

Posudek na diplomovou práci:

K. Vodrážková: Film jako médium.

EKS FHS UK Praha 2010

Autorka předkládá diplomovou práci s názvem „Film jako médium“, především pak s ohledem na soudobé teorie filosofie médií. Z tohoto hlediska lze magisterskou esej také snáze hodnotit a porovnávat s přístupy mediální vědy, než s tradičními přístupy např. kulturologického či normativního výkladu zpracování filmové skutečnosti.

Nicméně hlavní části eseje lze spatřovat v kapitolách 2,3 a 6. Jedná se o části výkladu filmu jako kulturní techniky, která směřuje k určité proceduře myšlení filmem, tj. filosofii, která by měla být systémem či stroji zobrazování sekvenčních obrazů vlastní. Závěrečné části textu pak dominuje specifická triáda pojmů: computer-generated imaginery, (viz např. str. 49 – 51) a spíše v náznacích, motion capture, engine image, kde samozřejmě jak vysoké rozlišení, 3D či rendering patří k technice zpracování a jenom specificky dotváří projekční, občas surrealistické prostředí Rogera Deana. Od druhé kapitoly autorka důsledně využívá pojmu technického obrazu (Flusser) jako techniky zobrazení, či řekněme plochy věcné konfigurace. Výchozím předpokladem aparátu je tak teorie, technika konstrukce přístroje pro způsob zobrazení. Na rozdíl od víceméně statických obrazů fotografie, předmětem zájmu autorky je způsob zobrazení platný pro pohyblivé obrazy: tedy film. V tomto bodě se také setkává centrální místo textu: tj. médium filmu a medium samotného myšlení. To je hlavní výkladový rámec celé diplomové práce a je zapotřebí uvést, že K. Vodrážková se s ním vyrovnala se ctí. Oporou pro převod mezi oběma typy prostředí je v tomto případě „medialita“, chápána jako „ideální“, čiré zprostředkování, kde médium je nástrojem „ukazujícím“ či přenášejším „obsah“ pro myšlení.

Film jako médium tak zahrnuje minimálně dva různorodé procesy: jednak určitou filosofii filmového plátna (Wartenberg), tedy jako plochy zobrazování a dále agentury (Engell) jako prostředí sdílení tohoto systému zobrazování, tj., tvorby sekvenčních obrazů. Autorka obě tyto tendence správně odlišuje, uvádí jejich relevantní pozici při interpretačních postupech a ovšem, dává je do jisté minimální souvislosti při hledání celkového rámce výkladu vztahu filmu a média. Jedna připomínka: je zapotřebí zdůraznit, že jiný rámec dosud platí pro pojetí a výklad tradičních obrazů v systému např., obrazné tvorby skutečnosti (viz. kunsthistorie) a odlišným rámcem disponuje např., sociologie médií: toto ovšem správně autorka naznačuje při tzv. schopnosti rozlišování a vědeckého pozorování. (viz. str. 27 – e - verze)

Aplikační ukázkou výše uvedeného postupu je potom kapitola 6, v podstatě věnovaná fenoménu filmového Avataru Jamese Camerona, převážně charakterizovaná jako uživatelem sdílená reprezentace ve virtuálním prostředí. V daném případě lze hovořit spíše o softwarovém prostředí.

Prostředkem pro výklad samotného pojmu „avataru“ ve filmové verzi je nová technika ukázání – motion capture – a systém zdvojení mezi obrysem a tělem: jinak řečeno, jedná se o dvojí formu materializace: herce a kamerového scaningu a renderingu při finalizaci filmové postavy. Tato je výsledkem dvojí techniky záznamu předmětu.

Autorka tuto techniku ukázání velmi dobře popisuje, vhodně dokládá použitým obrazovým materiálem a zcela případně doplňuje problematikou operátorů. Závěr potom patří popisu prvků 3D technologie, která v Cameronově verzi nabízí nové pojetí hloubky prostoru vidění dokonalejšími algoritmy pro softwarové zpracování plochy a hlavně pohybu zobrazení.

Krátce na závěr: diplomovou práci K. Vodrážkové považuji za velmi zdařilou, zjevně důkladně zvládnutá témata v přípravě se projevila i v samotné práci: její stavba a celkový rámec na mnoha místech přesahuje běžné standardy mgr. prací.

Navrhované hodnocení: výborně.

V Praze dne 16.6. 2010

Jiří Bystřický