

POSUDEK OPONENTA PÍSEMNÉ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

Název práce: POTENCIÁL VYUŽITÍ DIVÁCKÉ INTERAKTIVITY V ČESKÉ
FILMOVÉ A TELEVIZNÍ TVORBĚ
Autor/ka práce: Vojtěch Kába
Studijní program: Filmové, televizní a fotografické umění a nová média
Typ studijního programu: [magisterský]

Vymezení cíle a jeho naplnění:

Dílčí známka*: C

Zdůvodnění: Diplomová práce se věnuje více minulosti interaktivních projektů a neukazuje možnosti, jak potenciál využití interaktivity v televizní a filmové tvorbě využít v současnosti.

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

Dílčí známka*:D

Zdůvodnění: Výběr tématu, zapojení divácké interaktivity v české televizní a filmové tvorbě, je ve světě raketově se rozvíjejících digitálních technologií, tématem aktuálním. Metodologie polostrukturovaných rozhovorů není podle mého názoru relevantní, protože výběr respondentů je nevyvážený.

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

Dílčí známka*: C

Zdůvodnění: Přínosem práce je shromáždění již známých faktů a kategorizace interaktivních projektů. Jako nedostatek pak považuji skutečnost, že práce jen okrajově nabízí nové trendy a možnosti pro využití interaktivity v televizní a filmové tvorbě.

Logická stavba a členění práce:

Dílčí známka*: B

Zdůvodnění: Práce je přehledná a logicky strukturovaná. Mnohé informace se v ní ale opakují.

Formální úprava a náležitosti práce včetně jejího rozsahu:

Dílčí známka*: B

Zdůvodnění: Práce je formálně zpracovaná dobře, obsahuje kromě psaných informací i vzorce a grafy. Rozsah práce je, i díky publikování strukturovaných rozhovorů v plném znění, v pořádku.

Práce s informačními zdroji:

Dílčí známka*: B

Zdůvodnění: Nenašla jsem v této oblasti žádné nedostatky.

Jazyková, stylistická a terminologická úroveň:

Dílčí známka*: B

Zdůvodnění: Bez nedostatků.

Celkové/vlastní shrnutí hodnotitele:

Positivně hodnotím výběr tématu, protože oslovení diváka a jeho zapojení a interakce je ve světě raketově se rozvíjejících digitálních technologií, je tématem mimořádně zajímavým. Práce se zaměřila na dvě výzkumné otázky:

1. **Jaká je historie a současnost interaktivních audiovizuálních projektů s důrazem na české prostředí?**
2. **Jaký je potenciál využití divácké interaktivity v současné filmové a televizní tvorbě v českém prostředí?**

Ad 1 se diplomové práci daří naplnit výrazně více, než ad 2.

K první výzkumné otázce přináší diplomový práce velmi dobře zpracované interaktivní prvky v audiovizuálních dílech, včetně popisu a grafického znázornění jednotlivých stylů narativních struktur. Autor rozděluje projekty do několika kategorií, a to podle druhu interaktivity. Tento způsob dělení je dobré rozhodnutí, ale za užitečné bych pokládala uvedení příkladů takových projektů i v žánrových podskupinách. V. Kába ve své práci uvádí, že se věnuje významným interaktivním projektům s důrazem na projekty, které vznikly v českém prostředí, ale v kategorii *4.2.3 Diváci ovlivňující dlouhodobější směřování pořadů*, přestože uvádí, že: „Práce klade důraz na především na fikční formáty a hranou tvorbu,“ opomíjí významný počin České televize z roku 2011, kterým byl projekt *Souboj seriálů*. Diváci v něm dostali, poprvé v historii, možnost, zvolit si seriál, který pak televize natočí. V rámci pěti zábavných galavečerů, kromě představování ukázek z již natočených pilotních dílů soutěžících seriálů, vystupovali také představitelé hlavních rolí toho kterého seriálu a také jejich hlavní tvůrci, kteří měli diváky „přesvědčit“ proč je ten jejich seriál nejlepší. Ve Velkém finále pak diváci hlasováním rozhodli o absolutním vítězi, tedy o seriálu, jehož třináct dílů bude Česká televize natáčet. Po změně vedení ČT, pak ale hlasování diváků přišlo vniveč, když se nové vedení rozhodlo místo vítězného seriálu *Babička* natočit seriál *Cirkus Bukowski*. Toto rozhodnutí, jistě nelze hodnotit negativně, protože *Cirkus Bukowski*, nejen že byl úspěšným seriálem, ale dočkal se, myslím poprvé v ČR, také svého spin offu, kterým byl velice populární seriál *Rapl*, jenž se dočkal i 2. série.

Cílem druhé části práce je, pomocí syntézy dostupných zdrojů a dat získaných z kvalitativního dotazování, zjistit potenciál využití interaktivity v české filmové a televizní tvorbě. Podle autora práce: „Z výzkumu vyplynulo mnoho poznatků, které souvisí se zkoumaným tématem a mohou ovlivnit potenciál využití interaktivity,“ což je tvrzení, se kterým se bohužel nemohu ztotožnit. Všichni respondenti jsou k interaktivitě, zvláště té narativní, spíše skeptičtí. V Kába ve své diplomové práci uvádí, že při výběru informantů kladl důraz na výběr významných osobností, které dobře znají český filmový a televizní trh a zároveň pracují ve filmovém a televizním průmyslu a mohou tak nabídnout i svůj osobní pohled na problematiku z producentské pozice. Jeho cílem bylo také obsáhnout širší spektrum pohledů, proto vybral informanty z různých oblastí audiovizuálního průmyslu. Podle mého názoru, ale stejný seznam otázek pro strukturovaný rozhovor pro šéfa VOD platformy, mediálního analytika a filmového producenta, nemůže přinést relevantní informace. Mediální analytik Milan Kruml, který je v České televizi zaměstnán jako analytik formátů, může jen stěží relevantně odpovídat na otázky k trendům ČT (to by měl dělat minimálně ředitel vývoje a nových médií ČT) a filmový producent Pavel Strnad pak nemůže reprezentovat celou oblast audiovizu (respondentem by měl být předseda nebo některý z místopředsedů APA). Tato „nevyváženost“ se projevila nejpatrněji ve dvou z pěti okruhů otázek, a to:

Interaktivní audiovizuální projekty z producentského pohledu

Interaktivní projekty z pohledu zastupované instituce


Autor si zvolil mimořádně atraktivní téma, ale viz výše uvedené nedostatky, nevyužil jeho potenciálu způsobem, aby tato diplomová práce mohla být přínosným materiálem pro ty profesionály z oboru audiovizu, které potenciál využití divácké interaktivity zajímá a snaží se jej do svých projektů včlenit.

Otázky a náměty k diskusi při obhajobě:

Jaké vidí autor klady a zápory interaktivních projektu z hlediska rozpočtu a také z pohledu reprízovatelnosti interaktivního audiovizuálního díla, důležitého parametru televizních projektů.

V jakém druhu interaktivity vidí hlavní potenciál v oblasti VOD platforem, klasických broadcasterů a filmového průmyslu?

Doporučení práce k obhajobě: Ano
Navrhovaná klasifikace*: C
Datum vypracování posudku: 20. 6. 2022



Mgr. Kateřina Ondřejková

* Vysvětlivky hodnocení: A = výborný výkon převyšující daná kritéria, B = nadprůměrný výkon s minimem chyb, C = průměrný výkon s přijatelným počtem chyb, D = přijatelný výkon s větším počtem chyb, E = výkon vykazující minimální naplnění kritérií, F = nepřijatelný výkon.