

Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název bakalářské práce: CO OČI NEVIDÍ

Práci předložil student: Jan PHI

Studijní obor a specializace: Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil: BcA. Vojtěch Kočí

1. Cíl práce

Jan Phi splnil svůj cíl bakalářské práce!

2. Stručný komentář hodnotitele

Honzova bakalářská práce je velmi těžká na posouzení. Nevím totiž, odkud práci, která vykazuje známky bi- až tritipolarity posuzovat. Práce se totiž zdá chtít být třemi výstupy najednou — chvíli má být spontánním výlevem autorova nitra, pak zase krátkým filmem a nakonec portfoliem na sociálních sítích. A průvodní zpráva tuto tripolaritu jen umocňuje...

Dočítáme se, že má jít o niterné vyjádření, intenzivní výlev těžko popsatelných emocí, což v případě prdelaté žáby vyvolává otázky — co přesně Jan Phi prožívá? Ve svém textu zmiňuje práci se symboly a metaforou. Ač je zcela v pořádku, že symboliku a významy ve svých dílech vidí pouze autor, nikoliv diváctvo, je pak otázkou, jestli by toto ohlížení se dovnitř nemělo nějak změnit Janův tvůrčí proces... Proč by, má-li jít o spontánní akci, neměl Honza zkusit automatickou kresbu a automatickou animaci?

Proč se v takovém případě ohlíží zpět k motivům ve svých skicácích? A proč se mezi loopy objevuje žába, která, pokud se nepletu, vznikla v rámci úplně jiného, zakázkového projektu?

V průvodní zprávě je také zmíněno, že se Honza věnoval studiu problematiky sebe prezentace tvůrců na sociálních sítích. Nezmiňuje ale žádná zajímavá fakta či neobvyklé metody, a tak tato rešerše působí spíše jako brouzdání Instagramem...

Honza také zmiňuje, že jeho primární touhou bylo dovolit si formálně experimentovat s médiem animace. Vzápětí se ale dozvídáme, že experimentuje pouze s formátem videa (myšleno rozměrem) na sociálních sítích a se střídáním frameratu v kreslené animaci.

Co se týče praktické práce, odevzaným výstupem je krátký film sestříhaný z Janem vytvořených loopů. Film je docela snadno usledovatelný, sestřih nesmyslných situací je poměrně zábavný. Esteticky je film bohužel velmi prostý a nekonzistentní, zvuk je provedený na poslední chvíli, ale alespoň je. Film však stále nechápu jako hlavní výstup, ale jako vedlejší produkt Janova celoročního snažení.

Bohužel však stále nevím, co oním hlavním výstupem je. Osobně považuji záměr vytvořit sérii naprosto nesouvisejících loopů a gifů za velmi chvályhodný záměr, ale v takovém případě bych očekával opravdový formální experiment — zkoušet různé nástroje a různé stylizace, testovat, jak extrémní typy pohybů kreslená animace snese, atp. Výsledky jsou ale všechny esteticky velmi podobné a pohybově velmi lineární. Taková série by navíc byla působivá pouze ve velkém množství...

Téma niterného emocionálního přetlaku a jeho upouštění médiem animace je také samo o sobě senzační téma — žánr automatické animace či improvizace v animaci je poměrně neprozkoumaný. To by ale vyžadovalo komplexnější a vědecktější uvažování a experimentování se svým vnitřním stavem. (Zatím to působí, že zkoumání vlastního nitra funguje jako výmluva pro chaos a estetickou nesourodost.)

3. Vyjádření o plagiátorství

Práce není plagiátem!

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Bohužel v Honzově práci nespátřuji koncepční ani estetickou konzistenci. Myslím ale, že i na základě dnešní zpětné vazby může projekt vesele pokračovat různými směry, od arteterapeutické tvorby po nabušené instagramové portfolio. Zatím má projekt nakročeno několika směry jen trochu. Proto navrhuji známku velmi dobře.

Datum: 21. 5. 2023

Podpis: BcA. Vojtěch Kočí

Tisk oboustranný