

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE MARTINA ŠAFUSE "**Ryan Chrise Landretha**"

Na předložené bakalářské práci Martina Šafuse oceňuji, že se její autor rozhodl podrobněji věnovat filmu *Ryan*, který i po 13 letech, představuje určitý mezník v historii 3D CGI animace. Autor práce se věnuje režisérovi snímku Chrisu Landrethovi, o jehož kariéře se dovidáme poměrně detailní informace. Z nich vyplývá, že se Martin Šafus o dané téma zajímal a čerpal i ze zahraničních zdrojů. To je patrné i z popisu hlavního subjektu, kterým je psychorealismus. Tak svůj přístup Landreth nazývá a autor předkládané práce se pokouší o jeho definici. Větší část práce přesto zabírají faktografické údaje o Landrethovi a posléze i Ryanu Larkinovi. K samotnému rozboru psychorealismu se autor dostává v druhé polovině práce. Z popisování je zřejmé, že by mu snad autor rád věnoval více prostoru. Patrné jsou ambice zkoumat ho z estetického pohledu v komparaci s jinými uměleckými směry. Považuji to za pozitivní, i když by tento přístup určitě vyžadoval více prostoru, aby působil podloženěji. Při popisu psychorealismu ve filmu *Ryan* autor dochází k zajímavým poznatkům, jakým je především funkční typologie „extenzivního prožívání postav“. Co mi naopak schází, je více srovnání s jinými autory/filmy. Protože, jak si i sám autor práce všímá, Chris Landreth vlastně nepřichází s něčím zcela novým, pouze to nově aplikuje.

Práci ubírají na čtivosti a v krajních případech i na pochopitelnosti krkolomná, dlouhá souvětí. Ta jsou zrádná především v kunsthistorických a estetických pasážích. Co práci podkopává, jsou časté překlepy, gramatické chyby nebo špatné formátování textu. Na straně 7 najdeme například větu, která se nezáměrně zcela shoduje s větou ze strany 5. Působí to, že autor finální text nedal přečíst nikomu dalšímu, nezúčastněnému, který by si takových chyb všiml. Přestože jsou zdroje v práci většinou uvedené, narazíme zde na pasáže, kde je jasné, že autor čerpá z externích pramenů (v textu navíc můžeme třeba číst „Chris usoudil, že“), přitom ale nenaznačí, jaký text parafrázuje, odkud čerpá.

Je nicméně zřejmé, že k tématu autora přivedl hlubší zájem o problematiku 3D CGI animace. Principy, ke kterým ve své práci došel, mu mohou velmi dobře posloužit v další tvorbě a je velmi pozitivní, že o nich dokáže komplexněji uvažovat.

K obhajobě práci doporučuji.

Možné otázky k diskuzi...

_Jak už jsem zmínil, zajímali by mě další autoři a filmy, ve kterých princip podobný Landrethovu psychorealismu najdeme. V počítačové 3D animaci je to patrně ojedinělé, ale určité zhmotňování vnitřních stavů postav, je myslím velice oblíbené od samých počátků animovaného (především kresleného) filmu.

_Landreth je od doby, kdy se začal věnovat animaci, určitým vizionářem i inovátorem v softwarové oblasti 3D CGI. Daly by se najít nějaké prvky, postupy, se kterými přišel on a poté se uplatnili v mainstreamové tvorbě? Srovnání s námětem i provedením filmu Disney/Pixar *V hlavě*?