



Posudek oponenta bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Filip Dobeš
Studijní program	Teorie a praxe animované tvorby
Forma studia	prezenční
Akademický rok	2024/2025
Název bakalářské práce	Vývoj filmu Little Big Home a spolupráce na něm, Little Big Home – animovaný film
Oponent bakalářské práce	MgA. Jakub Brokl

Vývoj filmu Little Big Home a spolupráce na něm

Teoretická práce Filipa Dobeše primárně mapuje přístup k vizuální stránce filmu Little Big Home a jeho výtvarnému řešení. V textu se také věnuje vzniku díla a okolnostem připojení se k projektu.

Práce je přehledně strukturovaná, do hloubky se zamýšlí a rozebírá vizuální jazyk filmu. Obhazuje a vysvětluje jednotlivé výtvarné rozhodnutí a poukazuje na výhody nebo nevýhody dané techniky a použitého materiálu. Nechybí podrobný popis technické části výroby a její problematiky. Autor se věnuje konkrétním nástrojům, které mu pomohli docílit výsledný vizuál, a proto může být práce užitečná i pro další tvůrce animovaného filmu.

Text je čtivý, autentický a do jisté míry osobní. Čtenáři tak dává bližší představu o autorovi coby člověku. Na druhou stranu, vzhledem k povaze akademické práce je tento přístup ne vždy úplně vhodný. Pro příště bych zvážil vynechání částí, kdy autor popisuje přemýšlení nad filmem s kouskem pizzy, nebo oslovení zvukaře familiární formou jako „Jarda“. K formální stránce bych dále vytknul opakování slov nebo vět, nadužívání ukazovacích zájmen, nebo podmiňovacího způsobu. V tomto ohledu by se text dal ještě vyčistit.

I přes tyto nedostatky je práce kvalitně zpracovaná a po obsahové stránce obohacující. Ukazuje hluboký zájem autora o jeho úlohu na filmu a prokazuje nabyté vědomosti. Zadáni považuji za splněné pouze s menšími výhradami.

Little Big Home – animovaný film

Filip Dobeš je kromě spolu-režie zodpovědný za vizuální a technickou stránku díla.

Film kombinuje 2D a 3D podobu mizanscény s cílem podpořit vyprávění. I přes rozdílné podoby jednotlivých částí filmu působí dílo jednotně díky stejné barevnosti a ctění materiálu papíru. Použití plošných a prostorových záběrů se řídí určitou logikou reflektující pocity postavy. Problematická část nastává ve chvíli, kdy se charakter ocitá ve velkoměstě a často přeskakujeme z 2D do 3D prostoru. Nastavit pravidla pro záběry v této části filmu mohlo být pro autory výzvou se kterou se ale schopně vypořádali.

S 3D prostorem mizanscény přibývá možnost práce s kamerou, ohniskem a rakurzem. Dílo s těmito výrazovými prostředky počítá a funkčně je používá při vyprávění příběhu.

Výrazným vyjadřovacím prostředkem filmu je různé trhání papíru, které má také svůj vývoj, proměny a roli. Je zároveň dalším z mnoha prvků, které prokazují promyšlenost filmového vizuálu. Dílo je tak nejen atraktivní, ale výtvarno funkčně používá i jako prostředek vyprávění.

Celkově bych chtěl ocenit technické zvládnutí filmu, přirozenou kombinaci plánů, prostorovosti prostředí i barevné a světelné konzistence. Výsledný vizuál je čistý, svěží a poskytne divákovi příjemnou podívanou. Zadání je splněné bez výhrad.

Dotaz:

V textu se dozvídáme, že oproti běžnému postupu vývoje animovaného filmu autoři přeskočili scénář a přistoupili od námětu rovnou ke storyboardu. Storyboard pak mnohokrát předělávali.

Neušetřil by Vám scénář trochu času od pozdějšího předělávání storyboardu? Přistupoval byste stejně i k dalšímu filmu?

Návrh klasifikace: A výborně

Ve Zlíně dne 3.6.2025

.....
podpis oponenta bakalářské práce