

Filmová a televizní fakulta AMU v Praze
Katedra scenáristiky a dramaturgie

Oponentský posudok magisterskej diplomovej práce teoretickej

Autor/ka práce: BcA. Jaroslav Miška

Názov práce: Interaktivní film

Oponentský posudok

Autor posudku: MgA. Marek Grajciar, KHD FAMU

Hodnotenie obsahu a výslednej podoby diplomovej práce (A/výborne – B/velmi dobre – C/dobre – D/dobre s výhradami – E/dostatočne – F/nedostatočne – nedoporučené k obhajobe)

Celkové hodnotenie práce

D

Slovné hodnotenie magisterskej práce:

Jaroslav Miška sa vo svojej magisterskej diplomovej práci venuje štruktúrnemu rozboru troch, podľa neho najvýraznejších interaktívnych diel z posledných rokov a ich komparáciou s príbuznými filmovými a hernými žánrami. Autor v práci využíva metódu analýzy, pomocou ktorej sa mu darí identifikovať podstatné a nutné vlastnosti elementárnych častí celku. Problém však nastáva pri snahe formulovať cieľ analýzy, ktorým by nemalo byť iba zdokumentovanie momentálneho stavu. V prinášaní nových poznatkov alebo súvislostí, prípadne objavovaní nových spôsobov, ako tému uchopovať, značne pokrívka.

Problematickým je aj zameranie analýzy na príbehovú skladbu. Veľkú časť textu totiž tvorí iba popis jednotlivých dejových situácií a ich variácií, čo by samo o sebe nebolo zlé, keby sa tak nedialo na úkor iných aspektov, ich interpretácií a vkladu autorových myšlienok.

Formálne je rozbor koncipovaný správne, autor si v práci vyčlenil niekoľko kapitol, ktoré na seba prirodzene a zároveň logicky nadväzujú. Problematickejšim je ich obsahová náplň.

V úvode autor správne osvetľuje pojem interaktívny, v jednom odstavci si vytyčuje cieľ práce a potom technicky vysvetľuje, ako používal diagramy, a kde je možné ním rozoberané diela vzhliadnuť.

V nasledujúcej kapitole, zaoberajúcej sa históriou interaktívneho filmu, urobí veľmi stručný prierez históriou, pričom ale absolútne opomenie 90. roky, ktoré zaznamenali najmä vďaka technológii CD-ROM najvýraznejší rozmach interaktívneho filmu.

Kapitola tri popisuje dej všetkých troch rozoberaných diel, čo je čitateľsky ústretové gesto. Stručná štvrtá kapitola sa zaoberá ovládaním filmov a jednoducho popisuje ich mechaniku. Až v piatej a šiestej kapitole sa dostávame k samotnému jadru práce, ktorým má byť analýza príbehu a spôsob rozprávania, resp. štruktúra interaktívneho príbehu. Obe kapitoly sú členené do viacerých podkapitol, pri tvorbe ktorých autor postupoval analogicky. Zadefinoval si základnú kategóriu, špecifickú pre interaktívny film, a podľa nej časť pomenoval. V úvode podkapitol potom vždy našiel viac či menej presnú paralelu s filmom alebo hrou a po nej vždy nasledoval metodický detailný popis toho, ako sa daná kategória realizuje v ním skúmaných dielach. Problém tohto prístupu ale spočíva v tom, že je únavne popisný a autor k nemu nepripája žiadne vlastné zistenia. Analýza je tak mechanická a redukuje sa na výpočet elementov a ich rôznych kombinácií. Autor sa nesnaží o hľadanie paralel alebo kontrastov medzi jednotlivými dielami, ani žiadnych iných súvislostí, čím je komparatistická časť práce vyprázdnená.

Aj v úvode avizovaná komparácia filmov so svetom klasických videohier je minimálna, reprezentovaná len jednoduchými pozorovaniami typu: film má len jeden koniec, interaktívne diela ich môžu mať viac.

Rovnako problematcky vnímam rozhodnutie nezaraďiť do analýzy kategórie, akými sú téma alebo významová rovina. Akoby autora zaujímala iba mechanika konštrukcie. Pritom najzaujímavejšie zistenia mohli tkvieť práve v prepojení obsahu a formy a spôsobu, akým sa ich jedinečnosť pretavuje do významovej roviny. Ako sa vnímanie obsahu mení so zmenou formy, aký dopad na percepciu diváka majú jednotlivé konce atď.

Pozitívne hodnotím štylistickú stránku textu, ktorá je jednoduchá, ľahko zrozumiteľná a text dobre plynie. Rovnako oceňujem použitie grafov, ktoré, až na pár výnimiek (najzložitejšie grafy, zaberajúce celú stranu, boli pri svojej veľkosti nečitateľné), plnia svoju funkciu a dobre ilustrujú.

Za nedostačujúcu považujem autorovu prácu so zdrojmi. Aj napriek tomu, že sa jedná o žánr relatívne nový a nepreskúmaný, je užitie piatich zdrojov málo. Obzvlášť, keď dva z nich sú

marketingové materiály tvorcov diel a jeden je odkaz na stránku, oznamujúci nemožnosť službu využiť, čím sa len potvrdzuje tvrdenie autora, že službu nemožno použiť.

Poslednou kapitolou je záver, ktorý trpí podobnými nedostatkami ako zvyšok práce. Keďže si autor v úvode poriadne nezadefinoval cieľ svojho bádania, v závere sa k nemu ani nijako nevyjadruje. Namiesto toho predkladá rad tvrdení a otázok. S niektorými z nich nemožno nesúhlasiť („Žánr interaktívneho filmu tu s námi je už více než padesát let a lze předpokládat, že dalších padesát let bude, pokud jej nepřeválcuje jiný druh média.“), ale len preto, že pokrývajú všetky možné budúcnosti. Takto všeobecné tvrdenia však veľkú výpovednú hodnotu neprinášajú.

Prácu navrhujem k obhajobe s vyššie uvedeným hodnotením.

Otázkou k diskusii je, ako autor sám vníma zámer svojej práce a to, či sa mu ho podarilo naplniť. Čo sa pri práci na nej naučil a čo nového a podnetného predpokladal, že si čitateľ odnesie.

31.1. 2022

Marek Grajciar, KHD