

Posudek magisterské diplomové práce teoretické

Autor/ka práce: BcA. Alice KRAJČÍROVÁ

Název práce: Jak psát scénář pro virtuální realitu, aneb nová podoba vyprávění pro nový typ média

Posudek vedoucího

Autor posudku: doc. Marek Vajchr, KSD FAMU

Hodnocení obsahu a výsledné podoby diplomové práce (A/výborně – B/velmi dobře – C/dobře – D/dobře s výhradami – E/dostatečně – F/nedostatečně – nedoporučeno k obhajobě)

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce	A
Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	A
Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu	B
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 B	
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru	A
Celkové hodnocení práce	B

Slovní hodnocení bakalářské práce včetně otázek, k nimž se studentka musí při obhajobě vyjádřit:

Alice Krajčírová (=AK) se svou diplomovou prací pokouší z určité zvolené perspektivy zmapovat území, které je pro nemalou část dříve narozených, některé z tradičněji založených pedagogů FAMU nevyjímaje, terra incognita. Ani vedoucí práce nebude zastírat, že není uživatelem žádného z VR produktů v ní popsanych, a jeho zkušenosti s touto formou interaktivní kreativity tak jsou povýtce zprostředkované a teoretické. Otázky, které AR průběžně kladl, tak často byly motivovány především snahou ubezpečit se, že popisu určitého fenoménu porozuměl. Mám za to, že i takto nastavená role vedoucího práce je legitimní: měl tak mimo jiné příležitost prověřit, zda autorka je s to překročit komunikační bariéru

zasvěcené komunity, která se na dnes běžných, tedy zasíťované-sociálních platformách s oblibou opevňuje neprůstřelným fanouškovským žargonem přede všemi trapnými outsidersy. Oceňuji, že AR tuto hru nehraje, a pokouší se naopak vytvořit čtenářsky přívětivé a otevřené prostředí s pomocí slovníčku co možná nejurčitěji nadefinovaných termínů, s nimiž ve své práci operuje. Že se některé z vytvořených termínů mohou znalcům VR jevit jako sporné či volající po dalším upřesnění, je velmi dobře možné – takový už bývá úděl průkopnických gest.

Jako veskrze průkopnický, a tím i hodný respektu a zájmu se mi jeví především záměr AR zauvažovat nových o podobách scénáře, které by byly adekvátní popsaným VR formátům. Pro málokterý z možných světů platí tak názorně jako pro současný svět audiovizuální tvorby, že v něm nová doba plodí co chvíli nové formáty; až delší časový odstup může rozsoudit, které z nich obohatí/obohatila naši budoucnost a která zůstanou zapsána v historii jen coby kuriózní, krátkoživá monstra. AR se v tomto nestabilně dynamickém prostředí pohybuje coby poučená, sečtělá a uvážlivá uživatelka, která si v míře větší než obvyklé uvědomuje, že teoretická, quasiteoretická i spíše jen intuitivní uchopení popsaných jevů tu namnoze mají podobu unikavého provizoria. Předpokládám, že VR-odborníci, jimž se práce AR dostane do rukou, ji kvalifikovaně zváží a posoudí, zda tento pokus postavit množinu těchto fenoménů vymezenou několika případovými studiemi o několika nedávných i vznikajících VR projektech na pevnější základy „ideálního scénáře pro virtuální realitu“ je natolik poučený a inspirativní, aby jej bylo možno využít jako inspiraci a odrazový můstek pro další bádání. Mně se takovým jeví, což samozřejmě může být do jisté míry dáno mou nízkou poučeností. Zcela jednoznačně zato mohu hodnotit přístup AK, který byl po dobu naší spolupráce zodpovědný a intenzivní. AK věcně naformulovala svůj záměr a předložila harmonogram jeho plnění, který dodržovala a promptně reagovala na připomínky k struktuře práce i stylistickým a formálním jednotlivostem. Práci AK navrhuji k obhajobě s výše uvedeným hodnocením.

21. 9. 2020

Marek Vajchr, KSD