

Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně

akademický rok 2013/2014

**Vysokoškolská kvalifikační práce (ateliérová práce)
posudek oponenta**

Jméno a příjmení studenta: Jakub Švehla

Název práce:

Expand or go extinct

Posudek:

Přestože je Jakub Švehla svým zaměřením primárně grafický designér, paralelně se věnuje ve svojí práci také experimentům s různými formami převážně lineárního pohyblivého obrazu. Katalyzátorem a zároveň laboratoří těchto experimentů je vjaské trojčlenné uskupení VÖYD jehož je Švehla součástí. Při bližším zkoumání lze již v animacích vzniklých pod hlavičkou VÖYD nalézt fragmenty oblíbených Švehlových motivů. Široké spektrum robotů, vesmírných lodí nebo komplikované scény futuristických obytných systémů pokrývajících neznámé planety spolu s autorovou fascinací vesmírnými technologiemi jasně ukazují, kde leží těžiště jeho námětů.

První Švehlovou zkušeností s formátem pohyblivého obrazu překračující rámec vjingu byla spolupráce na bakalářském filmu Michaila Nenkova „Aethereal“. Audiovizuální dílo pohybující se na hranici filmového a herního prostředí předznamenalo autorovo další směřování. Z formálního hlediska pro něj byla velmi důležitá práce s uceleným dramaturgickým tvarem a seznámení se s rozličnými postupy animování 3d elementů.

Švehlův krátký animovaný film se formálně nejvíce přibližuje tvaru hudebního videoklipu. Vztah hudební a obrazové složky však není propojen a hudba zde plní jen sekundární funkci. Zpracováním rendru, textur a postprodukce se film z určitého úhlu může jevit spíše jako animatik (audiovizuální materiál, který vzniká před samotnou produkcí filmu a dále se používá pro testování kreativního konceptu). Nicméně puristické forma jednak odkazuje ke Švehlově designerské zkušenosti a také naznačuje, že autor dává přednost prostředí počítačových her před světem animovaného filmu. Naopak používání dlouhých švenků a vhodně zvolených střihů dílo posouvá blíže klasickému filmu.

Název filmu Expand or go extinct vychází z citátu ředitele Space X Society Elona Muska. Musk je jedním z novodobých technokratických vizionářů kterému se podařilo znovu nastartovat vesmírnou horečku poté, co se pomalu vytratil v 70. letech zájem veřejnosti o lety do vesmíru. Uplynulo již téměř 6 dekad od doby, kdy se Werner von Braun objevil poprvé na obrazovce amerických televizních přijímačů a veřejně přednesl o možnostech skrytých v potencionálním dobývání vesmíru. První koncepce hromadného a pohodlného cestování do vesmíru, na které Musk přímo navazuje, pocházejí právě ještě z tohoto období hluboké studené války. Švehla nám předkládá jednu z možností, jakými by se koncepty vesmírných vizionářů jakými byli Werner von Braun, Konstantin Tsiolkovsky, Sergej Korolev, Gerard O'Neill nebo Freeman Dyson aj. mohly dostat z fáze představ a plánů k jejich zrealizování.

Expand or go extinct považuji za velmi zdařilé komplexní audiovizuální dílo. Přesto, že autor není studentem filmové školy lze jej považovat za zdařilý filmový debut, který snese srovnání s výstupy z odborně přesněji zaměřených škol. Mé výhrady směřují k otázce, zdali některé zvolené materiály nenarušují v některých momentech příliš komplexnost animace (např. kouř při startu rakety, plamen vycházející z trysek rakety, atd.).

Otázky autorovi práce:

Dokážete si představit variantu s výrazným postprodukčním zpracováním jednotlivých záběrů, která by posunula technologii 3d animace na práh její čitelnosti?

Bylo zvolení hudebního doprovodu od cizího interpreta usnadněním práce nebo je pro vás práce se zvukem sekundárním problémem?

Návrh hodnocení: A

Vypracoval(a): MgA. Jan Šrámek

Datum: 8.5.2014

Podpis:

Šrámek