

Akademický rok: 2022/2023

Diplomová práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: BcA. Matěj Sláma

Název práce: Jizva

Slovní hodnocení:

Při sledování zatím rozpracovaných sekvencí krátkého animovaného filmu "Jizva" se nořím do prostředí, které na první pohled působí pochmurným a postapokalyptickým dojmem. Namísto očekávaných úzkostných emocí však ve mě potměšlá a hranatá krajina vyvolává pocit intimity. Mám pocit, že tuto krajinu důvěrně znám a že jsem zde vítaným hostem. Možná je postapokalyptická krajina naším společným budoucím domovem a s její podobou jsme se již nesčetněkrát měli možnost seznámit při sledování seriálů a hraní her. Obrazová kvalita filmu, který nyní sleduji, je jaksi anachronická, archaická a neodpovídá standardům a očekáváním technické dokonalosti současných SGI renderů, virtuozitě AI a fotorealističnosti. Je možná blíže vizualitě Indie her. Nikdy jsem nebyl zapáleným hráčem, většinu času jsem strávil jen s hrou SimCity. Ostatně i sám Matěj přiznává, že není žádný velký gamer. Možná se mi proto vybavují spíše vzpomínky na noční krajinu ve hře Minecraft, kterou hrával můj dobrý kamarád se svým malým synem, a já sledoval a cítil, jak se v okouzlujícím prostředí virtuálního světa projevuje jejich kreativita a zároveň prohlubuje i jejich vzájemné přátelství, které přesahuje jeho rámec. Podobně i z Matějova filmu nabývám dojmu, že ta hravost a hranatost spoluutvářejí onen upřímný a vlídný charakter. Nejsou zde ani žádné číhající nástrahy. Přiznáním použité technologie a řemeslnou/technologickou nedokonalostí působí tento svět jaksi sympaticky, i přes to, že tato krajina je dost možná světem melancholie. Není to ani idylický svět úniku před neideálním stavem světa vnějšku, toho z "masa a kostí", kde v stále teplejších letních dnech marně hledáme chladivý stín na rušné ulici bez stromů. Namísto senzuálně podmanivé a spektakulární manifestace strojové dokonalosti mnohých současných her a akčních/fantasy filmů, nabízí Matějův film mnohem lidštější měřítko. Je krajinou naděje, kterou můžeme spoluutvářet vlastní imaginací. Stejně jako svět Fantazie z Nekonečného příběhu bude existovat tak dlouho, dokud budou lidé snít.

Matěj Sláma ve svém textu uvádí jako jeden z důležitých zdrojů své inspirace četbu literatury žánru New Weird, jež, jak sám píše, zesiluje jeho vnímání, že neviděné ještě neznamená neexistující. Hrou s žánry fikce a dokumentu, doplněnou o prvky RPG (tzv. erpégéčko) herního prostředí, docíluje imerzivního diváckého zážitku. Svou podobností s Open World světy probouzí v divákovi nadšení z objevování, a objekty, které nacházíme, fungují jako asociativní rozhraní pro řadu podtémat, možných cest a úvah. Při sledování záběrů se nořím do vlastní imaginace a nechávám se unášet proudem asociativních myšlenek a obrazů uložených v mé osobní paměti. Pojezd kamery je naskriptovaný autorem, ale mám pocit, jako bych to byl já, kdo pátrá zrakem v touze něco objevit, rozpoznat předměty ukryté v mlze.

Impulzem pro vytvoření filmu "Jizva" jsou autorovy osobní zkušenosti a prožitky, které práci dodávají autobiografický tón a soundtrack, jež nás po celou dobu provází jako echo, odrážející se od zdánlivě pevných, ale ve skutečnosti neustále se měnících struktur světa, ve kterém se ocitáme. Postupným odkrýváním šíře témat, jimiž se Matějova práce zabývá, se z osobního stává politické, akutní a naléhavé. Pojmy jako "vlastní", "autentický" a "autonomní" se prodírají unifikovanými strukturami hegemonní technologie, snažíc se uniknout procesům racionalizace a komodifikace. Začíná se mi v mysli skládat distopický obraz světa. Cyklista/kurýr projíždí ulicemi městské aglomerace a transformačním územím postindustriální krajiny přemazávané novým developmentem a novou ekonomikou. Geolokační technologie renderuje trasy jeho pohybu, monitorované algoritmem optimalizujícím jeho efektivitu. Fyzická práce jeho nohou opírajících se o pedály pohání dopravní prostředek po sítích cest a GPS signál utváří mapu, která vizualizuje komunikační a ekonomickou strukturu města, mapu, v níž se odehrává i život cyklisty. Vše se

zaznamenává do masivních distopických datových úložišť, která máme ve zvyku nazývat "cloud", zní to ladněji. Modrá planeta jež se přehřívá. Svět se přehřívá a my to můžeme cítit na vlastní kůži, stejně jako reprezentaci světa ve formě neustále aktualizované Google mapy. Naše těla jsou animována na základě algoritmů a naše pozornost roztěkaná.

