

Oponentský posudok k menovaciemu habilitačnému konaniu Mgr. Art. Dušana Kozáka, ArtD.

Oponent: prof. Peter Mojžiš, ArtD.

Predkladaný materiál : *Dokladový spis k habilitačnému konaniu*

Predkladané praktické práce :

Tak ďaleko, tak blízko – dlhometrážny dokumentárny film, 80min, réžia: Jaro Vojtek, zvuk: Dušan Kozák, rok výroby: 2014

Deti – dlhometrážny poviedkový hraný film, 100min, réžia: Jaro Vojtek, zvuk: Dušan Kozák, rok výroby: 2014

Fongopolis – krátky animovaný film, 12 min., réžia: Joanna Kožuch, zvuk: Dušan Kozák, rok výroby: 2014

Dušana Kozáka poznám od roku 2005, z čias, kedy sme sa stretávali na Katedre zvukovej skladby v pozícii študent vs. pedagóg. Táto spoločná cesta pretrváva až dodnes, s tým rozdielom, že v terajšom Ateliéri zvukovej skladby spolupracujeme ako kolegovia. Paradoxom jeho životnej profesijnej cesty je, že začínal v Slovenskej filmovej tvorbe – Koliba ako asistent zvuku aby nakoniec skončil v Slovenskom rozhlase v Bratislave, v centre Slovesnej umeleckej realizácie, kde doteraz zastáva profesiu majstra zvuku. Jeho prvé filmové kroky sa tak začali odvíjať práve počas štúdia na Filmovej fakulte VŠMU. Tu sa zoznámil s mnohými režisérmi, ktorí s ním radi spolupracovali a spolupracujú až doteraz. Spomeniem len niektorých, Matyas Prikler, Marek Šulík, Adam Hanuliak či Joanna Kožuch.

Po ukončení vysokoškolského štúdia v roku 2007 pokračoval v štúdiu ako doktorand Ateliéru zvukovej skladby, ktoré v roku 2011 úspešne ukončil. V tom istom roku nastupuje v Ateliéri zvukovej skladby na pozíciu odborného asistenta, ktorú zastáva až doteraz. V súčasnosti prednáša predmet Zvuková skladba – teória zvukovej skladby.

Kolega Dušan Kozák sa už počas štúdia zásadne odlišoval svojim prístupom k „zhmotneniu“ zvukového obsahu ním realizovaného filmového diela. Bol známy svojim analytickým prístupom a hlbokým premýšľaním nad jeho zvukovou koncepciou. Táto vlastnosť uňho pretrváva až doteraz. Dokumentoval to aj v priložených textoch k praktickým filmovým prácam, ktoré sú súčasťou jeho habilitačného spisu.

Tak ďaleko, tak blízko

Citujem z anotácie ... „Niekoľko rokov už pracujem v rozhlasovej dramatickej tvorbe a pri definovaní si konceptu realizácie stojím pred otázkou autenticity zvukového obrazu diela. Vizualizácie počutého. Táto skúsenosť mi v prípade filmu Tak ďaleko, tak blízko ponúka uvažovať o istej miere štylizácie zvuku v postprodukcii. Porušenie priamej väzby obraz - zvuk v diegetickom modelovaní filmového zvuku. Veď, ak je autistický protagonista pred kamerou,

to, čo je možné pozorovať, čo je možné vidieť, počuť, je len zlomkom toho, čím on v skutočnosti je. Jeho svet je neviditeľný, nepočuteľný. Len v intuícii je možné sa k nemu priblížiť.“ ...

Dlhometrážny dokumentárny film režiséra Jara Vojteka ponúka v štyroch príbehoch ponor do vnútorného sveta autizmom postihnutých detí a rovnako tak aj ich rodín. Ide o veľmi intímny problém odhaľovania všetkého, čo musia zúčastnené rodiny, vrátane ich blízkeho okolia pri výchove takto postihnutých detí prekonať. Z profesijného hľadiska ide o veľmi chýlostivú záležitosť. Snímať obraz a zvuk v situáciách, ktoré sa nedajú predvídať a ani opakovať je veľmi náročné, podobne tak ocitnúť sa na chvíľu v pozícii tých, na ktorých má táto choroba tiesnivý dopad, rodičov a príbuzných. Z filmového plátna cítiť napätie v obraze, paradoxne však nie za kamerou. To bolo na tomto filme pre mňa prekvapujúce. Priznám sa, že som v tých najvypetějších situáciách vôbec netúžil byť na pláci. Zvuková vrstva jednotlivých okamihov musela mať autentickú hodnotu, audiovizuálnu pravdivosť. Preto človek prehliada drobné technické nedostatky pri snímaní zvuku. Nakoniec, ide o dokumentaristický záznam udalostí, ktoré sa práve dejú, a preto sa nedajú naaranžovať. Musia však mať istú záberovú štruktúru a strihovú logiku, čo pri mapovaní takéhoto zdravotného problému považujem takmer za nemožné. Tak či tak sa to podarilo a podľa ohlasov, ktorý tento film mal aj úspešne. Zvuková zložka obsahovala všetko podstatné, čo sa v jednotlivých záberoch podarilo zaznamenať. Jej štruktúra prísne mapovala realitu zachytených stavov a aj modelových situácii zo života všetkých protagonistov. Vo zvukovej postprodukcii by som však venoval precíznejšiu pozornosť pôvodnému zvukovému materiálu. Tých „zvukových defektov“ tam síce nebolo veľa ale objavili sa, čo je škoda. „Brum“ v kuchyni počas obeda, „lupance“ v mikroportoch, „bublanie“ vetra v pozadí pri výlete so psíkom, to je to hlavné, čo ma ako profesionála vyrušilo pri sledovaní tohto filmu. Z praxe viem, že filmový divák si tieto drobnosti nevšimne, pretože ich vníma ako súčasť ponúkaného zvukového obrazu. Na film sa však pozerajú aj ľudia z praxe, a to si pri realizácii každej zvukovej stopy vždy treba uvedomovať.

