

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Patrik Polák		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Režie a scenáristika / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2024/2025
Název práce	Adaptace videohry Fallout do seriálové podoby: Analýza tvůrčích rozhodnutí (případová studie)		
Oponent práce	MgA. Tomáš Kubeček		

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

Práce Patrika Poláka z rozličných zdrojů analyzuje tvůrčí rozhodnutí tvůrců televizního seriálu Fallout adaptovaného podle původní videoherní série a shrnuje podstatné aspekty takové tvorby. Metodika práce je dobře nastavena a dodržena. Na výzkumné otázky bylo autorem práce odpovězeno. Struktura práce je velmi dobře a přehledně zvolena. Drobnosti by bylo dobré zmínit na začátku práce, například zasazení seriálu Fallout do jednoho z typů adaptací se objevuje až v samotném závěru.

Výběr videoherní série Fallout je poměrně odvážný z důvodu rozmanitosti této série. Autor stručně charakterizuje sérii a uvědomuje si rozdílnosti mezi jednotlivými díly. Videoherní sérii tvořila různá studia a ač novější díly přinesly sérii novou perspektivu hratelnosti, což Patrik Polák správně podotýká, tak je možné sledovat jistou míru nepochopení a odklonu od záměru tvůrců originální hry, v jejímž duchu pokračuje zejména druhý díl a následně Fallout New Vegas. Zbylé díly v ohledu psané složky hry nedosahují takových kvalit. Styl humoru se mezi díly mění a dále například povaha užití rekvizit při pochopení postapokalyptické povahy her také.

Některá posbíraná data je obtížné používat jako podklady pro výzkum. Například divácká úspěšnost je ošemetný údaj. Odpovědné společnosti často nepublikují celá data. Čísla sledovanosti nemusí nutně odpovídat realitě. Například u seriálů je velký rozdíl mezi sledovaností jednotlivých sérií a také jednotlivých dílů. Takové údaje by mohly lépe sloužit

při výzkumu faktorů přijetí adaptace, ovšem je pochopitelné, že nemusí být k dispozici. Limitace dostupných dat by však v metodice bylo vhodné uvádět.

Ač jsou některé použité zejména internetové zdroje pochybného charakteru, u jiných oceňuji jejich výběr. Například vybrat si jako zdroj reflexi seriálu Fallout od Chrise Avellona, populárního spisovatele videoher, je šťastnou volbou.

Občas se v práci objevují tvrzení, která si vynucují otázky ohledně jejich promyšlení autorem práce. Například s. 22: „V dnešní době už není adaptace považována za méněcennou formu umění.“ Význam věty naznačuje, že autor je přesvědčen, že adaptace byla považována za méněcennou formu umění, přitom příběhy se mezi médii adaptují od jejich počátků. Podobně nešťastně volené věty se v práci vyskytují, nicméně v rámci rozlohy práce se nejedná o tvrzení, která by svou přítomností ohrožovala význam práce.

Další tvrzení, která se v práci objevují, se blíží přílišné generalizaci. Pokud autor píše obecně o videohrách, měl by častěji specifikovat, o jaký žánr či typ her se jedná. Například ne všechny hry mají dialogové možnosti, a ne všechny adaptované hry do filmové podoby mají vůbec dialogy. Po jazykové stránce má práce pouze drobné nedostatky, překlepy a přešlapy v korektuře, kdy se například stejný odstavec objeví v práci dvakrát za sebou.

Autor v závěrech shrnuje všechny poznatky a interpretuje podstatu úspěšných videoherních adaptací. Tento výzkum má nesporné kvality a jistě mu bude k užitku v jeho další výzkumné a tvůrčí činnosti. V práci jsou zohledněny produkční, výtvarné, herecké i marketingové aspekty adaptace a jejich transmediální charakter. Jedná se o komplexní pohled na jeden případ televizní tvorby. Mnou uvedené příklady nedostatků a otázek jsou v celkovém obrazu pouhými doporučeními k zamyšlení a do autorovy budoucí vědecké práce. Práci navrhuji hodnotit B – velmi dobře.

Otázky k obhajobě:

- 1) Jedním ze závěrů práce jsou zásadní prvky úspěšné videoherní adaptace: „respekt k zdrojovému materiálu bez otrocké věrnosti, efektivní využití specifických možností cílového média, zapojení původních tvůrců do adaptačního procesu a schopnost aktualizovat tematické prvky předlohy pro současný kontext.“ V jakých bodech podle Vás selhávají seriálové adaptace jako Halo či Zaklínač, od nichž se odklonili převážně fanoušci předlohy a rapidně klesá jejich sledovanost?
- 2) Na straně 46 vyzdvihujete schopnost tvůrců zachovat specifický tón série. Ten je však mezi jednotlivými díly značně odlišný. Pokud berete v úvahu rozdíly mezi jednotlivými díly videoherní série, z kterých dílů se podle Vás autoři spíše inspirovali a proč? Případně stručně vysvětlíte na příkladu.

Návrh klasifikace: **B – velmi dobře**

Ve Zlíně dne 3.6.2025

.....
podpis oponenta práce