Oponentský posudek diplomové práce

Šimon Levitner
No Blades of Grass

Film No Blades of Grass je kolektivním dílem skupiny BCAAsystem, jejímž je Šimon Levitner členem, proto budu v následujícím textu používat množné číslo. Ostatně tak činí i Šimon v textové části práce.
No Blades of Grass je z žánrového zařazení filmem krátkým, kombinujícím science fiction a fantasy, nejlépe asi označitelným za weird fiction, ještě lépe New Weird. V divákovi rezonuje nedávná filmová adaptace Anihilace Jeffa VanderMeera nebo si porovnává film s vlastní vizualizací románu Bourne od stejného autora, jak se dělo alespoň mně. Tedy méně strašení (viz. např. Lovecraft), či "pouhého" popisu situací (viz. např. Ligotti), o to však více podivností. S těmi žánry to však nebude tak jednoduché. Před prvním shlédnutím filmu jsem záměrně nečetl textový doprovod, nechal se unášet příběhem a především vizuální a hudební složkou díla. Krátký film, který jde spolu s hrdiny z podzemí k výšinám, aby sledoval jejich pouť za doprovodu vzdáleného "velitele" k sabotážní akci. Vyprávění je lineární, nalepeni na hrdiny jsme součástí jejich akce a možná si nejsme jisti, co se to na konci přesně stalo. Víme však, že vše dopadlo dobře a cíle bylo dosaženo. Jen tak dobře, jak je to v postapokalyptickém žánru možné, pochopitelně. K dosažení cíle je dokonce nutné o někoho přijít a v závěru i pravděpodobně kohosi jiného obětovat. Film začíná sekvencí více než k animovanému filmu odkazující k počítačové 3D hře a i poslední záběr je animací. Důležitým pocitem mi byla nedoslovnost, náznak, všudypřítomné ohrožení a hlavně vzdor. Vzdor postav ve filmu, vzdor autorů. Vůči čemu jednak všichni víme, a kdyby ne, komentářové sekvence jsou nám návodem. Ty nepopisují přímo děj, jako spíš kontext, který je v podstatě naší současnou situací. Takže metafora, ale nejen ta, ale především návod, jak v podmínkách extrémního ohrožení světa extrémně jednat.

Z vizuální stránky je jasné, že BCCAsystem za pár let své existence propracovali dál své výrazové prostředky směrem k větší perfekci, že vědí do jakých rejstříků svých dovedností sáhnout a že minimálně na české umělecké scéně mají svůj originální obrazový rukopis. Ten se projevuje především ve využívání generovaných efektů a začlenění 3D animací. Obé lze považovat za autorské. Když jsem si na No Blades of Grass v posledních dnech vzpomněl, pak se mi opakovaly následující záběry: organičnost oděvů propojených s přírodninami, detailní rozhraní subjektivní kamery, glitche při pohledu na krajinu a závěrečná scéna napojení čehosi na lidská záda prostřednictvím čehosi. Propojování subjektů s objekty, začlenění do společné sítě a přechod organického do uměle stvořeného. A potom bastlení. Bastlení je v kontextu uměleckého videa vznikajícího častokrát DIY metodou poznávacím znakem (nedostatek financí, nedostatek zkušeností, nedostatek perfekce, nedostatek času). V případě BCAA je však na kvalitativně vyšší úrovni, protože je přímou obsahovou a potažmo vizuální stránkou díla. Sledujeme hrdiny, kteří si stejně jako ulice našli pro věci své vlastní využití. DIY není jen řešením, ale také tématem. Ostatně jak vést revoluci, když kvalitní zdroje vysál a ovládá nepřítel.

Z přísně filmového hlediska (po prvním shlédnutí byl pro mě projekt především hraným krátkým filmem) je možné dílu vytknout poměrně tradiční způsob snímání a střihu, projevující se v téměř totožné délce záběrů, jejich velikosti a kompozici, kdy střih je téměř jakoby podle algoritmu. Střihová skladba je kromě informační hodnoty (jsme v podzemí, toto je opuštěná země, toto je jezero, nad ním je hora, k hoře se jede na člunu) nositelem emocí, asociativních zkratek, tvarových podobností. A to mi při sledování chybělo. Snad je to dáno vztahem umělců k hrané kinematografii, kdy si uvědomujeme limity dané tímto druhem umění. A uvědomujeme si i své limity. Děláme přece film a ten vypadá tak a tak. Ne, film může vypadat úplně jinak a právě volné umění s tím může něco udělat.

Před druhým shlédnutím jsem už četl Šimonův textový doprovod a viděl film jinýma očima. Poučen jsem už totiž neviděl hraný film, ale záznam částečné improvizace, dokumentaci živé a přesto inscenované hry. Do této hry se nám tak dostává specifický žánr amatérského dokumentování LARP akcí, což byla nejen inspirace, ale i metoda pro tvorbu No Blades of Grass. Film pak vidíme tímto prizmatem. Dostáváme se tak k hybridnímu žánru a pro mě zásadní otázce: Co všechno musí ideální divák o filmu před jeho shlédnutím vědět? (Jako vedoucí práce, oponent a členové komise jsme mimo hru, vědět toho musíme maximum, nejsme diváky.) Tato moje otázka přímo vede k té zásadnější: Jak bude film dále prezentován? Jaké informace se rozhodnou autoři podat? A jednodušeji: Musí o zvolené metodě vůbec něco diváci vědět? V textové části vzpomínaný Jon Rafman to měl se Sticky Drama podstatně jednodušší, video je LARPem podle filmového scénáře, je to o tom. A ani nevadí, zda divák neví, co LARP je.
Přesto se však domnívám, že No Blades of Grass je velmi povedeným dílem a důležitější otázkou je, kam se BCAAsystem v blízké budoucnosti vydají dál. Od dva roky starého videa No~One Is an Island se o dost blíž přiblížili hranému filmu a byla by škoda tuto dobytou pozici opustit. Chápu však, že pomoci k záchraně planety je o dost ušlechtilejším a důležitějším činem než spasit českou kinematografii.

Práci navrhuji k obhajobě a hodnotím známkou výborně (1).

doc. Mgr. David Kořínek

V Praze 30. srpna 2021

Otázky:
1/
Co bychom natočili, kdybychom měli 25 milionů korun?

2/
Je film určen primárně k prezentaci v kinosále?

3/
Jaká bude anotace filmu?

4/
Pokud bude film v galerii, jaká je jeho ideální instalace (bez ohledu na rozpočet)?

5/
Má název filmu důležitý vztah k podobně pojmenovanému filmu z roku 1970? Jaká je zde paralela?