Deti

Citujem z anotácie ... „Renomovaný dokumentarista vstupuje do hranej tvorby a ja som bol ním oslovený, aby som kompletne zrealizoval filmový zvuk. Stojím pred otázkou: Ako postaviť zvukový koncept tejto realizácie, akú mieru štylizácie modelovať do auditívnej roviny filmového diela.“

Poviedkový hraný film nám v štyroch príbehoch ponúka pohľad na viacmenej nefungujúce vzťahy medzi rodičmi a ich deťmi alebo naopak. Problém, ktorý s rozdielnym výsledkom riešime storočia. Filmové rozprávanie nesie v sebe pečať dokumentaristu, čo potvrdzuje aj obsadenie filmu. Spolu s hercami v poviedke Kanárik a Otec, hrajú aj neherci, v poviedkach Syn a Maratónec. Pri práci s rôznym hereckým prejavom býva často problematické vytvoriť jednotu výrazu komunikačného kanála, ktorým v dialógovom filme je hovorené slovo. Obzvlášť, ak sa rozhodnete snímať zvukovú zložku kontaktným zvukom. Netvrdím, že sa to tvorcom nepodarilo. Nakoniec, poviedky boli členené tak, aby v nich mali prevahu herci

alebo neherci. Chcem len poukázať na problém, o ktorom vo svojej anotácii písal Dušan Kozák... „*To, čo ovplyvňovalo priebeh natáčania bola autenticita situácie a herecké výkony protagonistov. Každý záber (aj opakovaný) bol jedinečným originálom - ako pre obraz, tak aj pre zvuk. U hercov – nehercov kládol režisér dôraz na emotívnu rovinu zažívania situácie. Zvuková autenticita, zvukový realizmus bol v súznení s priestorom hereckej improvizácie. Predstava, že foneticky nevydarenú repliku v postprodukcii následne jednoducho vymeníte za repliku z inej klapky, bola nereálna. Asynchrónne, ani postsynchrónne nahrávanie dialógov sa neosvedčilo. Neherci svoj fonetický prejav, prácu s výrazovými prostriedkami ľudského hlasu, nedokázali viesť vedome. Ich uveriteľný prehovor vznikol len spontánne v situácii.*“

Takýto stav núti majstra zvuku k maximálnej koncentrácii počas snímania jednotlivých zvukových záberov. Vo filme je to tak, že sa každý záber často nakrúca viackrát. Na pläci nikdy nevieme, čo z celého materiálu bude vo filme použité. Jedno je však zväčša isté, že zvukový obsah „opakovačiek“ bude často identický, čo nám umožňuje výmenu zvukového obsahu v problémových záberoch. V situácii, ktorú opisuje Dušan Kozák, je to problém. Preto je komplexná „zvukovosť“ jeho filmu prekvapivá. Prijemne. „Zvládnutý“ pôvodný zvukový materiál spolu s jasnou koncepciou tvorí základný kameň výslednej štruktúry zvukového obsahu. A tá sa v tomto filme podarila.

Aby však nevznikol dojem akéhosi neobjektívneho „nadržania“ kolegovi z ateliéru, chcel by som predsa len čosi podotknúť. Filmová hudba v oboch filmoch by si zaslúžila viacej pozornosti v priebehu zvukovej mixáže. Moje estetické cítenie tejto významnej emotívnej vrstvy vo zvukovej kompozícii je nastavené ku kultivovanejšiemu využitiu jej obsahu. Jej nástupy a spájanie sa s ostatným zvukovým obsahom boli neurčité. Stávalo sa, že zneli rovnako hlasno, nehovoriac aj o tom, že niektoré jej tonálne vrstvy sa žiadalo „zmäkčiť“ vhodným reverbom.

