

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce
Autorské video Peak Fifteen
BcA. Leoš Matějček

Plzeň 2020

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
studijní program výtvarná umění
obor intermediální design
specializace intermédiá

Diplomová práce
Autorské video Peak Fifteen
BcA. Leoš Matějček

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek
Katedra výtvarného umění

Plzeň 2020

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo zpracoval samostatně
a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2020

.....

Obsah

01 — Téma diplomové práce	05
02 — Proces tvorby	06
03 — Popis díla	07
04 — Prameny	08
05 — Resumé	09
06 — Obrazová příloha	10

Téma krátkého animovaného filmu, který vám ve své průvodní zprávě předkládám, by se dalo definovat několika slovy či krátkou větou. Existují vůbec nějaké limity lidské pošetilosti? Filmy o horolezcích bývají většinou oslavou vítězství nad krutým masivem hory a překonávání lidských možností. Ne tak u mého díla. Můj film, spíše než čímkoliv jiným, je oslavou vítězství krutého masivu hory nad lidskou zpupností. Degradovali jsme tuto nádhernou horu na pouhou kulisu našich instagramových profilů a defacto jí sebrali její genius loci v momentě, kdy si výstup na její vrchol s profesionálním vybavením a technikou může dovolit každý druhý boháč a vrchol Everestu se z náročné výzvy proměnil ve víkendový výlet, kterým se chlubíte na sociálních sítích kamarádům.

Téma vrcholku Peak Fifteen, což byl název Everestu v dobách, kdy se ještě nevědělo, že je nejvyšším bodem naší modré planety, mě začalo zajímat, když jsem narazil na články o mrtvolách ležících na jeho ledových pláních.

Čekal bych, že kolemjdoucí projeví lítost, úctu, vzdají hold mrtvému kolegovi, ale tento "poklesek" by vás tu mohl stát život a tak se mrtvoly staly orientačními body a lidskost zůstala kdesi na úpatí. Všechny tyto myšlenky mi kolovaly v hlavě při hledání námětu, ale ve filmu chci tuto situaci pouze zesměšnit a rozhodně nemám v úmyslu své myšlenky divákovi násilně nutit. Každý by si měl ke katarzi a nalezení myšlenky díla dojít sám, pokud je to příliš polopatické, pak jste buď zklamal jako filmový tvůrce, nebo se nechal ovlivnit americkou kinematografií současnosti, která vychází z přesvědčení, že divák má srovnatelné IQ s jeho psem. Nerad bych se na tomto podílel a tak doufám, že se u mého filmu divák nejen pobaví, ale začne nad ním i přemýšlet.

Snad i proto jsem film nazval Peak Fifteen. Přemýšlivý divák si ten název vyhledá. Je to chladné, až jakoby katalogové označení pro tak majestátní horu, stejně odosobněné jako každý horolezec, pro něhož je Everest jen další položkou ke splnění. Nic víc, nic míň.

V momentě, kdy bych se téma a problematiku Everestu snažil brát vážně, bych se sám odsoudil do role dalšího dokumentaristy a forma animovaného filmu by přestala dávat smysl, komediální háv jí přeci jen sluší více.

Průběh tvorby nebyl jednoduchý. Snad jako u každého audiovizuálního díla procházel i můj námět, scénář a storyboard řadou velkých změn, díky kterým se stával funkčnějším, plnějším a snesitelnějším.

Původní námět obsahoval daleko více prostředí, charakterů a obsažených myšlenek, od kterých jsem musel upustit jednak z nedostatku času a hlavně proto, že množstvím nápadů začal připomínat scénář k celovečernímu filmu.

Na filmové tvorbě je nevděčný fakt, že nejdůležitější část filmu nemá žádný fyzický výstup. Na grafickém designu máte návrhy plakátu, na soše zkušební modely, na fotce aspoň přeexponované testy, u filmu vám v hlavě první půlrok visí pár myšlenek, které se snažíte uspořádat ve funkční celek. A potom přijde ještě náročnější část, kdy se musíte rozhodnout, kterých myšlenek, částí filmu, scén a postav se jednou provždy zbavíte, aby film fungoval a měl hladký průběh.

