

**OPONENTSKÝ POSUDOK HABILITAČNEJ PRÁCE
V ŠTUDIJNOM ODBORE FILMOVÉ UMENIE A MULTIMÉDIÁ
V ŠTUDIJNOM PROGRAME KAMERAMANSKÁ TVORBA A VIZUÁLNE EFEKTY**

Doktorand: Ing. Ladislav Dedík, ArtD.

Habilitačná práca: súbor filmov, na ktorých sa Ing. Ladislav Dedík ArtD. podieľal ako producent a supervízor VFX: *Pôvod sveta* (2002), *Nedodržaný sľub* (2009), *Zlo* (2012), *Láska na vlásku* (2014), *Čistič* (2015), *Únos* (2015), *Správa* (2021), *Zátopek* (2021).

Oponent: prof. Martin Šulík

Audiovizuálna kultúra za posledných 30 rokov prešla obrovským technologickým vývojom. Ku kinematografii a televízii pribudli multimédia a počítačové hry, otvorili sa nové možnosti rozprávania príbehov. Digitalizácia samozrejme zasiahla aj všetky fázy realizácie filmu: prípravu, nakrúcanie, dokončovacie práce i distribúciu. Zmeny si vynútili vznik nových profesií pre digitálnu postprodukcii, ktoré predpokladali vedomosti z informačných technológií, technické zručnosti, špecifickú vizuálnu predstavivosť, cit pre tempo a rytmus, výtvarne cítenie, vytrvalosť a trpezlivosť. Dynamický vývoj podnietil vybudovanie nových pracovísk, ktoré sa začali špecializovať na digitálne spracovanie obrazu i zvuku.

Na Slovensku bol jedným z prvolezcov tejto radikálnej premeny audiovizuálnej kultúry Ing. Ladislav Dedík ArtD. Spoznal som ho koncom deväťdesiatych rokov, keď ako dvadsaťdvaročný založil Štúdio 727 a prostredníctvom našich pracovných kontaktov som mohol kontinuálne sledovať jeho tvorivý vývoj. V tých časoch bol nielen producent a supervízor projektov, ale zvládal aj všetky potrebné profesie - bol digitálny strihač, grafik, animátor, kolorista, zaujímal sa o herný dizajn. Pionierske časy mali svoj neopakovateľný pôvab, robili sme cez deň aj v noci, spoločne sme sa učili za pochodu na vlastných omyloch. Myslím, že Ladislava Dedíka ako študenta Slovenskej technickej univerzity výrazne ovplyvnil kontakt s americkými produkciami, ktoré na Slovensku nakrúcali koncom minulého storočia. Spolupodieľal sa na napríklad na filme *Peacemaker*, kde ako člen grafického tímu vkladal do počítačových monitorov postáv grafické predlohy. Vďaka tejto skúsenosti si od počiatku svojho profesijného života uvedomoval možnosti nových technológií, mal víziu ich využitia nielen vo filmovej výrobe, ale aj v počítačových hrách a multimédiách, v archivovaní a rekonštrukcii kinematografického dedičstva a neskôr aj dokumentovaní historických pamiatok a architektúry. Veľmi rýchlo pochopil, ako sa dajú jednotlivé, zdanlivo nesúvisiace aktivity, prepájať a aké príležitosti ponúkajú. Systematicky okolo seba zhromažďoval talentovaných ľudí,

neustále inovoval technológie. V Štúdiu 727 mali ako prví na Slovensku filmový skener, motion control, správne odhadli význam a možnosti priestorových skenerov a začali ich využívať na dokumentovanie kultúrneho dedičstva.

Skôr než sa dotknem predložených prác Laca Dedíka musím pripomenúť, že skutočnou školou VFX efektov bola na počiatku reklama a videoklipy. Atraktívna vizuálna forma často vyžadovala výraznú manipuláciu predkamerovej reality, vytvárala nové, často nereálne svety, využívala možnosti animácie a triky. Reklamy boli postavené na výrazných vizuálnych nápadoch, ponúkali priestor na realizačnú kreativitu a hľadanie nových prístupov. Krátky tvar umožňoval rýchle striedanie poetík a sústredenú prácu. Okrem toho reklamy mali na naše podmienky celkom slušný realizačný komfort, čo sa o filmovej tvorbe nedalo povedať. S každou ďalšou zákazkou rástlo poznanie, otvárali sa nové možnosti. Myslím, že Laco Dedík získal najviac praktických skúseností na týchto komerčných zadaniach. Popritom sa však neustále pokúšal vstúpiť do sveta filmu, uvedomoval si možnosti, ktoré nové postupy v postprodukcii ponúkajú.

