

Katedra animované tvorby

Posudek teoretické diplomové práce – bakalářské

Autor/ka práce: Mikuláš Fišer

Název práce: Řízení produkce animovaného díla v 21. století Konec zavedených studiových systémů?

Posudek vedoucí/ho práce: Mgr. MgA. Martin Vandas

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Martin Vandas

Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické diplomové práce

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce:

Téma práce bylo zvoleno vhodně, odráží aktuální tendence ve výrobě animace a může alespoň rámcově odpovědět na některé problematiky současné produkce animace. Zvolený přístup stěžejně vycházející z řízených rozhovorů je náročný, a potřeboval by možnost kritického odstupu a minimálně dvoukolového vedení. Na druhé straně jde o velmi inspirativní rozhovory, které překračují téma samotné práce a mohou být podnětné i pro další studenty.

Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu:

Vzhledem k aktuálnosti tématu je rozsah dostupné literatury relativně omezený, v rámci možností Mikuláš pracoval alespoň s on-line zdroji, včetně dalších diplomových prací s příbuznou tematikou.

Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu:

Zvolená metoda rozhovorů i jejich nastavení dávaly omezenou možnost kritického odstupu, bylo třeba reagovat přímo na podněty v rámci rozhovorů, případně z materiálů načerpaných před těmito rozhovory. S ostatní literaturou pracuje Mikuláš v rámci možností, kombinuje odborný tisk, on-line case studies i další zdroje, které se k problému vymezují, v dílčích případech by mohl pracovat i s dalšími zdroji, případně data ze zdrojů více komentovat, nebo nechat komentovat respondenty.

Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol a jejich proporce:

Struktura práce je vystavěna logicky a srozumitelně, v některých kapitolách bych uvítal i více osobních vzhledů autora, případně kritičtější zhodnocení a odvážnější teze pro možné budoucí trendy. Vzhledem k tomu, jak se práce organicky rozrůstala, překročila svůj původně vymezený rámec a věnuje se i

tématům, které výzkum přinesl (fáze vývoje animovaného díla, některé nové trendy). Na stěžejní témata se dostáváme jen částečně, některé okruhy jsou naznačeny a zasloužily by si vícestranné hodnocení i optiku. V samotných závěrech – v souladu s aktuální situací – jsou naznačeny některé obecnější trendy, přesto by bylo možné některé na začátku formulované teze více zhodnotit a posoudit, jak se v průběhu Mikulášovi pozměnila jeho optika a navrhované teze. Pro práci i pro některé obrazové přílohy by byl vhodný ještě podrobnější výkladový slovník, který by některé používané výrazy a terminologie upřesnil do kontextu.

Jazyková a stylistická úroveň práce:

Jazyková úroveň je standardní, v některých místech dochází k směřování témat a jisté roztěkanosti, která v důsledku způsobuje nedořečení některých témat nebo absenci jejich zhodnocení.

Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejaté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě):

Zdrojově je práce dostatečná, pouze v rámci budoucího elektronické archivace by bylo vhodné zdroje (původní rozhovor) umístit v akademickém prostoru, kde budou trvale přístupné, případně před tímto ještě udělat dílčí jazykové korektury.

Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava:

Přílohy jsou dostatečné, pro některé z nich by byl vhodný dílčí upřesňující komentář.

Původnost práce, přínos k rozvoji oboru:

Práce je původní, pracuje s originálními zdroji a poskytuje i inspiraci pro další rozpracovávání.

Celkové hodnocení diplomové práce (A-F)C

(vysvětlivky hodnocení: A = výborný výkon převyšující daná kritéria, B = nadprůměrný výkon s minimem chyb, C = průměrný výkon s přijatelným počtem chyb, D = přijatelný výkon s větším počtem chyb, E = výkon vykazující minimální naplnění kritérií, F = nepřijatelný výkon)

Doporučení:

