

Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně

akademický rok 2013/2014

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

Jméno a příjmení studenta: BcA. Jakub Švehla

Název práce:

EXPAND OR GO EXTINCT

Posudek:

Jakub Švehla, jako uchazeč o studium magisterského cyklu AGD1, definoval svou budoucí diplomovou práci snahou o zkoumání přesahů grafického designu a testování hranic tohoto oboru formou mezioborových dialogů. Tato relativně módní, ale málo kdy kvalitně realizovaná ambice, nakonec vyznívá jako monolog. Jakubova snaha realizovat animovaný film (klip), vyvolala v oborovém kontextu spíše zajímavou interní diskuzi na téma: rozsah a smysl závěrečné diplomové práce grafického designéra.

Autor realizovaný produkt mimo jiné definuje tímto souvětím: *Formát animovaného „filmu“ okleštěného o příběh se pohybuje kdesi mezi formalistickou autoterapií, doslovnou ilustrací a imaginativním dokumentem. Relativně přizemním způsobem zobrazuje reálnost vyhlídek a krátkodobost horizontu. Uvnitř této až sebekritické myšlenky je pro nás vedoucí práce – diváky obsažena podstatná část definice výsledku této práce.*

Jakub jako nadšenec pro svět počítačových her a sci-fi vytvořil animovaný film zobrazující blízkou budoucnost. Dochází k naplnění snů o kolonizaci vesmíru, těžbě surovin na asteroidech a na to navazujícímu uvedení exkluzivních technologií do běžné praxe. Autor se snaží v první části filmu uvést diváka do kontextu situace současné civilizace a připravit základ pro pochopení logiky následujícího děje. Zde si uvědomujeme, že oprostít film o silnější příběh není vyloženě záměr autora, ale důsledek nevýrazného scénáře. Kdyby vizuální forma první části filmu, měla spektakulární charakter hollywoodsky perfektních renderů, mohlo se jednat o parodii na reklamní spot propagující vznik konsorcia, vyrábějícího cokoliv. Jedná se především o vzájemné kontrasty pulsující – patetické hudby, dynamických profesionálních prostřihů na městskou dopravu, zobrazení katedrály s následným dlouhým pohledem na nebe plné hvězd a holuba s kelímkem na hlavě. Zde jsme jako fanoušci sci-fi nemohli nostalgicky nevzpomenout na první minuty Scottova Vetřelce, kde scenárista za pomoci jednoduchých prostředků vytvoří skvělý metaforický úvod do dalšího děje.

Nejsilnější momenty jsou pro nás jako diváky obsaženy mezi abstraktními scénami druhé části filmu. Hledáme význam toho co vidíme, transformace objektů dráždí naši fantazii a stejně jako ve scénách s dlouhou světelnou expozicí Kubrickovy Odysey hudba výborně koresponduje s dějem.

Pokud používáme Jakubovu myšlenku jako osnovu našeho posudku, dostáváme se k nejhodnotnější části celého projektu. Výzva realizovat svůj sen o animovaném filmu a snažit se v jedné osobě realizovat celý produkt, je znakem velkého nadšení a pracovitosti. Jakub není Stanley Kubrick nebo Ridley Scott, který do čtyřiceti let trénoval řemeslo primárně natáčením reklam (Vetřelce uvedl do kin ve čtyřiceti dvou letech). Pokud budeme toto dílo brát jako Jakubův start do světa výroby intro sekvencí počítačových her nebo krátkých animovaných filmů, můžeme být klidně optimisty. Jakubovu misi na FaVU považujeme za splněnou i proto, že v prvních dvou semestrech magisterského studia dokázal být výborným grafickým designérem.

Návrh hodnocení: C

Vypracoval(a): Mgr. art. Žaneta Drgová

Datum: 9. května 2014

Podpis:

