

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Sára Tesfaye		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Stříhová skladba / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2018/2019
Název práce	Přechody mezi hraným a animovanými pasážemi v krátkometrážních filmech Jana Švankmajera		
Oponent práce	Prof. Ondřej Slivka ArtD.		

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

Práca svojim rozsahom priameho autorského textu viac ako dvojnásobne prekračuje limit zadania.

Iba na upresnenie autorke:

V úvode práce píšete, že krátkometrážne filmy sú dnešným publikom vnímané ako neprofesionálne. V časech, keď skúmané diela vznikli, ale takýto názor nepanoval! Krátke filmy sa premietali hneď po týždenníkoch ako „predjedlo“ pred hlavným celovečerným filmom, ktorého dĺžka zvyčajne nepresahovala poldruha hodiny. Reklama v kinách, tak ako ju poznáme dnes, bola veľmi výnimočná, nakoľko všetok tovar, vrátane toaletného papiera, bol nedostatkový. Krátke filmy často vytvárali protiváhu k politizovaným týždenníkom, v ktorých nesmela chýbať aspoň jedna audiovizuálna oslava úspechov socializmu, samozrejme neraz v úplnom protiklade s realitou. (Keď sme pri mixáži chceli dať zvukárovi pokyn, že si teraz predstavujeme dať do večerníčka patetickú rytmickú hlasnú hudobnú pasáž, stačilo povedať: „A tu, teraz štartujú kombajny!“ Naopak, známym bonmotom pri stretnutí priateľov bolo: „My sa tu zabávame, a vonku zúri socializmus!“.) Krátkometrážny film mal preto aj psychohygienickú úlohu, uvádzal vnímanie a rozum späť do jednoty.

Pri kombinácii animovaných a hraných scén vo filmoch je najväčším problémom vytvoriť spôsob ako zmazať ich vzájomné rozdiely. V prípade filmov Karla Zemana to bola jeho metóda vedenia hercov. Pohybujú sa ako bábky, bez výraznejšej expresívnej živej gestickej komunikácie. Jan Švankmajer tento princíp doviedol k dokonalosti vo filme Don Šajn. Akým

spôsobom ale riešil tento problém v rozoberaných filmoch? Ako vyplynulo z autorkinej veľmi dôkladnej formálnej analýzy (ktorú považujem za najvýznamnejší prínos práce) – v každom svojom filme to spravil inak. U Švankmajera neexistuje jednotný recept. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že vytýčená méta práce bola nedosiahnutá. V skutočnosti ale výskumná otázka, či existuje nejaký prechodový kľúč, bola zodpovedaná. Ako hovoria archeológovia: „Aj negatívny nález je nález“.

Napriek „negatívne nález“ ohodnocujem prácu ako veľmi prínosnú, navrhujem ju prijať a ohodnotiť známku A výborne

Otázky k obhajobe (výhrady, pripomínky, námety, atd):

Aj keď podrobná analýza neobjavila opakujúce princípy pri stretoch animovaných a hraných záberov, objavili ste pri iných sekvenciach nejaké stále schémy Švankmajerovho rukopisu?

Návrh klasifikace **A-výborně**

V Bratislave , piatok 24. mája 2019

podpis oponenta práce
prof. Ondrej Slivka ArtD.