

Oponentský posudok dizertačnej práce predloženej na obhajobu.

Doktorand: Mgr. MgA. Veronika Szemlová
Studijní program: P8206 Výtvarná umění
Studijní obor: 8206V102 Multimédia a design
Dizertačnej práce teoretická: Didaktika animovanej tvorby s využitím digitálnych technológií
Dizertačnej práce praktická: Hrací skřínka-Music box
Oponent: Prof. Ludovít Labík, ArtD.

Hodnotený aspekt predloženej práce	Hodnotenie
<i>Aktuálnosť zvolenej témy oboch súčastí práce</i>	Dizertačná teoretická práca Totalita v animovanom filme s hlavnou témou totality je výrazne aktuálnejšia ako väčšina zo súčasníkov si myslí alebo ako to vie možno rozpoznať. Aj keď sme bezmála 30 rokov po zmene spoločenského zriadenia, totalita nielenže sa nevytratila, ale v mnohých zmysloch dostáva nové formy a tvorivo sa schováva alebo za bossizmom, farizejstvom, autoritativitou..., snobizmom, politickou dominanciou alebo normalizáciou. Kauza slovenskej Základnej umeleckej školy v Humennom zaznamenaná študentom dokumentárnej tvorby FTF popisujúca diktát politickej moci voči premenovaniu na počesť Petra Breinera. Alebo aj autoritatívny bossizmus posledného dekana Filmovej fakulty v Bratislave schovávajúci sa za odhodlaný postoj voči Mečiarizmu, ale zakrývajúci fakt pôvodnej spriaznenosti s ŠTB a dobovou normalizačnou komunistickou stranou, vykonávajúci normalizačný proces po svojom predchodcovi. Politická sebastredná vyhranenosť slovenského politického kapitána pri uprednostňovaní lokálnacionalizmu aj v spojitosti s kauzou neautorskosti rigorózneho práce. V českej spoločnosti to nie je inak.
<i>Ciele oboch súčastí práce</i>	Ciele obidvoch súčastí teoretickej práce aj praktickej práce o spoločenskej totalite sú v zhode. Svojou témou sa navzájom ovplyvňujú a dá sa povedať, že teoretická práca alebo jej základná nastavená téza: či „je možné z analýzy jednotlivých snímok vysledovať univerzálnu charakteristiku totalitného režimu?“ sa funkčne stáva námetom a súčasťou praktickej animovanej práce Hrací skřínka-Music box.
<i>Tvorivé metódy riešenia</i>	Aj keď v teoretickej práci 44 skúmaných filmov je výraznou štatistickou skupinou, ktorá už umožňuje určitý druh záverov v náhľade na tvorbu a ideologický obsah v animovaných filmoch skúmaného obdobia, predsa len nevytvára plne realistický štatistický názor na skúmané obdobie, pretože nezahrňa pomer filmov s kritikou spoločenského priestoru v porovnaní s počtom tendenčných protitotalitných animovaných filmov. Samozrejme, na tak dlhej časovej ploche urobiť ideologický prierez všetkých (väčšiny) animovaných filmov je v priestore tejto dizertačnej práce neuskutočniteľné, predsa len príkladová štúdia napr. len jedného roka, kde by vznikol pohľad na pomer medzi kritickými, neutrálnymi a poplatnými filmami by celkom doplnil pohľad čitateľa na tento vzťah. S tým súvisí aj štatistický výsledok porovnávania skúmaných dobových filmov s vlastným filmom. V šiestich skúmaných totalitných kategóriách vlastný film, sústredený na tieto vymenované totalitné kategórie predstihuje všetky skúmané filmy. Z výsledku porovnávania vlastného filmu a antitotalitnými filmami vyplýva otázka existencie priamej úmery medzi pomenovanými zobrazovanými kategóriami (od ideológie až po centrálne vedenú ekonomiku) a úspešnosťou animovaného filmu či už v domácom alebo medzinárodnom prostredí. V úvahe nad touto odpoveďou sa domnievam, že tá spojitosť nie je veľmi pravdepodobná aj keď ako inšpiračný zdroj pre zvolený film je to výborné