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce obsahuje odstavec shrnující obsah práce a její závěry; rozvádí detailněji hodnocení dílčích kritérií uvedených výše, zejména zdůvodnění známek D, E, F; vyzdvihuje přednosti práce, zvláště v případě hodnocení A, B; formuluje otázky, k nimž se student/ka musí při obhajobě vyjádřit; na závěr uvádí jednoznačné vyjádření, zda autor prokázal či neprokázal schopnost samostatné tvůrčí činnosti ve své oblasti výzkumu, zda jeho práce splňuje či nesplňuje požadavky standardně kladené na diplomové práce, zda vedoucí/oponent práci doporučuje či nedoporučuje k obhajobě a jakou známku navrhuje. Slovní hodnocení má typicky rozsah 1 normostrany;

v případě práce bez výtek může být i kratší. U prací, kde není co vytýkat, je namístě položit doplňující otázku ve smyslu, kam by uchazeč pokračoval v dalším výzkumu.

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:

Mikoláš Fišer si v době covidových omezení vybral pro svoji bakalářskou práci téma řízení produkce animovaného díla v 21. století a v titulku ji doplnil řečnickou otázkou Konec zavedených studiových systémů?, která naznačuje otevřenost původních premis.

Práce se v průběhu času organicky rozdělila na několik částí.

Po osobně-motivačním úvodu Mikoláš v krátkém historickém exkurzu zmapoval vývoj amerického animačního systému ve studiu Disney a základní „pipe-linu“ preprodukce a následné produkce kreslené animace, která se v průběhu času zdokonalovala, optimalizovala a stala se referenčním paradigmatem pro výrobu animace. V následujících kapitolách se ve stručnosti věnuje proměnám financování evropské animované výroby od devadesátých let, kdy se vytvářejí nové filmové a dotační struktury, které film zahrnují do kulturního dědictví a podporují evropskou diverzitu (MEDIA, EURIMAGES, národní filmové/audiovizuální fondy atd.) Nejde o ústřední téma práce a místy může docházet k terminologickým nejasnostem nebo jen zjednodušeným tezím, které by potřebovaly hlubší prozkoumání a zcela jistě by vystačily na samostatné práce, (zkoumání počátků evropských mechanismů, výhod a komplikací koprodukční dělby), nicméně v kontextu práce jde o důležitou pasáž pro další texty i souvislosti.

Zásadním úskalím pro Mikulášovu práci byla aktuálnost, otevřenost a proměnlivost zvoleného tématu, které se dynamicky vyvíjí, ale není uceleněji rozpracováno v odborné literatuře. Proto jako hlavní metodu svého výzkumu zvolil vedle rešerší v pramenech strukturované osobní rozhovory s producenty a představiteli studií. Poznatky z těchto rozhovorů byly základem práce a přinášejí řadu zajímavých informací o vývoji a výrobě různých typů animovaných projektů, o úskalích koprodukcí i o hlavním záměru autora – proměnách a variantách výroby animovaných filmů a seriálů. Rozhovory jsou podnětné, obsahují i informace nad rámec tématu, které Mikuláš v práci nevyužil. Metodologicky by bylo možná vhodné se k jednotlivým respondentům ještě vrátit na základě poznatků z dalších rozhovorů a literatury, bohužel okolnosti vzniku práce to úplně neumožňovaly. Zde je také jisté úskalí, kdy v rozhovorech nejsou některé teze respondentů kriticky reflektovány nebo dále rozvedeny, ačkoliv by to některé z odpovědí vyžadovaly.

Jako přínosnou vnímám kapitolu o způsobu a procesech vývoje animovaného filmu, který je nezpochybnitelně stěžejní částí autorského, ale do značné míry i producentského procesu. Mikuláš zde vychází zejména z praxe velkých amerických studií, tyto metody se ale v současnosti uplatňují hlavně v tradiční televizní tvorbě, a to i v evropském prostředí a postupně pronikají i do českého. Nakolik tyto postupy bude možné prosazovat i v prostředí české animace je otázkou dalšího vývoje, nicméně rozhovory a zkušenosti Barbory Příkaské, Milana Kolára i Martina Kotíka naznačují, že k zásadním proměnám dochází, byť to není cesta ani snadná, ani přímočará a bylo by zajímavé znát podrobnější pohled dalších českých respondentů – účastníků procesů.

Kapitoly věnované samotné fázi produkce stručně porovnávají proměny oboru z pohledu jednotlivých technologií (masivní nástup 3D vs. tradiční technologie (2D, loutka)) i pohled dramaturgický, kdy od klasického filmového narativu Mikuláš spatřuje možnou proměnu paradigmatu na příkladu antologie Love, Death and Robots. Tato je koncipovaná od začátku jako pásma a díky tomu poskytuje příležitosti širší škále tvůrců, námětů i technologií a de facto i dramaturgovanou subdodávkou takřkajíc na klíč. Možná fakt, že jde opravdu o precedenční případ, a proto by bylo vhodné doplnit ještě hlubší rešerši a následným zamýšlením – jak po stránce producentsko-realizační, tak dramaturgické, případně třeba ve smyslu mezinárodního odrazu v médiích, eventuálně i percepce publika.

Kapitola o postprodukcii je v jistém smyslu předznamenáním dalších trendů, neboť outsourcing i remote spolupráce zde pokročila možná v mnohem větší míře než v samotné produkci a jak vyplývá i z rozhovorů. Ukazuje se, že postprodukce mnohem více řeší obtíže technologické a produkční, než autorské a kreativní a možná předznamenává budoucí vývoj i v realizaci animací.

Pro porovnání producentských modelů studia i nezávislého („sólo“) producenta Mikuláš předkládá argumenty z obou hledisek, zamýšlí se i nad dramaturgickou stránkou věci a výhodami i potřebami mezinárodní koprodukce, včetně autorské kontroly. Toto je dokumentováno na příkladu vývoje studia Cartoon Sallon a jeho celovečerních filmů, včetně letmé zmínky o doposud posledním financování VOD platformami. Na základě rozhovoru s Martinem Kotíkem je i uveden příklad vývoje a výroby konkrétního českého celovečerního mezinárodního projektu Hurvínek a kouzelné muzeum i TV seriálu Mlsné medvědí příběhy z produkce Bionaut, producentsky vedeném Bárou Příkaskou. Oba příklady jsou přínosnými studiemi o možnostech mezinárodní spolupráce, outsourcingu i nastavení produkčních procesů a jsou dobrým základem pro obecnější teze v následujících kapitolách věnovaných řízení projektů a práci na dálku. Jako příkladovou ukázkou si Matyáš zvolil softwarové řešení Orbitus a Ftrack, které osvětluje Milan Kolár (studio Kredenc). Ten v rozhovoru nejen dokumentuje konkrétní využití, ale i naznačuje obchodní model vycházející z open-source nástrojů, který funguje více méně podobně i pro další řešení a naznačuje i úskalí a budoucí trendy podobných nástrojů.

Podobně je stručně rozebrán i produkční software ShotGrid, pro který jako svoji ukázkovou studii zveřejnil práci studia loutkového filmu Laika a propojení s programem Consilium od společnosti Autodesk. Bohužel tato case study by si zasloužila alespoň dílčí komentář, případně podrobnější informace nad její rámec, minimálně například z pohledu cenotvorby, kontextu dalších nabídek a například i z pohledu dalších uživatelů, nejen producenta Martina Kotíka a myslím, že i podrobnější srovnání dalších podobných nástrojů by bylo blíže tématu celé práce. Závěr tohoto oddílu se věnuje komunikačním on-line platformám (Zoom aj), pro které byla covidová uzávěra mohutným impulsem, který se projevil i v oblasti animované produkce. Ve zmínce jsou naznačena i možná rizika práce z domova.

Práce jako celek si zvolila velice široké a proměňující se téma a komplikovanou formu osobních rozhovorů, které jsou náročné na přípravu, realizaci i zpracování. Mikulášovi se povedlo postihnout obecné aspekty a trendy v současné produkci animované tvorby, zároveň mu to částečně bránilo proniknout do hlubších detailů a kritických hodnocení některých tezí. Na druhé straně všechny práce reagující na aktuální témata a problematiky jsou přínosné, vytváří základní materiály pro další zkoumání a v případě Mikuláše Fišera nabízejí i unikátní vhled do přístupů několika filmových producentů animované tvorby a jejich konkrétních případů. V tomto považuji práci za velmi záslužnou, podnětnou a jako takovou bych ji navrhol hodnotit známkou C.

Datum: 16.8.2022

Podpis: Martin Vandas