Fongopolis

Citujem z anotácie ... „Nakoľko Joanna ma pre spoluprácu na jej animácii oslovila už v dost pokročilom štádiu rozpracovania animácie, vypýtal som si animatik Fongopolisu a začal som robiť zvukové návrhy. Tieto pracovné návrhy nazývam zvukové skice. Ponúkam v nich alternatívne zvuky pre niektoré objekty a ambientné plochy asociujúce stav obrazu. Predstavujem možné znenie budúceho filmu. To, čo hľadám, je charakter farebnosti zvuku a zdrojový materiál zvuku. Zvuky prirodzené alebo syntetické, nahraté alebo generované vo virtuálnych nástrojoch softwarovej platformy.“

Krátky animovaný film režisérky Joanny Kožuch – Šímovej o huslistovi, ktorý nestihne vlak do mesta Fongopolis, v ktorom má odohrať svoj, od detstva vysnený „Veľký koncert“. Všetko podstatné sa odohráva na stanici „šťastie“ či „nešťastie“. Tá je plná rôznych príbehov a situácií, podobne tak jednotlivcov a rôznorodého davu. Chaos miesta, podmieneného chaosom mesta sa prezentuje v priestoroch železničného nádražia. A že sa tam toho deje. Film má 12 minút, čo je pomerne dosť veľká plocha na to, aby sme v ňom vytvorili zaujímavú, obsahovo a významovo plnú zvukovú štruktúru. Podotýkam štruktúru, nie hmotu. Prečo upozorňujem na túto skutočnosť. Nuž, ako sa to v živote často stáva, firmám, ktoré

realizovali DVD z tohoto a aj z vyššie uvedených filmov sa nepodarilo vyrobiť zvukovú stopu vo formáte AC 3, ktorý sa spätne prehráva v priestorovom rozložení surround 5.1. V prvých dvoch filmoch to až tak nevadilo, v tomto však áno. Všetko to množstvo zvukov, ktoré Dušan Kozák vyrobil a vložil do projektu s jasnou predstavou o ich priestorovom rozložení sa zlialo v jeden celok a spôsobilo spomínaný efekt hmoty, ktorá sa na diváka valila z dvoch predných reproduktorov. Vzhľadom k tomu, že som mal možnosť realizovať zvuk do niekoľkých animovaných filmov, viem z videného a počutého odčítať náročnosť úlohy, ktorá stála pred ním a aj to, ako sa s ňou „popasoval“. Obrazová štruktúra bola veľmi náročná, bol v nej neustály pohyb, a to nielen po obsahovej stránke ale aj preto, že išlo o kreslený film spojený s pixelizáciou tvárí živých postáv. Línia kresby a pixelizácia prezentovala ten „neviditeľný“ pohyb, ktorý keď neodčítate, ťažko vytvoríte synchrón medzi obrazovým a zvukovým obsahom. V tomto filme sa to podarilo tak Dušanovi Kozákovi ako aj obom autorom hudby, ktorými boli Martin Hasák a huslista Stanislav Palúch.

Kozákove uvažovanie o tvorbe zvukového obrazu sprevádza tak jeho filmovú tvorbu ako aj rozhlasovú. Práve v nej si s istou pravidelnosťou môže overovať vlastné tvorivé postupy pri modelovaní rozhlasového (možno i filmového) dramatického priestoru zvukom. O tom, že úspešne, svedčia aj ohlasy na niektoré z nich, ocenené na festivaloch rozhlasovej tvorby ako *Herkules (rok 2009)*, *Šesť postáv hľadá autora (rok 2017)* či *rozprávková hra Dobrý sluha, zlý pán (rok 2018)*.

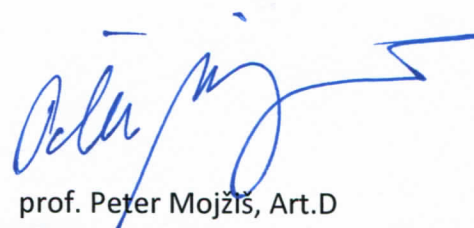
Jeho filmografiu reprezentuje bohatá dokumentárna a animovaná tvorba spolu s hranou tvorbou. Mnohé z realizovaných diel, hlavne však predkladaných, boli tiež ocenené na významných domácich a zahraničných festivaloch.

Všetko podstatné o jeho komplexnej tvorbe sa môžeme dozvedieť z jeho dokladového spisu, v ktorom podrobne mapuje svoju profesijnú a tvorivú cestu.

Mgr. Art. Dušan Kozák, ArtD. patrí k majstrom zvuku so širokým záberom a jasným rukopisom. Bohatú rozhlasovú dramatickú tvorbu dopĺňa o filmovú hranú, dokumentárnu a animovanú. Popri tejto kariére pedagogicky pôsobí v spomínanom Ateliéri zvukovej skladby na Filmovej a televíznej fakulte VŠMU v Bratislave.

Vzhľadom na úroveň jeho umeleckých výkonov ako aj pedagogickej praxe odporúčam prijať predkladanú habilitačnú prácu Mgr. Art. Dušana Kozáka, ArtD. k obhajobe a na základe jej úspešnej obhajoby udeliť menovanému titul docent v obore Filmové umenie a multimédia.

Bratislava 2. 3. 2019



prof. Peter Mojžiš, Art.D