

Posudek k diplomové práci Kláry Čapákové

Většinou se očekává, že diplomová práce na umělecké škole bude uzavřením kapitoly, nebo vyústěním několikaletého snažení ve velké finále. V určitém smyslu malou retrospektivou. To se ale v tomto případě naštěstí neděje, což svědčí o pevné vůli experimentovat. Klára se aktivně věnuje hudbě teprve jeden rok. Nebylo by to příliš důležité, pokud by v rámci své diplomové práce neprezentovala hudební videoklip. Rozhodla se zariskovat a odprezentovat dílo, které je syntézou několika jejích současných zájmů, nebo koníčků - vytváření fiktivních identit, gamifikace (využívání herních principů a mechanismů v mimoherním prostředí) a právě tvorba hudby. Videoklip je komplexní umělecká forma. Žánr videoklipu, ve formě kterou známe dnes, má historii sahající do 80 let. Nejvíce se pojí se vznikem MTV. Uklidňujícím zjištěním je, že co se týká filmových principů, tak za posledních 40 let se toho příliš nezměnilo. Letos je to přesně 20 let od vydání knihy *Postprodukce* Nicolase Bourriauda, ve které se mimo jiné píše:

„Od počátku 90. let 20. století se stále více a více umělců zabývá interpretací, reprodukováním, novým vystavováním či jiným využíváním děl ostatních umělců nebo kulturních produktů, které jsou k dispozici. Toto umění postprodukce odpovídá zvýšení kulturní nabídky, ale nepřímě jde i o to, že svět umění si přisvojuje formy, jež dosud opomíjel či jimi opovrhoval. O umělcích, kteří zasazují vlastní dílo do díla druhých, můžeme říci, že přispívají k rušení tradičního rozlišování mezi produkcí a konzumací, mezi tvorbou a kopírováním, mezi readymade a původním dílem. Tito umělci již nepracují se surovinami. Nevytvářejí novou formu ze surového materiálu, nýbrž pracují s objekty, které již obíhají na kulturním trhu, tj. nesou informace, které do nich vložili jiní lidé.“

Je tedy už samozřejmostí, že současné umělkyně/ci pracující s pohyblivým obrazem používají existující materiál. Co se postupem času kromě využití readymadeů přeci jen posílilo je možnost rozšíření rejstříku nástrojů pro práci s technickým obrazem. Ve videu Kláry můžeme vidět 3D templaty prostředí, nebo monstrem z online databázi assetů, které ve videu vytvářejí mnohohrstevnatý svět a atmosféru podobnou počítačovým hrám odvětví bio punku, nebo spíše cyber punku. Ve videu s názvem *u glitched* je hlavní postavou sama umělkyně, oděná v kimonu, s maskou evokující démona z japonské mytologie s názvem *Oni*. V úplném úvodu videa vidíme rotující mozek v kostce ledu, ve kterém je stvořena tato postava. Vypadá to tedy, že myšlenka, nebo samotná postava byla uvězněna v určitém kryospánku. Poté co se nám postava představí i v detailu, objeví se v dolní části obrazu dvě ruce z pohledu první osoby - další odkaz na herní prostředí zůstává ústředním motivem až do konce videa. V druhé polovině klipu ruce mutují do podoby zakrvavených démonických pařátů s ostrými drápy, bojující s arachnidem. V poslední třetině videa se na obrazovce objevuje a zase mizí malá, zlatá 3D anime postavička dívky s mašlí na hlavě. Ikonická postava školačky, kterou známe z japonských komiksů.

Rytmus klipu je řízen hlavním vokálem - anglickým falsettem s ostrým přízvukem. Jak už název naznačuje, efekt glitche se objevuje po celé časové ose videa, což je dalším odkazem na sféru videoher. Hudební žánr je směsicí hyper popu, cyber punku, midtempa. Klára je od začátku vzniku videoklipu nejen autorkou hudby a hlavní aktérkou, ale i režisérkou, výtvarnicí a střiháčkou. Všechny role zvládá s naprostou lehkostí a na ploše tří minut a 23. sekund se jako diváci i přes repetitivní prvky nemáme možnost nudit. Kláry projekt je na české hudební scéně důležitým počinem a zjevením, kterému věštím zářnou budoucnost.

Diplomovou práci hodnotím známkou výborně.

Dominik Gajarský