

# POSUDEK VEDOUCÍHO PÍSEMNÉ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

**Název práce:** Potenciál využití divácké interaktivity v české filmové a televizní tvorbě  
**Autor/ka práce:** BcA. Vojtěch Kába  
**Studijní program:** Produkce  
**Typ studijního programu:** magisterský

**Vymezení cíle a jeho naplnění:**

Dílčí známka\*: A

Zdůvodnění: v pořádku, viz níže

**Aktuálnost tématu (a relevance zvolené metodologie v případě diplomové práce):**

Dílčí známka\*: A

Stručné zdůvodnění: v pořádku, viz níže

**Odborný přínos, původnost práce a její případné využití v praxi:**

Dílčí známka\*: A

Zdůvodnění: v pořádku, viz níže

**Logická stavba a členění práce:**

Dílčí známka\*: A

Zdůvodnění: v pořádku, viz níže

**Formální úprava a náležitosti práce včetně jejího rozsahu:**

Dílčí známka\*: A

Zdůvodnění: v pořádku

**Práce s informačními zdroji:**

Dílčí známka\*: A

Zdůvodnění: v pořádku

**Jazyková, stylistická a terminologická úroveň:**

Dílčí známka\*: A

Zdůvodnění: v pořádku

**Stanovisko posuzovatele k výsledku kontroly Theses: v pořádku**

### **Celkové shrnutí hodnotitele:**

Vojtěch Kába na tématu své diplomové práce pracoval a konzultoval ji dlouhodobě, systematicky a důsledně. Téma interaktivity promýšlel už v prvním ročníku magisterského studia a svoje studijní úsilí korunoval podobou diplomové práce, která je nadčasová a může jeho případným tematickým následovníkům pomoci zorientovat se v poměrně rozsáhlé oblasti interaktivní audiovizuální tvorby, jejíž hranice jsou zároveň obtížně definovatelné. Stává se médium, resp. audiovizuální projekt interaktivním už pouhým faktem, že ho někdo sleduje a reaguje na něj? I tak lze totiž na interaktivitu nahlížet – minimálně z pohledu jednoho ze zpovídaných tvůrců a odborníků.

Navíc se celá situace začne už brzy komplikovat využíváním umělé inteligence, která může zásadně proměnit celé vnímání a principy napojování publika na audiovizuální obsah. Zmapovat tento technologický progres je ale zcela mimo možnosti jakékoliv diplomové práce, protože situace je mimořádně dynamická a mění se nám před očima – doslova z měsíce na měsíc.

Diplomant se každopádně ocitl v situaci, kdy bylo pro úspěch celé práce klíčové neutopit se v množství různorodých variant vývoje, nekonečném množství tematických příkladů a zdánlivě neexistujícího terminologického vymezení, v čemž dle mého mínění obstál výtečně.

Práce je uvozená dvěma klíčovými výzkumnými otázkami: Jaká je historie a současnost interaktivních audiovizuálních projektů s důrazem na české prostředí? A jaký je potenciál využití divácké interaktivity v současné filmové a televizní tvorbě v českém prostředí?

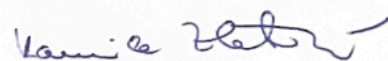
Na obě otázky dostává čtenář komplexní odpověď v podobě pečlivého teoretického souhrnu založeném na studiu a komparativní analýze adekvátního množství odborné literatury, v druhé části tato teoretická východiska aplikuje v hloubkových rozhovorech s osobnostmi české audiovize – jedním z nejuznávanějších českých formátových analytiků a dvěma výraznými producenty z oblasti filmu a televize, kteří jsou zároveň k potenciálu interaktivity v audiovizi skeptičtí, což je pohled, se kterým se po odborné stránce také ztotožňuji, zjednodušeně řečeno.

Vojtěch Kába odvedl precizní práci, která by mohla být úvodem k případnému doktorskému výzkumu.

### **Otázky a náměty k diskuzi při obhajobě:**

Hodlá Vojtěch Kába pokračovat v tématu i formou dalšího odborného či praktického projektu? A mohl by podle něj rozvoj umělé inteligence nějak významně ovlivnit atraktivitu a globální potenciál interaktivních audiovizuálních projektů?

<b>Doporučení práce k obhajobě:</b>	Ano
<b>Navrhovaná klasifikace*:</b>	A
<b>Datum vypracování posudku:</b>	26. 6. 2023



MgA. Kamila Zlatušková, Ph.D.