	<p>riešenie. V práci ma veľmi zaujali dramatické situácie v živote tvorcov Jiří Brdečku, Viktora Kubala a Jiří Třnku, ich autorská odhodlanosť ale aj krehká zlomiteľnosť v túžbe po prežití a v túžbe po tvorivom procese v spojitosti s politicko-spoločenským nátlakom. Tak ako Polackov „Frajer Luke“ alebo Formanov „Prelet na kukačím hniezdom“ v oskarových filmoch, aj títo autori boli nakoniec zlomiteľní, pritom hodnoty osobné alebo rodinné v kritickom období sú postavené vyššie ako spoločensko-ideologické. Altruizmus má svoje hranice.</p> <p>Praktická práca pozostáva z troch výtvarných náhľadov na zobrazenie totalitných princípov v spoločnosti cez metaforu hracej skrinky. Realizovaný film považujem za podarený aj keď ako dlhoročný konzultant – dramaturg by som v rámci popísanej technológie asi pristúpil v rozprávaní príbehu aj odlišnou estetikou - induktívnej montáže v úvode, pravdepodobne by som zdôrazňoval lepšiu orientáciu v priestore a aj v postavách. V analýze spomínaný archetyp udávача by som exponoval výraznejšie a podobne aj ďalšie charaktery, primabalerínu a vzpierajúceho hrdinu by som exponoval s väčším dôrazom. Po prečítaní autorskej analýzy som ešte raz vyhládal scénu s retrospektívou, aby som jej mohol porozumieť tak, ako to autorka zamýšľala. Myslím, že lepšej zrozumiteľnosti by pomohlo rozmanitejšie zvukové riešenie (možno aj hudobné riešenie) a aj energetickejšie riešenie zvukových motívov. Mágia animovaného filmu na druhej strane podporuje intuitívne autorské riešenia na úkor zrozumiteľných riešení.</p>
Úroveň teoretického a umeleckého spracovania	<p>Teoretická práca má dve zásadné časti. Teoretická časť analyzuje 44 animovaných filmov, ktoré hodnotí zo 6 pohľadov prejavu totalitnej moci v téme vybraných animovaných filmov. Práca vychádza z písomných naštudovaných zdrojov rovnako ako z výpovedí existujúcich svedkov minulej doby totality. Je vhodne členená s primeranou prácou s popisom zdrojov, obsahuje obrazovú časť aj graficko-štatistické tabuľky. Praktická časť teoretickej práce popisuje proces vzniku a informuje niekedy aj o autorských zámysloch, ktoré z výsledného umeleckého diela nie sú celkom prvoplánovo čitateľné. Pravdepodobne „únava materiálu“ dramaturga-strihača by potrebovala ešte návrat dramaturga, alebo iného dramaturga-strihača na nový pohľad na funkčnosť a zrozumiteľnosť rozprávaných motívov.</p> <p>Určite výtvarná stránka animovaného filmu Hrací skriňka podporená dysneyovskou animáciou je nespochybniteľná a všetky technologické procesy, ktoré vedú ku konečnému výsledku sú vysoko profesionálne a vhodne zvolené pre konečný výsledok.</p>
2 otázky do diskusie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zvolená estetika prevažujúcich statických záberov mierne sťažuje orientáciu diváka v priestore. Bolo riešenie väčšinovými statickými zábermi zjednodušením náročnosti tvorivého procesu alebo jednoducho už v procese animatiku ste ich nepovažovali za nevyhnutné? 2. Bude aj Váš budúci film politicky motivovaný?

Na základe uvedeného odporúčam váženej komisii prácu **prijat'** na obhajobu.

Dátum: V Bratislave, 22.11.2018