

Posudek vedoucí na bakalářskou práci Janka Palovského

Tvůrčí a technická specifika vývoje filmů pro VR

Janek Palovský si zvolil pro svou bakalářskou práci zcela aktuální, v českém prostředí dosud, pokud vím, nezpracované téma – a sice tvorbu VR filmů (či 360° videa). Jedná se prozatím o poměrně malý, nicméně rozvíjející se segment filmové tvorby, jež může někdy obsahovat i interaktivní prvky a blížit se zážitku hernímu. Autor bakalářské práce si nicméně funkčně omezil své téma právě jen na díla filmového charakteru, čímž se daná problematika stala snáze uchopitelnou.

Z hlediska struktury textu se Janek Palovský zaměřil na čtyři různé způsoby, jak o tvorbě VR obsahu uvažovat: z hlediska historického vývoje, z hlediska pozitivních i negativních psychologických a etických dopadů na recipienty, z hlediska vlastní zkušenosti s natáčením VR díla a z hlediska analýzy několika dosavadních umělecky zajímavých VR děl. Toto rozčlenění textu umožnilo pochopit a prozkoumat daný fenomén ve velké komplexnosti.

Autor provedl obsáhlý výzkum a podařilo se mu shromáždit velké množství informací – první a druhá část textu tak fungují jako kvalitní přehledové seznámení s vývojem vzniku VR tvorby i jako hutné představení úvah nad obecnějšími etickými i tvůrčími otázkami, které jsou s VR spjaté. Tyto první dvě kapitoly jsou založeny na mnoha různorodých zdrojích, v čemž tkví zároveň i trochu problém této pasáže – mezi citovanými zdroji nalezneme stejně tak odborné studie a akademické knihy jako novinové články nebo internetové stránky, u nichž není patrné, jak moc solidním zdrojem informací jsou. Hrozí tak, že velmi složitá problematika, jež není ještě nijak definitivně „vyřešena“ v rámci vědeckých výzkumů, zde může být trochu zjednodušována (vezměme si za příklad úvahu o tom, že VR může způsobovat až depersonalizaci osobnosti – stačí coby dostatečný důkaz citovat jednu vědeckou studii?).

Následující část textu, případová studie popisující zkušenost s natáčením VR filmu určeného pro španělský trh, konkrétně vyjevuje, v čem je takováto práce z producentského hlediska obtížnější a představuje tak z mého pohledu užitečnou analýzu samotné praxe natáčení VR tvorby, se zdůrazněním konkrétních problémů a jejich možných řešení.

Závěrečná část práce pak přináší analýzy několika dosavadních VR děl, které vzbudily větší ohlas v médiích. Janek si vybral pestrý vzorek děl, u nichž se mu daří přesvědčivě ukázat, jak formální a technická specifičnost situace sledování filmového díla ve VR může být využita k prohloubení našeho zážitku. Jeho analýzy jsou navzdory relativní stručnosti velmi všímavé co se týče formální i tematické roviny oněch děl a jsou většinou přesvědčivě argumentované (najde se nicméně i pár drobných výjimek, kdy autor píše např. o „skvělé animaci“ nebo o tom, jak ona technologie „skvěle funguje“, viz s. 33, aniž by to dostatečně zdůvodnil a vysvětlil).

Z jazykového hlediska na textu oceňuji jasný a hutný styl psaní. Finální verze textu by nicméně zasloužila ještě projít z hlediska gramatických chyb. Kvůli použití wordovské funkce sledování změn, s nímž jsme pracovali při konzultování, pak ve finální verzi někde zůstala opakování slov či naopak občas zmizel kousek věty, což je také škoda, že nebylo opraveno včas.

V úhrnu tuto bakalářskou práci považuji za kvalitní a přínosnou. Obsahuje jak mnoho informací, shromážděných v rámci dlouhodobého výzkumu, tak i argumentované vlastní názory a analýzy. Vzhledem k několika drobnějším zaváháním (občasné používání ne zcela solidních zdrojů či hodnocení bez argumentace, gramatické chyby) doporučuji tuto práci k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou B.

5.9.2017

Helena Bendová