

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část*

Jméno a příjmení studenta	Martin Bystriansky		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Režie a scenáristika	/ateliér Audiovizuální tvorba	
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2019/2020
Název práce	Funkce imaginace v seriálu Black Mirror		
Oponent práce	Mgr. Markéta Dvořáčková		

Pomocí X označte v tabulce hodnocení u každého z kritérií. V případě, že vám tabulka nevyhovuje, nemusíte ji využívat.

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	Dobré	Velmi dobré	Výborné	Nedokážu posoudit
Naplnění tématu a rozsah práce					X		
Nastavení cílů a metod práce				X			
Úroveň teoretické části práce				X			
Úroveň analyticko-výzkumné části práce					X		
Splnění cíle práce					X		
Struktura a logika textu				X			
Kvalita zdrojů a práce s nimi v textu				X			
Inovativnost, kreativita a využitelnost						X	
Jazyková a formální úroveň práce, přílohy							X
Konzultace studenta							X

Tabulku s hodnocením doplňte o stručné vyjádření (max. 1200 znaků), které vystihne nejpodstatnější přínos práce, nebo její nedostatky.

Otázky k obhajobě (výhrady, připomínky, náměty, atd):

Martin Bystriansky se ve své bakalářské práci věnuje výjimečně zajímavé a stejně tak i nadmíru složité problematice zobrazování snů, fantazií a představ ve filmu. Text je to sympaticky ambiciózní a smysluplný – minimálně už jen v tom, že se Martin rozhodl cílevědomě prozkoumat teoretické pozadí problému, který souvisí s jeho absolventským filmem, u něž je autorem scénáře i režisérem. Takto šťastné propojení teoretické a praktické části bakalářského zadání navíc ještě podpořil studentův entuziasmus, kdy v každé kapitole je znát, že jde o téma, které Martina mimořádně zajímá a které prozkoumává i za účelem formulování si východisek pro svou vlastní tvorbu. Sice mi to coby oponentce nepřísluší, ale dovoluji si hádat, že jde o studenta, který ke konzultacím přicházel už se samostatně vyhledanou literaturou a dobře zformulovanými otázkami. Za silnější část textu však považuji

až jeho analytickou část, tedy konkrétní rozborů třech dílů britské série Black Mirror, a kapitolu věnovanou reflexi postupů spojených s imaginací ve vlastním filmu BREAKTIME. Vstupní část práce, tedy kapitoly 1. Filmový čas, 2. Sný ako súčasť života, 3. Sný ako súčasť filmového času, jsou sepsány ještě nevyzrálým způsobem, je vidět, že se student teprve učí, jak pracovat s odbornou literaturou. Některé ze sdělení jsou buď nepřístupně překombinované, nebo úplně nesmyslné.

Příklady:

str. 13 – „Filmy používajú sny ako obrazový prostriedok odhaľovania doslovnej pravdy ukrytej hlboko v snevku.“

str. 13 - „Hoci sa veda o spánku, filmová technológia a sofistikovanosť publika v priebehu posledných päťdesiatych rokov vyvíjali nesmierne, filmový boj medzi umením a vedou pri navrhovaní sledu snov zostáva prakticky nezmenený.“

str. 19 - „Nedostatok doslovnej pravdy vo filmových snoch odráža celkový nedostatok doslovnej pravdy.“

Za nejslabší a možná i úplně zbytnou považují kapitolu druhou, která se věnuje teorii snů jako takových. Nejenže se to tady očekávaně hemží Freudem, Freudem a zase Freudem, ale hlavně je to celé sepsáno ve vleku jediného teoretického textu (HALPERN, Leslie. Dreams on film: the cinematic struggle between art and science). Způsobem, kdy jedna parafráze střídá druhou, se s literaturou nepracuje. Nevyváženost úrovně jednotlivých částí práce si vysvětlují tak, že zatímco v prvních kapitolách se Martin pokouší o nemožné – tedy vyrovnat se na pár stránkách (!) s náročnými teoretickými problémy (čas ve filmu, sen v životě, sen ve filmu), v části analytické se mu vede líp, protože už na sebe nebere roli vykladače teorií někoho jiného, ale naopak se sebevědomě noří do analýz vlastních, které navíc už ústrojně propojuje se získanými znalostmi a dovednostmi, které získal u vlastního filmu. Za velmi přínosné považují také začlenění informací z produkčního pozadí série Black Mirror (Charlie Brooker). Souhrnně coby výstup bakalářského studia hodnotím práci i přes výše uvedené připomínky jako velmi kvalitní.

Otázka k debatě:

Zajímalo by mě, z jakého důvodu vlastně volíte pro film BREAKTIME stylizaci retri? Ptám se na to proto, že i váš teoretický text, jakkoliv je psán z pozice dvacátníka v roce 2020, formuluje v otázce našeho soužití s technologiemi nečekaně silně polarizované, buď technopesimistické nebo naopak technooptimistické postoje, což víceméně odpovídá tomu, jak byly technologie přijímány v osmdesátých letech dvacátého století. A jak je také, mimochodem, ve stejném období formulovaly kyberpunkové filmy.

Str. 37: „Film rozoberá tému virtuálnej reality, jej pozítiva a negátiva voči spoločnosti v blízkej budúcnosti alebo alternatívnej súčasnosti. Prečo ľudia vchádzajú do virtuálnej reality? Čo v nej zažívajú? Aké sú následky? Blízka budúcnosť by pravdepodobne mala byť výrazná vďaka technologickému pokroku vo sfére technologických simulácií realít. Už teraz sme svedkami javu, kedy ľudia venujú svoj čas hraníu počítačových hier a snažia sa odpútať od reálneho sveta. Dôvody sú individuálne rozdielne. Buď ide len o výplň času, ktorý je braný ako relax, alebo v druhom prípade môže ísť o vnútorné riešenie problémov ako je depresia prejavená v skutočnej realite. Vývojári hier ponúkajú užívateľom čoraz silnejší, neopakovateľný zážitok, ktorý je hlavne založený na spolení hráča a emócie vloženey v hre. Preto aj film Breaktime by mal byť braný ako spoločenská reflexia súčasnosti, ktorá rozoberá spomínané témy v ponurom svete blízkej budúcnosti.“

Návrh klasifikace: B

V(e) Zlíně, dne 31. 8.

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se vymažte