

Hodnocení oponenta diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Petr Jindra		
Studijní program	N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Animovaná tvorba		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2014/15
Název práce	Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše		
Oponent práce	Doc. akad. mal. Michal Zeman		

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	Dobré	Velmi dobré	Výborné	Nedokážu posoudit
Jazyková úroveň						X	
Srozumitelnost textu						X	
Práce se zdroji				X			
Přínos práce				X			
Obrazová dokumentace					X		

K diplomové práci studenta Petra náleží přiléhavá hádanka: „Udělá to cvak, píp, bzzz, puf a nakonec to cinkne! Co je to?“ Náповěda zní, je to za a) popcorn v mikrovlnce na dvě a půl minuty, b) diplomová práce studenta Petra u SZZ na 4 minuty a 32 sekundy, nebo za c) kocour Erwin v mikrovlnce na 25 sekund. Správnou odpověď najdete po zhlédnutí animovaného filmu s názvem *Erwin*. V teoretické části diplomové práce najdete další řadu správných odpovědí na tvorbu studenta Petra, který v explikaci přesvědčivě dokládá, že se pochopitelně zaměřuje na 3d animovanou tvorbu. Odborné vnoření do problematiky tvůrčího procesu potvrzuje jeho velké osobní zanícení. Text je přehledně strukturovaný, ale proč v teoretické práci klasifikuje hlavní představitelku jako důchodkyni. Snad úmyslně vychyluje aktérku z její rovnováhy vysokého věku do rozkolísaného fyzického i duševního stavu, nebo dokonce slovo důchodkyně je synonymum pro oslabení rozumových schopností v důsledku degenerativních přeměn v mozkové tkáni. Student nedostatečně popisuje charakteristiku důchodkyně a nelze snadno vyvodit záměr, i když konstatuje, že stará osoba pobírá důchod a stará se o kocoura Erwina. Ale jak si důchodkyně pořídí mikrovlnku, není známo. Student ani nehledá jinou eventualitu zobecnění pojmenování staré paní, báby, babky, ani jednou ji neuvede do obecně příbuzenského vztahu babičky nebo nepřemýšlí o jménu, třeba teta Mája.

Oproti omezené formulaci aktérky, zdatně, jasně a přehledně disponuje ve svém mladistvém věku znalostmi a bohatým odborným slovním rejstříkem virtuálního světa 3d tvorby a animace. Při popisu své práce umně začlení i dvanáct základních principů animace do kontextu svého pracovního stanoviska s obecně platnými pravidly. V rešerších dohledává zobrazení staré osoby a další inspirativní odkazy, ale zapomíná na ztvárnění kocoura v animovaném filmu. Student nedohledává rešerši obrazu a stanovení charakteristiky kocoura a přitom má kocour vyšší inteligenci a jméno titulu snímku. Pokud student Petr neprovedl sběr informací o třetím důležitém aktéru, mikrovlnce, její značce a podobě, je to ve střetu zájmu značky pochopitelné. Student Petr snad z nedůslednosti, nebo bázlivosti se nezmíní o obsáhlé řadě kocourů známějších než je úloha stáří ve filmu. A proto každou noc od SZZ bude studenta Petra strašit celý tým kocourů. Smutně na něj bude koukat kocour Felix, háčkovaný kocourek Modroočko, líný Garfield, Simonův kocour, Rabínův kocour, i kocour v botách ze Shreka, občas ho klepne pánvičkou kocour Tom a kocour Mikeš s Vavřincem ho budou napomínat, že přátelství z dětství bývá trvalejší než kamarádství v dospělosti s Autodeskem.

Správná odpověď na hádanku je písmeno „b“.