Mimoriadny význam pre FTF VŠMU mali v tom čase jeho kontakty so študentmi realizačných odborov. Na prelome storočia, v čase finančnej podvyživenosti a technologickej nedovybavenosti našej školy pre nich vytvoril priestor, kde mohli realizovať svoje projekty, strihať a kolorovať filmy, spoznávať nové technológie - jednoducho udržiavať kontakt s najnovšími trendmi vo svete. Ak si pozriete titulky študentských filmov z tohto obdobia, v každom druhom nájdete poďakovanie Lacovi Dedíkovi. To, že sa stal pedagógom VŠMU, bolo teda prirodzeným vyústením jeho aktivít, akýmsi legalizovaním jeho dovtedajšej činnosti.

Práce predložené k habilitačnému konaniu zachytávajú rozmanitosť a šírku umeleckej i producerskej aktivity Ing. Ladislava Dedíka ArtD., dokumentujú ako sa digitálne spracovanie obrazu využíva v rôznych filmových druhoch a žánroch, aké rozmanité vyjadrovacie prostriedky ponúka tvorcom a ako ovplyvňuje náročnosť a finančnú nákladnosť produkcií.

Animovaný film Kataríny Kerekesovej *Pôvod sveta* z roku 2002 kombinuje zložitú animáciu veľkorozmerných objektov i živých ľudí v prírodnom prostredí s digitálnym postprodukčným spracovaním. Vzniklo originálne, výtvarne pôsobivé dielo, ktoré pozitívne prijalo publikum i odborná verejnosť, a aj vďaka tomu odštartovalo spoluprácu Ladislava Dedíka so študentmi a Štúdio 727 sa od toho momentu spolupodieľalo na ďalších filmoch mladých tvorcov nielen ako realizátor postprodukcii, ale veľmi často aj ako koproducent.

V predložených filmoch zo súčasnosti vidíme v podstate základnú paletu postprodukčných efektov: colorgrading, retuše, dotváranie rôznych elementov, ktoré

sa nemohli nakrútiť (napríklad v *Čističovi* voda, krv, v *Zle* krv, deformácie tvári v hororových scénach a pod.). Aj keď sa to zdá jednoduché, presvedčivosť vytvorenia týchto prvkov reality a správne farebné korekcie filmu vytvárajú emocionálnu náladu a významne pôsobia na diváka (pripomeňme si dusivý šerosvit a monochromatickosť obrazov v *Čističovi*, alebo scény prenasledovania v tajomnom dome. v *Zle*). Ak pozeráme jednotlivé práce v časovej chronológii, vidíme, ako sa zvyšuje kvalita obrazového spracovania. Zdokonaľujú sa nielen technológie, ale aj zručnosti operátorov.

Ďalšia skupina filmov využíva náročnejšie VFX efekty na vytvorenie dobovej reality a rekonštrukciu historickej atmosféry. Úlohou manipulácie obrazu v týchto prípadoch je vytvoriť realistickú ilúziu sveta pred kamerou a samozrejme aj zlacnenie výroby. Pre bežného diváka by však mala byť práca efektárov neviditeľná. Nesmie ho vytráhať zo sledovania príbehu, ale mala by znásobiť emocionálnu silu obrazov. V dráme z druhej svetovej vojny *Nedodržaný sľub* tvorcovia vizuálne efekty využili napríklad v scéne odchodu židovského obyvateľstva zo stanice. Zmnoženie davu účinkujúcich a predĺženie vlaku zvýrazňovali neľudskosť situácie a zároveň zdôrazňovali masovosť deportácii. Do táborov nešlo zo Slovenska len pár jedincov, ale desaťtisíce ľudí. Podobnú funkciu malo aj zmnožovanie ľudí počas raportu v pracovnom tábore.

