naznačuje, že obdobně jako v animaci mimo VR i zde do kreativní tvorby zasahuje mnoho pragmatických vnějších faktorů.

Pokud bych měla práci něco vytknout, pak snad na můj vkus místy až příliš rozsáhlé popisné pasáže vztahující se k podobě jednotlivých děl vytvořených v posledních letech VR technologií. Na jednu stranu chápu a respektuji, že vzhledem k „novosti“ tématu práce mají i ony popisy zde svůj smysl, na stranu druhou bych se sobecky ráda více seznámila s hlubšími úvahami a reflexemi autorky třeba k menšímu počtu takto zmíněných filmů, ale v rámci kontextu její vlastní praxe a zkušeností.

Po stránce akademické úrovně se pak práce opírá o množství kvalitních, aktuálních a různorodých pramenů. Stejně tak jsem ocenila i obrazovou přílohu, která je vzhledem k tématu nedílnou součástí práce a výrazně pomáhá k vytvoření si lepší představy čtenáře o informacích uváděných v textu.

Práci tedy jednoznačně doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení A

Datum:

Podpis: