

Akademický rok 2023/2024

## Bakalářská práce – posudek vedoucího

**Jméno a příjmení studenta:** Adéla Kubánková

**Název práce:** 2D Vizualní Efekty v médiích: Analýza a aplikace

### Slovní hodnocení:

Adéla Kubánková se ve své bakalářské práci zaměřila na zpracování explozí v oblasti digitální animace a ilustrace. Rámcově úzkoprofilové oblasti se autorka věnuje již delší dobu, což přirozeně vedlo napřímo k tématu bakalářské práce „2D Vizualní Efekty v médiích: Analýza a aplikace“. Obecně zavádějící pojmenování nás napřímo odvádí od skutečného fundamentu práce, kterým je jistá forma řemeslného eskapismu.

Dokumentace práce nás seznamuje s velmi obecným až formální exkurzem do metod využívání vizuálních efektů v rámci 2D grafiky. Je škoda, že tato část neobsahuje žádnou hlubší rešerši problematiky nebo alespoň rámcovou kontextualizaci v historii či současnosti animovaného filmu. Potažmo videoher a digitálních her, či jejich vzájemných vlivů a kombinací. Nemalou úlohu by zde mohl sehrát komiks, který by mohl otevřít samostatné pole průzkumu. Ideálně ve vztahu k vizuálnímu řešení, plus především ilustraci jako takové. V této potenciálně badatelské části nicméně v důsledku dochází k návratu za primárně subjektivní motivací, jak si celé téma interpretovat a vystavět. Mohlo by být skutečně zajímavé důsledně prozkoumat, jak v sobě může něco po většinu negativně indexovaného (exploze) probudit meditační či obecně relaxační, až terapeutický potenciál. Barevná paleta a manga typologie předložených snímků nás při troše vůle může odvést k růžovým květům nebo jiným metaforám našeho makrosvěta či vesmíru.

Na úrovni této úvahy (o animaci) má smysl přemýšlet o technologii VR, flipbook principech nebo pasivním doplňkem silně digitalizovaných pracovišť, domácností či veřejného prostoru. Když odhlédneme od negativních konotací, tak je to ostatně právě čas, který primárně definuje naše estetické vnímání explozí. Nicméně extrémně zpomalená exploze přirozeně představuje velmi obtížnou látku pro ruční pojetí animace. Byť samozřejmě v oblasti umělé inteligence by právě s něčím takovým šlo pracovat. Samozřejmě společně se vzájemným učením se, aniž by člověk musel nutně skončit u procedurálního generování.

Něco takového je samozřejmě perspektivou subjektivních pracovních metod zcela v pořádku. Zejména pokud se jedná o viditelně prospěšnou metodu, o kterou se člověk může skutečně opřít. Nicméně v předkládané práci působí meditační a zároveň motivační potenciál animovaných explozí poněkud rozpačitě. V první řadě se prakticky jedná o ukázky použité během semestrálních zkoušek v uplynulých letech a jejich výsledný formát, časování a pocit z pohybu bude pravděpodobně předmětem až samotné obhajoby.

Závěrem je důležité zmínit, že bakalářská práce byla konzultována naprosto minimálně a hodnocení tak vychází primárně z předložené dokumentace práce. Posléze také částečně ze zmíněných semestrálních zkoušek, ve kterých exploze rezonují již delší dobu. Přeji Adéle, aby potenciál řemeslného eskapismu skutečně fungoval, tak jak zní. Nebo alespoň tak, jak by v rámci osobních možností fungovat mohl. Rozumím tomu, že se nejedná o nic automatického, ale v důsledku nikdy nic nefunguje samo (a zároveň dle našich představ).

Držím palce a přeji hodně sil, ať jsou exploze především podpůrným nikoli likvidačním nástrojem

**Otázky k rozpravě:**

Co se na diplomové práci nejvíce nepovedlo?

Jak bude projekt pokračovat?

**Závěrečné hodnocení:**

Práci doporučuji k obhajobě

**Návrh klasifikace:**

E

**Posudek vypracoval(a):**

MgA. Vojtěch Vaněk

**Datum: 1. 6. 2024**