

Protokol o hodnocení

kvalifikační práce

**Název bakalářské práce: FIGURA „O“**

**Práci předložil student: Viktoriia TOMADZE**

**Studijní obor a specializace:**

Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba

**Posudek oponenta práce**

**Práci hodnotil: MgA. Vojtěch Kočí**

1. **Cíl práce**

*Cíl práce byl splněn, výstupem je film, byť nedokonalý.*

1. **Stručný komentář hodnotitele**

Tohle bude trochu delší, tak si udělejte pohodlí a kafe…

Viktoriia Tomadze si vybrala téma, které, byť není tak ojedinělé, jak si zřejmě myslí — během pár minut na Googlu jsem našel několik krátkých animovaných filmů o drogách a dopingu ve sportu a dokonce jeden obskurní anime seriál o dopingu v krasobruslení konkrétně — je velmi obsáhlé a podstatné. Síla a atraktivita tématu však dílem není tlumočena skvěle a výsledné dílo má, alespoň prozatím, nahořklou pachuť.

Věřím, že výtky ke struktuře filmu, střihové skladbě, atp. padnou a vzhledem k tomu, že osobně nejsem v tomto směru vzdělán, přenechám jejich kritiku ostatním. V oponentuře se proto chci zaměřit na autorčina audiovizuální rozhodnutí a případné technické nedostatky…

Figura O je totiž výtvarně bohatá. Možná až přebohatá. Možná je z filmu cítit estetický guláš. V několika minutách se mísí několik zcela různých stylů a výtvarných postupů. Přitom pro jistý dílčí eklekticismus je ve filmu místa dost. Sledujeme tři velmi rozdílné fáze života centrální postavy — aspirující krasobruslařky Olyi, každá z nichž je definována zcela jinou osobností trenérů a jejich přístupu k tréninku. To se mi však nezdá dost na to oddělit tyto segmenty tak radikální proměnou výtvarné stylizace. Přitom například oceňuji odvahu proměnit jinak velmi doslovný film na pár minut ve zcela abstraktní hru. Střídání výtvarných stylů však není uchopeno koncepčně. Autorce se v teoretické části práce nedaří jasně odůvodnit rychlé změny výtvarných principů a trochu se zdá, že jednotlivé styly byly voleny nahodile a bez hlubších důvodů a úvah. Budu moc rád, když Vika tato rozhodnutí dovysvětlí zde na obhajobě.

Segmenty jsou navíc odděleny velmi striktně. Osobně výtvarný eklekticismus velmi obhajuji a fandím mixáži v pohyblivém obraze. Ale v jinak velmi doslovném a tradičním díle bych považoval za zdravé, ne-li nutné, táhnout napříč celým filmem alespoň nějakou výtvarnou konstantu — například používat obdobné barvy či textury, simulovat podobné nástroje, rastr či jen opakovat nějaké drobné leit-motivy, které by všechny tři třetiny držely pohromadě. Samotný příběh se přece týká jedné konstanty — Olyi, které jsme neustále „v zádech” a která sice také prochází proměnou, ale postupnou a pozvolnou.

Přitom osobně si myslím, že i takto radikální estetické skoky by mohly být skvěle funkční — jen ne v díle, které je jinak velmi tradiční. Scénář je sám o sobě velmi doslovný a celou dobu se drží „při zemi”. Rozhodla-li by se autorka k tak radikálnímu výtvarnému uvažování již na začátku, musel by se přizpůsobit i text tak, aby byl taktéž abstraktní, disociativní a epizodický. Samotná eklektická odvaha je chvályhodná, ale momentálně dílu jako celku nepomáhá.

I výtvarné pojetí tří třetin odděleně snese jistou kritiku. Od řemeslného zvládnutí estetiky po jeho dramaturgickou volbu. Tři styly jako by byly zvoleny slepým hodem šipky do terče… I kvůli teoretické části se zdá, že tým za filmem stojící, v čele s Vikou – režisérkou, jako by prezentoval nedokonalou znalost historie a teorie estetiky a její historie. Některé styly jsou tak zatíženy odkazy, které pravděpodobně nejsou vůbec vědomé. Novinové výstřižky ze začátku filmu se tak snaží působit dojmem co nejsoučasnější typografie, i když by logicky měly odkazovat spíše do minulosti. Abstraktní pasáže místy zřetelně citují západní neonový motion design 80. let vytvářený na analogových strojích Scanimate. Poslední estetický styl, který v textu autorka popisuje jako „sladký Barbie” styl se zase blíží post-internetové, trashové či vaporwave estetice, které bývají alespoň teoreticky ukotveny v utopismu. Proč ho tedy používat k pasážím věnované do značné míry zneužívání drog? Některé styly se zdají být okoukány a použity pouze k přiblížení se k „modernímu, alternativnímu” stylu, ale doufám, že v tom se pletu. Na vině je spíše nedokonalá koordinace několika autorů a autorek, kteří pochopitelně nechtěli obětovat svoje autorství společnému dílu. O tom ještě později…

