

## POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

<b>Název práce</b>	<b>Tajemství úspěchu studia Pixar</b>
<b>Název práce anglicky</b>	<b>The secret behind success of Pixar studios</b>
<b>Autor</b>	<b>Nick Guláš</b>
<b>Studijní program</b> (* - nehodící se vymažte)	* <b>VIZUÁLNÍ A LITERÁRNÍ UMĚNÍ</b> * <b>KREATIVNÍ MARKETING A KOMUNIKACE</b>
<b>Specializace</b>	<b>Animace a vizuální efekty</b>
<b>Vedoucí práce</b>	<b>MgA. Martin Hovorka</b>
<b>**Konzultant</b> (** - nepovinný údaj)	
<b>Oponent práce</b>	<b>MgA. Pavel Hruboš</b>
<b>Název teoretické části</b>	<b>Tajemství úspěchu studia Pixar</b>
<b>Název praktické části</b>	<b>Project Space</b>
<b>Rozsah práce</b>	stran odborného textu 56, stran literatury 1, stran příloh 0

*Označte písmenem X příslušné hodnocení v každém parametru:*

<b>HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE – ČÁST TEORETICKÁ (ODBORNÁ)</b>				
	výborně	velmi dobře	dobře	nevyhovující
Adekvátnost titulu, schopnost formulovat metodologická východiska.		<b>X</b>		
Naplnění požadavků odborného stylu.		<b>X</b>		
Práce s prameny, využití odborné literatury.		<b>X</b>		
Kritický aparát, terminologie, dodržení citační normy.	<b>X</b>			
Pravopis.	<b>X</b>			
Formální úprava textu.		<b>X</b>		

<b>HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE – ČÁST PRAKTICKÁ (APLIKAČNÍ)</b>				
	výborně	velmi dobře	dobře	nevyhovující
Originálnost zpracování tématu.		<b>X</b>		
Adekvátnost a invenčnost zpracování.		<b>X</b>		
Stylistická úroveň (zvládnutí jazyka, schopnost využít potenciál výrazových prostředků).			<b>X</b>	
Jazyková kultura.			<b>X</b>	
Formální úprava textu.		<b>X</b>		

- **Celkové hodnocení teoretické i praktické části práce (míra odbornosti a kreativity, schopnost formulovat vlastní myšlenky i hypotézy, aplikace poznatků/výstupů do praxe a další):**

Student Nick Guláš se v úvodních kapitolách pečlivě věnuje historickému kontextu zakládajících osobností a technicky průlomovým postupům a experimentům v oblasti 3D animace. Na krátkých filmech popisuje dílčí postupy a překonávání nových výzev, které směřují vytvoření prvního celovečerního animovaného filmu Příběh hraček. Celkové vyznění kapitoly text redukuje spíše k technickému a ekonomickému pohledu na fungování společnosti (vývoj software, reklama, technické problémy), bez ohledu na hlubší analýzu vizuální stránky filmu.

Hlavní část práce tvoří chronologický výčet zásadních celovečerních filmů studia s popisem děje, vlastním komentářem a doprovázený krátkou zajímavostí. Osobní hodnocení filmu se smrklo pouze na obecné dojmy z filmu typu: „ztotožnil a dojalo mě to“, případně „hlavní hrdinové mi byli ukradení abylo mi jedno, jestli se s nimi něco stane.“, či „jsou pro mě přímo neskutečné, a když je vidím, dokážou mě dojmout“. Což považuji spíše za hovorový komentář mezi přáteli, než snahu o filmovou analýzu.

Třetí a poslední kapitola obsahuje pouze srovnání tržeb a hodnocení jednotlivých filmů podle diváků.

Jako fenomén inteligentní rodinné zábavy se táhne příběh studia Pixar z přelomu devadesátých let. Jeho historie koreluje s počátky a vývojem technologie počítačové animace, okořeněné výtvarnou vytríbeností a příběhovou originalitou. Za všemi příběhy stojí lidé, oslňující výsledek je vykoupený nekonečnými hodinami práce stovek nejtalentovanějších lidí. Kvalitní film nezaručí pouze jedna tajná ingredience, ale recept, který se podařil uvařit mezi prvními studiu Pixar.

Příběh je u Pixaru základ úspěchu. Pixar nestaví pouze na dětském divákovi, ale snaží se přesahem témat oslovit širší rodinu. Tajemství Pixaru je postavené na schopnosti diváka zaujmout velmi vysokou kvalitou tvorby ve všech směrech. Absence snahy o jakoukoliv definici rukopisu studia, charakteristiky postav, objevování témat (např. role ženských postav, polidšťování zvířat, téma stárání atd.), zbytečně ubírají na jinak v celku povedené práci.

Tajemství studia Pixar je pro mě poodhalení motivací scénáristů, režisérů, výtvarníků, animátorů - tedy lidské osudy, které stojí za jednotlivými pixely. Celkově však práci v počátku považuji za přínosnou a obsahově dostačující.

Praktická část práce obsahuje přípravu k ročníkovému filmu Projekt Space na kterém se podíleli tři studenti. Student Nick Guláš pracoval na trojrozměrném modelu prostředí Země ve vrstvách, součástí práce byl i storyboard a tvorba postav.

V rámci opravného termínu praktické části práce vznikla upravená verze filmu. Nové zpracování reaguje na většinu připomínek, které byly vzneseny při obhajobě, což považuji za zásadní.

Ač je celkový dojem z díla mnohem lepší a chválím velký posun, stále se však nemohu zbavit pocitu z nedokončené práce. Film trpí drobnými nedostatky na všech úrovních. Ochuzení o tváře vybízí k dynamickému budování vztahu jednotlivých postav neverbální formou, které se podařilo v expozici hereckou akcí dobře nastínit. Narativní stránka filmu však pokulhává v gradaci a vypointování, kdy není dostatečně patrné špatné vyhodnocení situace hlavního hrdiny před bodem zvratu. I když výtvarná stránka pracuje s malou mírou detailu – všude přítomný šum stínu s opakujícími se materiály, celkový dojem je v nové verzi mnohem ucelenější. Absence tmavých míst, která zplošťovala obraz, dodala chybějící část filmu. Pohyb postav v prostoru doprovází místy velmi rušivé podkluzování a cukání, které se oproti předchozí verzi však podařilo z velké části eliminovat. Přejít do ruční animace v závěru je rušivé. Chtěl bych zmínit i lehce necitlivé umístění titulků v oblaku vnější záře, která zasahuje do obrazu rušivým způsobem.

I přes tyto nedostatky považuji výsledek práce za relativně zdařilý .

- o **Doplňující otázky, které jsou nedílnou součástí obhajoby bakalářské práce:**

**1) Co považujete za slabé stránky studia Pixar?**

**2) Má smysl pro studio Pixar seriálová tvorba?**

- o **DOPORUČUJI K OBHAJOBĚ / ~~NEDOPORUČUJI K OBHAJOBĚ~~**

<b>Celková klasifikace bakalářské práce slovy:</b>	<b>B — Velmi dobře</b>
--	------------------------

**Stupnice:** (1 = A – výborně; 2 = B – velmi dobře; 3 = C – dobře; 4 = D, E, F, FX – nevyhověl/a)

**6. 9. 2021**

*Hrubá*