

## Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	<b>Michaela Steigerová</b>
<b>Studijní program</b>	Teorie a praxe animované tvorby
<b>Ateliér</b>	Animovaná tvorba
<b>Akademický rok</b>	2023/2024
<b>Název práce</b>	<b>Produkce krátkého animovaného filmu a práce s adaptacemi světa Dungeons and Dragons</b>
<b>Autor hodnocení</b>	Martin Kukal

Míša nejprve čtenáře stručně seznamuje se světem D&D a herními prvky. Místy vtipné formulace, nadnesený komentář velmi příjemně odlehčují četbu. Text je zároveň evidentně utkáno myslí hluboce znalou problematiky, autorka D&D očividně miluje, čtenář ale přesto není zahlcován podrobnostmi zaslepeným odborníkem. Text se skutečně soustředí více na prvky využitelné k adaptaci, na motivy a jevy, které v adaptacích fungují a které nikoliv. Velmi mě potěšil fakt, že autorka práce použila k jakési výzkumné části jako ukazatel toho, co funguje i pro diváky neznalé herních kampaní, svých rodičů, a reflektovala to, kdy byli či nebyli zmatení a jak se při sledování filmů bavili a potom se jich dál dotazovala.

Při tvorbě scénáře se Míša se Sašou inspirovaly světem, který stvořila Dungeon master Baru Fialová. Do něj si vymyslely postavy Greda a Forge a nechali je prožít pár z možných nočních můr, tedy něco, co by se ve hře mohlo stát při nešťastném hodu kostkou. Oběma postavám se však přihodí i podobně nečekaný nával štěstí a to při samotném finále.

Jak sama autorka práce píše "...Divákovi, jenž nezná D&D, může tato situace připadat komická a hráči mohou ocenit tento moment a vzpomenout si, jak se jim stalo něco podobného v kampani."

Pro funkční adaptaci je tedy hlavně třeba vytvořit fungující vyprávění založené na zajímavých postavách a situacích, aby si běžný divák snímek užil a hráč navíc poznal dané odkazy na hraní.

Dovolím si zde ještě ocitovat půvabný fragment z druhé části teoretické práce, vztahující se k tvorbě STAY COOL. Ukazuje zapálení i maximální vypjetí sil při pokročilé fázi samotné produkce:

"Jen čas ukáže, zda to opravdu stihneme dokončit, ale při zaklepání na dřevo a moji hlavu si myslím, že vše bude v pořádku. Pokud do toho ještě nezačne kolabovat technika, potom nám nad hlavami opět vyjde slunce."

Připomíná mi skoro zápis z deníku, který našel bludný sci-fi dobrodruh na nějaké dávno opuštěné, prachem zaváté planetě.

V celé teoretické práci Michaely Steigerové je vidět nadšení pro věc, usuzuji tak i z toho, že Míša studuje různé fáze výroby i u jiných animovaných děl, character design, color scripty, pipeline, sbírá knihy výtvarností, artbooky k titulům, které ji fascinují...

Zkrátka dále se vzdělává, jde do hloubky. A tak to má být!

Tato teoretická práce stojí za čtení!

Návrh klasifikace: A výborně

Ve Zlíně dne 27. 5. 2024

.....

podpis autora hodnocení