

Oponentský posudek na habilitační práci

Autor práce: Ing. Marek JEŽO, ArtD.

Název práce: Dôležitosť supervízie vizuálnych efektov počas nakrúcania filmového diela.

Oponent: Boris Masník, akad.mal.

Tématem Habilitační přednášky i souvisejících filmových ukázek Ing. Marka Ježo, artD. je jedna z podstatných součástí procesu realizace filmových triků, a tou je bezesporu supervize vizuálních efektů (VFX). Z vlastní dlouholeté praxe mohu potvrdit, že kvalitní VFX supervize již od zahájení přípravných prací, přes natáčení obrazových podkladů, trikovou postprodukci až po předání hotového díla klientovi je jedním ze základních předpokladů vzniku působivého audiovizuálního díla. Je proto nezbytně nutné, aby se otázkám supervize věnovala náležitá pozornost i při výuce vizuálních efektů.

Předložená práce obsahuje, kromě obsáhlého dokladového spisu, ukázky 8 filmů, na kterých ing. Marek Ježo, ArtD. spolupracoval, sestřih vybraných vizuálních efektů a tzv. breakdown k těmto efektům. Uvedené ukázky prezentují činnost habilitanta jak v roli supervizora, tak i v roli realizátora filmových efektů pomocí 2D i 3D technologie.

Své hodnocení ukázek práce Ing. Marka Ježo bych rád uvedl úvahou nad kritérii, podle kterých je možné obdobné práce posuzovat. Tvůrce vizuálních efektů – pokud nerealizuje svůj individuální autorský projekt – je významným, ale v podstatě „pouze“ reprodukcčním umělcem, stejně jako například hráč „prvních houslí“ v symfonickém orchestru. Musí se podřídit scénáři filmu a jeho obrazovému řešení, stejně jako houslista notovému záznamu. Musí vystihnout a maximálně podpořit záměr režiséra stejně jako hudebník prezentuje tvůrčí ideu dirigenta. Oba však musí umět prosadit a uplatnit svůj názor na provedení daného díla a pomocí svého talentu přispět k jednotnému a působivému výsledku. Ostatně o tom hovoří i sám Ing. M.Ježo, ArtD. v rozhovoru pro Hospodářské noviny (z roku 2015), kde na otázku „co vás na této práci nejvíce baví“ odpovídá, že ho baví právě různorodost této práce, individuální přístup ke každému projektu a hledání odpovídajících řešení, která naplní představy režiséra. Při realizaci současných digitálních trikových technologií je však toto hledání čím dál tím náročnější, protože dynamicky se vyvíjející technologie nabízí takřka nekonečné realizační možnosti, omezené pouze autorovou fantazií (a pochopitelně bohužel i výší rozpočtu). Také náročnost diváka stále stoupá a je neustále konfrontována s výsledky práce špičkových světových studií. Na druhou stranu minulých pár měsíců, ovlivněných bezprecedentní situací koronavirové pandemie, kdy se mnoho běžných lidských činností nuceně přesunulo do digitálně virtuálního prostředí, nastolilo mimo jiné i otázky nakolik je umělé virtuální prostředí schopno nahradit reálné vjemy, situace a emoce.. A to se pochopitelně týká v širších souvislostech i filmové tvorby.

Proč tento dlouhý obecný úvod k hodnocení? Předložené ukázky realizace projektů, na kterých se významnou měrou Ing. M.Ježo, ArtD. podílel, mají totiž jednoho společného jmenovatele. Všechny tyto projekty jsou poměrně úzce žánrově vymezené a jejich obrazové výtvarná stránka je stylizovaná. Není proto možné výsledky trikové práce posuzovat mechanicky podle obecných pravidel bez znalosti souvislostí s obsahem a formou díla. K hodnocení je třeba přistoupit z hlediska posouzení schopnosti autora VFX přizpůsobit se žánru filmu a jeho výtvarné koncepci. Nedílnou součástí tohoto hodnocení pak pochopitelně je i posouzení technologické čistoty jednotlivých trikových postupů. Z předložených ukázek si z uvedených důvodů vyberu a okomentuji hlavně typické zástupce rozdílných žánrů a přístupů k jejich realizaci z hlediska obrazových efektů.