Aj vo filme *Správa*, ktorý sa odohráva v rovnakom období, VFX efekty pomáhali vytvoriť atmosféru oddelenia Kanada v koncentračnom tábore Osvienčim. Autori využili vlastné 3D skeny autentického miesta, ako podklady na vytvorenie filmového priestoru. Modely budov a strážnych veží boli kombinované s reálnymi stavbami a výsledok bol presvedčivý a uveriteľný. V tomto bode sa spojili rôzne aktivity Ladislava Dedíka: záujem o digitálny záznam trojrozmernej reality prostredníctvom skenovania a nadšenie pre film. Vďaka ich preňutiu sa objavil i nové perspektívy rozvoja tvorby v tejto oblasti. V *Správe* okrem modelovania priestoru bola ťaživá atmosféra vojnovkej zimy vytvorená akcentovaním nepriaznivého počasia (postprodukčné zasnežovanie lokácii), zdôrazňovaním fyzického násillia (stopy krvi). Sugestívny úvodný záber filmu - predstava hlavného hrdinu o jeho obesení - bol nakrútený prostredníctvom motion control.

Počítačom riadená kamera bola veľmi dôležitá aj v ďalších filmoch. V *Láske na vlásku*, je zápleтка založená na zámene dvojníkov a využitie tejto technológie umožňovalo dynamizovať rozprávanie. Jeden herec mohol v jazde kamery bez problémov stvárniť obe vizuálne podobné postavy - princa aj kováča. Poskladanie jednotlivých fragmentov je vo výsledku nepostrehnuteľné, a pretože vytvára komické situácie aj divácky príťažlivé. Použitie motion control umožnilo realizovať

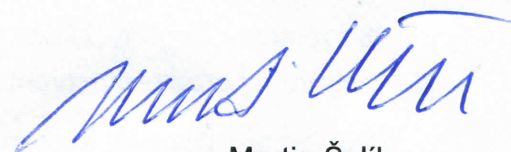
davové scény na začiatku filmu *Únos*. S minimálnymi nákladmi sa vďaka technológii dala pár desiatkami ľudí naplniť veľká športová hala.

Vo filmoch *Láska na vlásku* a *Zátopek* môžeme vidieť aj ďalšiu polohu práce filmových efektárov - mate painting, dotváranie krajiny a filmového prostredia, dobového, či neexistujúceho. A tak je možné, že v rozprávke princezná vyjde na balkón na Oravskom Podzámku a vidí slnkom zaliatu panorámu mesta na juhu Talianska. Vďaka VFX efektom sa v *Zátokovi* zmenili chátrajúce atletické štadióny na dobové tréningové dráhy. Zaujímavým orieškom v tomto filme bola premena zahraničného aeroplánu na lietadlo československých aerolínii. Vyžadovala 3D modelovanie, kompozitng i grafické dorábanie imatrikulačných znakov.

Ak bilancujeme temer štvrtstoročnú tvorivú cestu Ing. Ladislava Dedíka, musíme si uvedomiť, že svoje aktivity rozvíjal v spoločnosti, ktorá nebola kinematografii a audiovizuálnemu umeniu zvlášť naklonená. Systematická podpora tohto odvetia sa objavila až v posledných desiatich rokoch, a ako vidíme stále nie samozrejímá. Tvorcovia musia každodenne zápasit' o prežitie. Zotrvanie v obore digitálneho spracovania obrazu vyžadovalo mimoriadnu energiu, neustále inovovanie hardwaru a softwaru, veľkú vynaliezavosť pri hľadaní nových pracovných možností, napojenie sa na medzinárodný audiovizuálny priestor a hlavne vieru v zmysel svojej práce. Len tak sa dali rozvíjať technológie, objavovať nové talenty, vytvárať podmienky pre filmovú tvorbu.

Summa summarum: Z vyššie uvedeného vyplýva, že Ing. Ladislav Dedík je osobnosť, ktorá môže vďaka svojej tvorivej skúsenosti a obrovskému množstvu kvalitnej práce študentom priblížiť historický vývoj digitálnych technológií, ich premenu v čase a zároveň im dokáže sprostredkovať kontakt s aktuálnym díaním v tomto odvetví. Má predpoklady, aby ich zapálil a nadchol pre profesie, ktoré sú pre budúcnosť kinematografie neodmysliteľné.

Navrhujem, aby mu bol udelený akademický titul docent a prajem mu v jeho práci veľa úspechov.



Martin Šulík