Podobně nezvládnutá je další, neméně důležitá část vizuality — estetika dynamiky. Není jasné, zda jde o záměr, technické chyby či neznalost pro autorku nových technologií, ale všechny pohyby napříč filmem jako by ignorovaly základní animační principy. To samo o sobě nemusí být vůbec na škodu, naopak, subverzi animačních principů většinou hlasitě podporuji… Zde ovšem opět chybí koncepční přístup. Neohrabaná dynamika ve filmu z prostředí ladných tanců je těžko obhajitelná jako základní stavební princip estetiky. Přitom i s touto neelegancí by se dalo pracovat systematicky a mohla by být použita k velmi efektivní gradaci obrazu. Neohrabanost se velmi hodí k první třetině filmu, kde se Olya a další malé děti potácejí na ledě. Trhané pády a přeskakování fází dává úvodní scéně komediální podtóny, což je jednoznačně dobře. S postupem času se postavy z tohoto principu nevymaní a nezískávají ladnost ani po letech tréninku. A trhanost se netýká jen charakterů, ale i virtuální kamery, která se občas zdá mít několik promile v krvi. I zde bych proto byl rád za dovysvětlení.

Ve výčtu technických a estetických problémů by se dalo pokračovat a věřím, že většiny z nich si je autorka vědoma — typografie titulků je dost otřesná, film je plný zjevných střihových chyb, hudba a voiceover jsou často velmi špatně zmasterované a nesrozumitelné, atp. Raději než vyčítat všechny drobné i větší problémy ale raději nastíním možné momenty, které komplikace práce způsobily:

1. Téma, které si autorka i přes opakovaná varování zvolila, je zkrátka příliš rozsáhlé. Současně si snad předem nestanovila jasný cíl — má jít o tradiční, poměrně doslovně vyprávěný film, nebo o dílo blížící se spíše konceptuální volněumělecké práci? Došlo tak k disonanci mezi scénářem a výtvarným řešením.
2. Z textové práce vyplývá, že autorka postupně rozšiřovala tým a stavěla se spíše do role režisérky a koordinátorky projektu. I taková role ale vyžaduje jistý trénink a zdá se, že i přes velké snahy se Vice nepodařilo ukočírovat autorské touhy spolupracovníků, které mohly vést k nežádoucímu eklekticismu.
3. Zdá se mi, že na vině může být i hodně improvizovaná tvůrčí „pipeline”. Autorka k tvorbě použila velkou šíři všemožných programů a služeb. Zdá se, že vždy když si nevěděla rady, rozhodla se si pokusit zkrátit cestu pomocí všemožných rigovacích a animačních nástrojů (typu Mixamo), které jsou dobré na prototypování, ale značně eliminují autorství a kontrolu nad obrazem. Pipeline se nezdá být od začátku promyšlená, ale lepená za běhu z čehokoliv co Vice spadlo do klína. To je trochu nadsázka, ale myslím, že rozjařené skákání mezi programy mohlo přinést více škody než užitku.

Na závěr jen velmi stručně zmíním teoretickou část práce. Vezmu to rychle, ať už vám dám pokoj. Práce je sice obsáhlá, ale jde spíše o volný proud vědomí než analytické akademické dílo. Práce není skoro vůbec strukturována a je proto těžko čitelná a nepřehledná. Přitom mnoho zajímavých postřehů a detailů obsahuje. Estetická a režijní rozhodnutí autorky jsou bohužel zdůvodněna jen povrchně a osobně bych ocenil, kdyby se Vika rozepsala zejména o estetické koncepci, kterou nám však snad nyní dovysvětlí. Text je tradičně protkán gramatickými, syntaktickými i typografickými chybami a mnohé zdroje, zejména internetové, nejsou vůbec ozdrojovány. Z textu však čiší ambice a sebevědomí, které doufám nebude oponenturou a následnou diskuzí pošramoceno.

Figura O je bezpochyby ambiciózní projekt se silným centrálním tématem, kterému ale momentálně podráží nohy nepromyšlené a technicky nedokonale zvládnuté zpracování. Osobně si ale nemyslím, že výstupem bakalářské práce musí nutně být hotový produkt. Produktů vzniká ve světě až příliš. Za úspěšnou bakalářskou práci proto považuji i projekty, jejichž cílem je sebeedukace a formální experimenty. V tomto si myslím je práce Vitoriie Tomadze velmi úspěšná. Autorka se po hlavě vrhla do několika animačních technik najednou a zjevně se s nimi dokázala seznámit obstojně. Současně se poprvé dostala do role režisérky a koordinátorky projektu, což jí bezpochyby přinese zásadní zkušenosti. Přesto ale trochu doufám, že práce na projektu ještě nekončí. Přinejmenším několik tristních technických nedostatků křičí o opravu. Proto doufám, že zaznělá kritika neodradí autorku od její vize a že se jí podaří dílo dotáhnout ku své, nikoliv cizí spokojenosti!

1. **Vyjádření o plagiátorství**

*Dílo není plagiátem.*

**4. Navrhovaná známka a případný komentář**

*Oponent navrhuje známku dobře pro veškeré důvody zmíněné výše. Současně přeje hodně štěstí při pokračující práci a v dalším studiu…*

**Datum: 19. 5. 2024 Podpis: MgA. Vojtěch Kočí**

Tisk oboustranný