Po této fázi jsem konečně začal řešit vizuální stránku svého filmu a měl konečně jasno, jakým způsobem budu animovat. Pravda, vzhled mého filmu se do velké míry opírá o to, aby se s ním dalo dobře pracovat a byl pro mě, jako pro animátora, pohodlný, takže bych výše zmíněné body měl napsat spíš obráceně. Výtvarno vychází z mé snahy o dokonalou práci v pluginu Duik, přes který jsem animoval všechny postavy.

Jakkoliv jsou postavy jednoduché, až mají téměř vektorový vzhled, o to více jsou bohaté ve svých pohybech a je s nimi radost pracovat. Při tvorbě prostředí jsem zvolil opačný postup a snažil se, aby prostředí působilo špinavě, chaoticky a živelně. V pozadí poletuje sníh a vánice tvoří vzdušné víry, abych dosáhl kontrastu mezi technicky sterilním horolezcem a nevyzpytatelnou horou.

Přes všechny vrstvy, ze kterých je výsledná kompozice seskládaná, jsem použil ještě tzv. adjustment layer s množstvím menších efektů, které pomohou vrstvy slít do jednoho obrazu a lehce potírají rozdíly mezi vysokým kontrastem různých sytostí, technik a barev. Posledním efektem byl fotografický filtr, který změnil barevnou teplotu filmu směrem k teplejším odstínům, aby snímek neměl standartní a nadužívané modré zatónování.

Mým výstupem je krátký animovaný film o velikosti obrazu 1920x700px. tvořený jako počítačový papírek v programu Adobe AE s využitím freeware pluginu Duik, který slouží k rigování 2D elementů, lepšímu uspořádání vrstev a celkově k usnadnění animace s kreslenými charaktery a usnadnění animace v Adobe AE. Všechny charaktery jsou tvořené v Adobe Photoshop, prostředí je často kombinací několika efektů a simulací v AE a doplněné o barevné korekce.

Zajímavostí je použití softwaru Ebsynth, což je jednoduchý, ale praktický program od českého tvůrce, který na základě vloženého obrázku spočítá, jak by se stejným výtvarnem vypadalo video, které do programu nahrajete jako sekvenci obrázků. Paradoxně jsem pro své účely využil slabin tohoto programu, což vytvořilo sérii neatřelých videí k doplnění atmosféry. Ebsynth totiž velmi dobře pracuje s morfováním větších ploch, ale se simulací poletujícího sněhu si poradit nedokázal a na každém následujícím snímku začal pouze dokreslovat cestu od předchozího snímku k tomu současnému, čímž se začaly objevovat delší a delší sněhové víry.

Využití těchto chyb mi bylo velmi sympatické i z toho důvodu, že se tím opět navýšil kontrast mezi živelným prostředím a technicky precizními postavami. Později jsem využil ještě efekty obsažené v samotném AE, které by trochu bořily precizně jednoduché tvary a přidal jsem efekty zrnění a fotografického zrna pro potlačení výrazných hran.

Po letech na univerzitě jsem došel k přesvědčení, že při jakékoliv práci s audiovizuální tvorbou se snažíme získat co nejčistší záznam, obraz a výstup, se kterým se dobře pracuje při barevných korekcích a později ho v postprodukcí záměrně kazíme a špiníme, aby vypadal přirozeně a dostal určitou atmosféru.

VALUŠIAK J. Základy stříhové skladby. Vydáno: Akademie múzických umění 2018. ISBN 978-80-7331-455-2.

FIELD S. Jak napsat dobrý scénář: Základy scénáristiky. Vydáno: Rybka Publishers 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

ARONSONOVÁ L. Scénář pro 21. století. Vydáno: Akademie múzických umění 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.

Peak Fifteen is a short animated movie about climbers on top of the world — Mount Everest; the highest mountain on planet Earth. It is a 2D animation made in Adobe After Effects and plugin Duik.