V textové části práce se můžeme vícekrát setkat se slovem "přemazávání". Domnívám se, že je to Matějem vhodně zvolený termín vystihující jednu z výrazných myšlenek jeho diplomové práce. Pro mě zajímavý motiv, který se v práci objevuje, je objekt betonárky/cementárny v oblasti bývalých doků v Haagu, která je hlavním dodavatelem stavebního materiálu/betonu pro překrytí industriální historie města novou vrstvou zástavby, která vrstvy staré redefinuje nebo zcela vymazává. Také Google mapy jsou aktualizovány a převrstvovány, a to hierarchickým způsobem. Místa ekonomické a politické důležitosti jsou aktualizována pravidelně v krátkých intervalech, zatímco periferní oblasti jdou stranou pozornosti. Někdy se tak pouhým jedním proklikem ocitáme na místě, které je prozatím opomíjenou nepřemazanou vzpomínkou na něco, co v plánech pro budoucnost možná již neexistuje. Termín "přemazávání" je ale zmiňován především v souvislosti s tím, jak jsou naše vzpomínky a naše identita často spjaty právě s těmito "ne-místy" nebo prostředím, nad kterými nemáme kontrolu nebo na jejichž podobu máme jen malý vliv.

Joh Rafman v podcastu pro New Models zmiňuje pocity ztráty, které prožívají hráči online open world her, které byly již smazány z veřejně dostupných serverů a v nichž strávili podstatnou dobu svého života. Je to podobný pocit, jaký můžeme zažívat ze ztráty někoho blízkého, domova, krajiny, lesa, charakteru čtvrti, města, ve kterém jsme vyrostli, nebo podstatné části naší paměti a naší identity. Závislost na technologiích, jež tvoří infrastrukturu naší každodennosti, vlastněných korporacemi, vytváří nerovný vztah, kdy na podobu a pravidla jejich užívání máme jen velmi malý vliv. Sociální sítě mohou ze dne na den přestat fungovat, mapy nebudou dostupné, archiv hudby nebude k dispozici. Budeme sami?, odříznuti, bez GPS navigace a bez oblíbené hudby, která nám pomáhá utěšit náš vztek a smutek. Vedle nebo naproti pojmu "přemazávání" staví Matěj pojem "skulina". Skulina symbolizuje naději. Nadějí může být hudební klub, útočiště kolektivní imaginace, neustále migrující v periferních oblastech města nebo krajiny. Ve filmu Věčný svit neposkvrněné mysli se hlavní postavy Clementine a Joel nezávisle na sobě rozhodnou vypořádat se se smutkem z rozpadu jejich vztahu dobrovolnou "lobotomií", vymazáním vzpomínek a zbavením se tak traumatu, které je tíží. V procesu zákroku se však jejich podvědomí začne bránit a zuby nehty sabotovat rozběhnutý program přemazávání. Prostředkem záchrany a vzdoru se stává imaginace, která začne ze zbylých fragmentů paměti konstruovat fiktivní zážitky a vzpomínky, které se nikdy nestaly, ale přesto generují vjem skutečnosti a pravdivosti. Nadějí je totiž to, že všechny programy nechtěně a nevyhnutelně obsahují slabiny nebo skuliny, které je možné objevit a kreativně proměnit. Práce Matěje Slámy je právě o naději, plynoucí z víry v naši schopnost vidět neexistující, snít a o možnostech subverzivního využití nevyhnutelných chyb, které technologie generuje.

Závěrem lze konstatovat, že práce Matěje Slámy se výrazně opírá o osobní introspekci a autobiografický přístup, nicméně se zároveň kriticky a analyticky zaměřuje na aktuální fenomény současného světa. Je věcí diskuze, do jaké míry tato témata text a film implicitně nebo explicitně otevírají, a jaký je vztah vizuálního díla k jeho interpretaci, která ho doprovází. Při pročítání Matějova textu jsem se zamýšlel, zda by nebylo vhodné zvolit jiné médium nebo formu zpracování, která by některá ze zmíněných témat samostatně podrobněji rozvedla. Domnívám se ale, že esence filmu spočívající v jeho asociativním a imaginativním rozhraní, bude dostačujícím vodítkem i pro diváky bez znalosti kontextu a předem daného interpretačního rámce. Těším se až jej budu moci vidět v kompletní podobě. Nakonec, jedna z myšlenek práce jako takové tkví právě v její nedirektivnosti a je na každém z nás, divákovi, abychom si našli svou "skulinu" pro vlastní imaginaci.

Otázky k rozpravě:

Otázka pro autora: Do jaké míry jsi se zamýšlel nad charakterem případného projekčního sálu, v kterém by tvůj film mohl být v ideálním případě promítán, tak jak uvádíš ve svém textu? Pracuješ s nějakou specifickou představou diváka, kterému je tvůj film ideálně určen?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Martin Nytra

Datum:

2. 5. 2023

(Podpis oponenta)