Projekt „**Asura**“, (2018) je typickou ukázkou obsahově i výtvarně stylizovaného projektu žánru Fantasy, který by bez vizuálních efektů nemohl vzniknout. Vizuální efekty zde spoluvytváří scénografii, rekvizity, stylizaci fantastických postav a jejich atributů i některé postavy příběhu jsou čistě digitální. V rámci dané žánrové stylizace jsou však vizuální efekty přesto uvěřitelné! Velmi kladně hodnotím technologické zpracování efektů, ať se jedná o 3D elementy dekorace (například sochy, lustr, závěsy), otvory v tělech postav nebo technicky čisté klíčování. Oceňuji také práci se světlem a hloubkou ostrosti. Pozornost zaslouží i činnost pro běžného diváka skrytá a tou je právě VFX supervize. Jejím výsledkem jsou mimo jiné velmi dobře scénicky připravené interakce mezi 3D objekty a hercem (chapadla) i koordinace hereckých akcí ve vztahu k postprodukčně dodělaným prvkům. Určité rezervy bych viděl v tonálním a barevném podání „kouzelného mléka“ s perličkami na hladině nebo na detailech, texturách a pohybu CG postavy mužička s červenou hlavou. Jako celek však působí vizuální efekty v tomto projektu velmi dobře!

Do obdobné kategorie spadá i projekt „**The curse of the mayans**“, (2017). Zde bych naopak vyzdvihнул kvalitní CG postavu netvora, technologicky čistě vloženou do dramatické scény souboje na vodní hladině. Jedinou připomínku bych snad měl k svazku vláken, vycházejících z netvorovy tlamy směrem k oběti (má-li to být paprsek, pak by měl trochu osvětlit místo dopadu, které však také není konkrétně ukotvené). Naopak efekt hadích očí, vzhledem k danému žánru, působí velmi dobře.

Větší obrazovou stylizaci, která však také nemá za cíl zobrazit uvěřitelnou realitu ale pouze její metaforu, představují efekty, realizované pro projekt „**The Hamilton Mixtape: Immigrants, We Get the Job Done**“ (2017). I tato práce je stylově i technicky čistá.

Opačný pól trikové práce, to znamená oblast tzv. „triků neviditelných“, které by měl divák považovat za natočenou realitu, představují efekty realizované pro projekt „**Diablo**“ (2015). Jsou provedeny naprosto čistě a potvrzují fakt, že ani tato oblast tvorby vizuálních efektů není autorovi a jeho firmě Blue Faces cizí. Ke stejnému typu filmových triků se řadí také multiplikace komparsu, kompozice pozadí a retuše pro projekt „**Black Gold**“. Opět se jedná o kvalitní práci.

Vzhledem k tomu, že neznám zadání, požadavky autorů a další okolnosti, související s realizací krátkometrážního filmu „**Lil Dicky: Pillow Talking**“, nebudu tuto práci hodnotit, bylo by to nekorektní.

Výše uvedené projekty považuji z hlediska realizace triků víceméně za autorské dílo. Je však třeba ocenit i spolupráci na projektech „**Anomalisa**“ (2015) nebo „**Day of the Falcon**“ (2011), kde pracoval Ing. Marek Ježo, ArtD. jako kompozitor. I tato jeho práce byla provedena v kvalitě, odpovídající velkému mezinárodnímu filmovému projektu.

Kromě práce na supervizi a realizaci trikových záběrů bych rád připomenul i producentské úspěchy firmy „Blue Faces“, k jejímž zakladatelům Ing. Marek Ježo patří. Spolupráce na trikové postprodukci světových titulů, jakými jsou „**Astérix a Obélix**“, „**Harry Potter and the DeathlyHallows Part 2**“ nebo „**The Smurfs**“ jsou jistě cennou zkušeností, kterou je možné zúročit i při výuce oboru VFX.

ZÁVĚR: Přes uvedené dílčí připomínky lze jednoznačně konstatovat, že talent, vědomosti a zkušenosti Ing. Marka Ježo, ArtD. prezentované na ukázkách realizace vizuálních efektů jsou na vysoké úrovni a proto jeho práci doporučuji k obhajobě.

Boris Masník, akad.

V Praze dne 14. června 2020

Boris Masník, akad.mal.
VFX supervizor
UPP a.s.