Návrh klasifikace B – velmi dobře

Ve Zlíně dne 2. 6. 2015

.....
podpis oponenta práce

Hodnocení oponenta diplomové práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	Petr Jindra		
Studijní program	N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Animovaná tvorba		
Forma studia	Prezenční	Akad. Rok 14/15	
Název práce	Erwin – 3D animovaný film		
Oponent práce	Doc. akad. mal. Michal Zeman		

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	Dobré	Velmi dobré	Výborné	Nedokážu posoudit
Dramaturg. výstavba					X		
Srozumitelnost					X		
Výtvarné řešení				X			
Animace					X		
Technické zpracování					X		
Tvůrčí vklad, osobitost					X		
Režie					X		
Celkové působení díla				X			

Úvodní sekvence 3d animovaného snímku *Erwin* studenta Petra je komplikovaná v pojetí obrazového vyjadřování 2d a 3d výtvarné stylizace. Vstup je náhlý, postava je vedena do přímé akce, a je polemické, zdali divák obsáhne analyzovat formu 2d a 3d stylizace, zdali přijme obrazovou formu a tím i způsob narace v obraze. Snímek lze příkře rozporovat. Úmysl konstruktů je patrný, ale nepřesvědčivý v době vyspělých 3d produktů v audiovizuální tvorbě. Pak lze změnit úhel pohledu a klasifikovat pojetí 3d digitální stylizace figur a jejich texturování, rekvizit i prostředí jako záměrnou vizuální poetiku s odkazem na klasickou animaci loutky. Student cílevědomě a přesvědčivě pracuje s prvky nápodoby papíru, vlnité lepenky, překližky, dřeva, textilie nebo i plastelíny. Prvky jsou ale nesourodé v úrovni dramaturgie stylizace živé a neživé hmoty, která vyplývá ze ctižádosti výhry nebo prohry profese 3d designéra; pozadí není městem; obydlí snad není holobytem; nápodoba potisku krabic je příliš doslovná, i když vtipná; proč mají být nohy stařenky chlupaté (?), dveře nemají zárubně; náradí je nadmíru popisným designérským počinem, i když vtipně použitým. Následně vzniká rozpor v uchopení profesí a nástrojů, animace, kamery, světla jako nápodoby

klasické loutky. Je to nelehký a náročný úkol, s kterým student Petr poctivě bojuje. Je to 3d tvorba designéra stylisty pro „loutkový“ film, pokud neodezírá formu věci ze skutečnosti. Jde jednak o vytříbenost a vyváženost míry stylizace nejen tvarové ale i velikosti a popisu struktury. Zkušenost studenta je ve fázi rozvoje, proto výpovědní hodnota předmětů v inscenovaném prostředí buď absentuje, nebo je nadbytečná. Nečitelné pozadí svojí nahodilostí nepřipomíná město nebo civilizaci, cesta k domu se stává lávkou, zjednodušené obydlí je atypické, schází střecha, komín nebo satelit. Jaká je charakteristika obydlí, není patrné. Je to obydlí na dožití důchodkyně jako věčného břemene (?), chata (?), vejminek (?), likusák (?), karavan (?), nebo snad kůlna (?). Stylizace postavy svými ikonickými znaky nese čitelné a správné reference ke staré osobě; bílé vlasy do drdolu, brýle, připomenutí ohnutých zad neboli hrbu. Ale proč čtyři prsty!? Sporné je i zařízení interiéru, které by se mělo odkazovat k názvu obydlí důchodkyně. Jestli místnost zastupuje ostatní obytné prostory standardního obydlí, pak ke stolu schází židle, není osvětlení, není postel, dřez, umyvadlo, možná i dveře do koupelny a na záchod. Za pomoci dramaturgie stylizace se musí stát mizanscéna optimální formulací a účelovým působením k záměru, který prospívá lepšímu odvyprávění mini příběhu. Je to důležitá obrazová formulace, která následně podmiňuje stylizaci animace, situační komiku, podporuje bod zvratu, ukotvuje fabulaci a nakonec napomáhají i výstižnějším vyznění pointy. Výše uvedená upozornění zásadně nenarušují vnímání dějové linky, ale mají napomáhat k vytříbené citlivosti ve stylizaci 3d obrazové složky i k výtvarné bdělosti v animované inscenaci materiálů. Souhrnně lze jen kladně ocenit vytyčenou cestu studenta Petra ve 3d studijním oboru animované tvorby.

Návrh klasifikace B – velmi dobře

Ve Zlíně dne 3. 6. 2015

.....
podpis oponenta práce