

Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně

akademický rok 2011/2012

## Praktická část bakalářské práce – oponentský posudek

Jméno a příjmení studenta: Vojtěch Petřík

Název práce: Žabomyší válka

Posudek:

Vojtěch Petřík se po dobu studia zabýval převážně flashovými animacemi, počítačovou hrou a grafikou. Osobně jsem se s jeho prací seznámil poprvé před dvěma lety v Ateliéru multimédií, kdy právě dokončoval počítačovou hru „Socka vs. Moloch“ a v tomto roce jsem měl možnost shlédnout jeho animaci „Olympia“.

V obou projektech je viditelný Petříkův zájem o retro-estetiku videoher a videoklipů osmdesátých a devadesátých let, která je v poslední době u mnoha mladých umělců znovu objevována. Zřejmá je také snaha o určitý rebelský, či punkový přístup, jak v práci s vizualitou animací a koláží, tak ve výběru témat.

Přestože mám k některým aspektům těchto Petříkových prací výhrady, určitý šarm této mediální nostalgie a bizardnosti zpracování jim nelze upřít.

Bohužel zde ale neposuzuji bakalářský projekt, nýbrž dvě dokončené práce předešlé.

Bakalářskou práci ve finální podobě jsem neměl možnost shlédnout.

Předvedena a později i zaslána mi byla pouze minutová pracovní dokumentace animovaných myší, úvodní text ke hře (povídka) a následující popis konečné podoby instalace:

*„Výsledná instalace bude vypadat tak že na velké obrazovce bude hra, která se bude ovládat klávesnicí (ze které budou odstraněny všechny nepotřebné čudlíky a ty co zbydou budou barevně označeny...). Na soklech po stranách budou loutky žáby a myši pod akvářkem (odkaz na laboratoř z povídky).“*

Také odevzdaná obrazová dokumentace v pdf. je podle máho názoru nedostatečná a praktickou práci podle ní nelze objektivně hodnotit.

Z toho, co tedy hodnotit lze považuji vtipné řešit vytvoření aktérů počítačové hry nedigitálně, klasickou formou animace s loutkami. Za slabší již ale považuji úvodní povídku. Několik málo detailů, jako např. doktor Jan Fushown, či prostředek Ego Max Power mne sice pobavilo, ale celkově mi tento text nepřijde příliš vydařený.

Samozřejmě ale chybí především reflexe umělce samotného. Od Petříka jsem se dozvěděl pouze, že pracuje „asi s nějakým retro stylem počítačové grafiky“ a že ho „baví proces

*převodu digitálních fotek ve vysokém rozlišení na obrázky v rozlišení cca 150 x 150 pixelů a s maximálně 256 barvami.“ To, že mu jde, jak říká, „o jakýsi pointilismus v počítačovém podání“ jsem zatím nepochopil. Doufám ale, že se u obhajoby dovíme více, především také k zvolené konečné formě instalace.*

Abych pravdu řekl, jsem opravdu velmi na rozpacích, jak takovou práci hodnotit.

Podle mého názoru se zde dá hovořit spíše o vtipném cvičení s animací a počítačovou hrou, než o závěrečné práci na Vysoké umělecké škole.

Přes tyto výhrady a zásadní nedostatky, s ohledem na výše popsané práce v průběhu studia, navrhuji hodnocení D. Znovu podotýkám, že hotovou práci jsem před psaním tohoto hodnocení neměl možnost shlédnout.



Petr Zubek

V Brně, dne 11.6. 2012