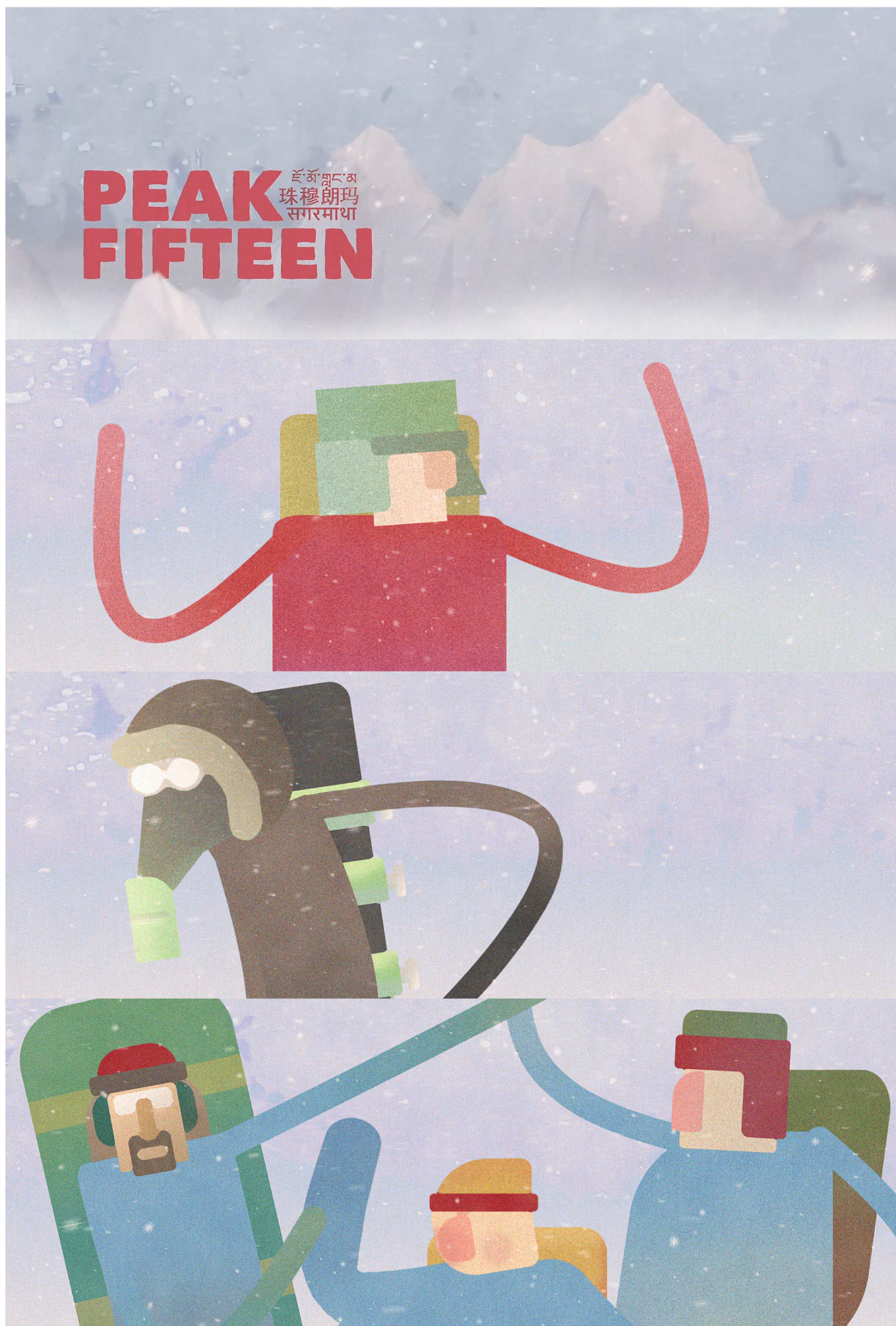
Duik is a powerful software for more comfortable work and animation in Adobe AE and it can be combined with pintooleffect, which gives you an opportunity to make a rubber-like animation; flexible hands and legs with no joints.

Every author of a short animated movie is looking for a simple way to work with his character for easy story-telling and AE + Duik and many other effects give me exactly what I need. Everything works well.

Second part of my composition is an environment. For this part, I used easy freeware EbSynth. It is a software from Czech producer and it could be used to combine random video with your artwork. You just upload your image sequence (most common PNG or JPEG format) and the key-image selected from the sequence and transformed into your unique art style. EbSynth reads all your images, detects edges, color contrast, brightness contrast and fuses it together with your key-image.

I wanted to make background in the contrast with the easy style of the climbers. The Background must be more natural, more aggressive, more unique. I also used glitches from EbSynth, which makes brilliant snow blizzard.

The result of my work is a short comedy story of a bunch of different people on Everest made with unique combination of a simple look of characters and nontraditional look of environment.









06 — Obrazové přílohy



