

20-06-2013

▶ ÚSTAV UMĚNÍ A DESIGNU
ZÁPADOČESKÉ
UNIVERZITY
V PLZNI

Protokol o hodnocení bakalářské práce – diplomové práce *)

Název práce: Survivor

Práci předložil(a) student(ka): Veronika Franková

**Studijní obor a specializace: Multimediální design, specializace
Multimédia**

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil(a): prof. akad. mal. Jiří Barta

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

1. Cíl práce (a jeho naplnění):

Práce Veroniky Frankové „Survivor“, je pozoruhodný filmový projekt s ambiciózním námětem. Jeho cílem je ukázat moderní technologie jako prostředek, který člověku slouží a pomáhá mu přežít. Je jistě správné, že často kritizovaná moderní technika, má právo i na obhajobu, ale jako téma bakalářské práce je to opravdu nelehký úkol.

Problém dnes řeší množství dokumentů, které dokazují negativní dopad technického pokroku na ekologii a naopak, výrobci nových produktů, své zboží z komerčních důvodů nekriticky vychvalují a na spotřebitele útočí rafinovanou reklamou.

Pravda je asi někde uprostřed – technika člověku slouží i škodí. Na kterou stranu se Veronika Franková přiklonila a jestli práce splňuje původní, dobře míněný záměr: „obhajobu technologií“, to je otázka.

2. Technologická specifika (technická inovace):

Animace umístěná na pozadí fotokoláží, není sice v oboru animované tvorby novinka, ale pokud beru v úvahu malé animátorské zkušenosti autorky, pak je to jistě odvážný krok.

Realizace záběrů má několik výtvarných a technologických fází, které by měly na sebe navazovat. Vytvoření prostoru z fotokoláží a spojení s animovanými postavami, vyžaduje dobré znalosti perspektivy a osvětlení, protože právě reál je citlivý na všechny nesrovnalosti. Naopak je i možné přiznat v kolážích různorodost a nespojitost a postavy animovat technikou „ploškového filmu“. Veronika Franková si zvolila první – složitější cestu, kde se samozřejmě nemohla vyhnout problémům a chybám, které jsou dobře vidět. Program „After Effects“, použitý v postprodukci, je správná cesta pro spojení uměle vytvořených pozadí s animací i když ne úplně využitá.

3. Přínos práce pro daný obor

Obor animovaná tvorba je dnes velmi široký pojem, který obsahuje klasické, experimentální i moderní technologie a je těžké přijít s něčím novým. Způsob, který použila Veronika Franková, je jistě pro autorku cenná zkušenost, ale z hlediska oboru, jde samozřejmě o další možnou variantu, jak zpracovat námět zajímavou výtvarnou formou.

4. Silné stránky díla

K silným stránkám díla samozřejmě patří především odvaha a trpělivost realizovat časově, výtvarně i ideově náročný projekt. Film má, díky technologii animace a rafinované hudbě, originální estetiku a jako celek působí naléhavě. Je vidět, že autorka chce něco sdělit i když obsah sdělení je spíše utajen.

5. Slabé stránky díla

Idea filmu je bez komentáře těžko srozumitelná, protože skladbu různých a jen velmi volně na sebe navazujících záběrů, bude divák sotva schopen číst, jako oslavu technologií.

Scénář se snaží vyjádřit základní myšlenku několika formálními cestami, které jsou, ale bohužel k sobě v irelevantním vztahu. Společným jmenovatelem mezi jednotlivými TV kanály jsou sice ukázky různých technických vymožeností, ale jsou začleněny do nesouvisejících dějů, které k sobě nemají žádnou vazbu (divák se samozřejmě marně snaží najít souvislosti). Lépe by už asi fungovala asociativní montáž mezi jednotlivými „obrazy“ – TV kanály a nebo taková střihová skladba, která by nahradila vysvětlující komentář.

Vytváření pohyblivých masek pro herecké akce je sice možné, ale složité a nedokonalé. Přesnější a spolehlivější metoda je „klíčování“. Na druhé straně musím přiznat, že všechny nedokonalosti – zbytky původních pozadí kolem postav, omyly v perspektivě nebo poskakující stůl či almara, působí zábavně a serióznímu a patetickému tématu to ulamuje nepřijemné hroty.

6. Hodnocení a navrhovaná známka (výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

výborně

Datum:

15.5.2013

Podpis:

