Filmová a televizní fakulta AMU v Praze
Katedra scenáristiky a dramaturgie

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 oponenta

Autor posudku: Mgr. Zdeněk Holý, KP 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	B
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	C
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	C
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru	B

Celkové hodnocení práce B

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

Alice Krajčírová si zvolila aktuální téma pro svoji magisterskou kvalifikační práci. Vhodně volí badatelskou otázku, totiž „Existuje způsob, jak formálně strukturovat scénář tak, aby odpovídal specifickým parametrům virtuální či rozšířené reality?“ Pochybnosti lze mít nad celým druhým oddílem, který je spíš skrumáží a definicí pojmů z oblasti interaktivních a imerzních médií, aniž by zásadněji pomáhal autorce vymezit a přiblížit se ke svému badatelskému záměru. Jako každý nový fenomén i tento na sebe nabaluje spoustu intelektuálního balastu – od prostosmyslů, přes revoluční hesla až po myšlenkové zauzlovance, které autorce neslouží. Domnívám se, že úvodní kategorizace a vymezení pojmů mohlo být „selskorozumnější“ a více se přiblížit problému psaní scénáře pro toto médium. Nejsem si jist produktivitou pojmu pasažér, jistě je přesnější a více odpovídající než používat u tohoto média pojem divák, nicméně pojem uživatel by byl sice obecnější, ale nepřikláněl by se v paradoxnosti pasivity a aktivity konzumenta na žádnou z těchto stran. Dále

postrádám jasné rozlišení mezi „VR“ zážitkem v prostředí CGI (Computer-generated imagery) a natáčeným v reálných lokacích, což má zásadní dopad na otázku střihu a potřebu vymezit ho v rámci developmentu, tedy i v rámci psaní scénáře. Ostatně problém střihu, nebo spíše potřeba kontinuity všech 3D prostředí jsou známy už od různých historických pokusů o 3D film; mnohé k tomu nám napoví úspěšnost či neúspěšnost jednotlivých 3D filmových titulů (zvláště neúspěšnost těch, co byly mechanicky do 3D převedeny).
Ze druhého pojmového oddílu bych vyčlenil a osamostatnil analýzu scenáristických programů pro tento typ média, protože je spíše homologická, totiž empiricky analytická jako oddíl třetí, tedy zkoumá povahu scenáristické práce skrze praxi: již vzniklé softwarové pomocníky pro psaní scénáře. Pro nový fenomén je zcela správné induktivně sbírat empirickou evidenci, kterou je možné formulovat do obecnějších závěrů a následně klást kategoričtější otázky.
Když jsme u nového fenoménu, některé rysy jsou zpravidla odvozené a zaslouží si historickou analýzu, která by mohla napomoci vytyčenému úkolu, pomoci v typově nové scenáristické práci. O problémech střihu ve 3D jsem se již zmínil. Jiný akcentovaný problém, jak udržet pozornost diváka ve zdánlivě svobodném prostředí, řešily od počátku videohry (mimochodem ustálený odborný pojem, který diplomantka k mému překvapení nepoužívá), zvláště FPS (First-person shooter). Řešení spočívá v audiovizuálních vodítkách schopných upoutat naši pozornost. Tedy způsob vyprávění skrze diskrétní vodítka schopná upoutat naši pozornost má dlouhou tradici, z níž by bylo dobré čerpat.
Práce je v empirických oddílech důkladně vyrešeršovaná, počet zvolených příkladů praxe je dostačující k zobecnění. Teoretická literatura by samozřejmě mohla být rozsáhlejší, ale nejsem přesvědčen, že by ve vytyčeném úkolu diplomantce nějak zásadněji pomohla.
Citování není zcela v souladu s výnosem rektora, nicméně plní svůj smysl v dohledatelnosti zdrojů, proto mu zachovávám plnou bonifikaci.
Výsledky práce shledávám uspokojivé, co se týče upozornění na problémy při psaní scénáře a vůbec formování podobného projektu, jako jsou změny prostředí, nemožnost použít detail, problematičnost střihu, vedení pozornosti, označování míst interakce apod., nicméně si dovedu představit, že by jim mohla být věnována názornější a systematičtější pozornost. Navržená scenáristická řešení jsou pro mě obtížně srozumitelná, což může být zapříčiněno mojí nedostatečnou znalostí VR prostředí (měl jsem šanci ve VR brýlích vidět kolem 5 až 10 projektů).
Celkově hodnotím práci jako poctivou, odpracovanou, čemuž odpovídá i její nadstandardní rozsah. Nicméně mohla být postavena účelněji a s tím přinést i užitečnější informace.
Práci doporučuji k obhajobě.

Otázka: Hraje diplomantka videohry? Pokud ano, nalezla v oblasti VR funkční principy, které by neznala z oblasti videoher?

Datum: 12.09.2020 Podpis: .....