

## POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

## VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „FOUNDATION AND EARTH“

PODLE KNIHY ISAACA ASIMOVA.

## POUŽITÍ VIZUÁLNÍCH EFEKTŮ V SOUČASNÉ SVĚTOVÉ KINEMATOGRAFII.

autor diplomové práce:

Ing.arch. Barbora Simajchlová

Posluchačka Ing.arch. Barbora Simajchlová si vybrala pro svou práci zajímavé, ale také velmi obtížné téma. Konkrétně úvodní část, zabývající se historií filmového triku bývá na specializovaných filmových školách tvrdým oříškem i pro studující oboru „kamera“, kde jsou tyto otázky rozebírány hned v několika odborných předmětech. Jedná se totiž o velmi široké téma. V současné době bohužel není dostatek informačních zdrojů, které by korektně tuto tematiku popisovaly a ty zdroje, které se vývoji filmovému triku věnují, se často i výrazně neshodují v terminologii ani popisu jednotlivých postupů. Jednotné není rozdělení trikových technologií do jednotlivých kategorií, ani překlad odborných názvů z angličtiny do češtiny. Triková práce – zvláště v „klasické analogové době“ - často připomínala vystoupení kouzelníků (vždyť i G. Méliès se k inspiraci „kouzly“ otevřeně hlásil) a žádný kouzelník přeci rád veřejně nepopisuje podstatu svých triků! Proto i některé z postupů trikové tvorby je třeba často hledat „mezi řádky“ a mnoho souvislostí domýšlet na základě zkušeností. V neposlední řadě považuji za poměrně obtížné pro současnou „digitální generaci“ pochopit a orientovat se v klasických analogových postupech, vyvolávání filmů, procesu negativ-pozitiv, skládání expozic, vlastnostech filmů ortochromatických a panchromatických atd., atd. – prostě v oblasti, která byla pro „klasické filmaře“ denním chlebem.

Tímto obsáhlým úvodem chci zdůvodnit, proč většinu nepřesností, které úvodní část práce Ing.arch. Barbory Simajchlové obsahuje nepovažuji za chyby, které by měly mé hodnocení výrazněji ovlivnit.. Bylo možné například polemizovat s informací na str. 10, že se „...*dokreslovačky*,... *miniatury a zmanipulované perspektivy dekorací*“ (patrně myšlen perspektivní trik) realizovaly až v postprodukcii nebo s formulací, ze které by mohlo vyplynout, že se s nástupem zvuku ve filmu se veškeré natáčení přesunulo do atelierů. Také informace, že v 70.-80. letech filmový skener zcela nahradil trikovou kopírku není přesná (kopírky se používaly až do přelomu století..) atd., atd.

Na rozdíl od těchto formálních i obsahových nepřesností si však cením obecných zákonitostí, které posluchačka ze získaných informací vyvozuje. Hned v úvodu práce zdůrazňuje fakt, že zapojení obrazových efektů do filmového projektu jako jeho nedílné výtvarné i obsahové složky je důležité již od samého začátku práce na projektu (což se velmi úzce dotýká právě práce scénografa). Dalším závěrem, který oceňuji je zásadní zmínka o „uvěřitelnosti“ obrazových efektů, i když se vždy nemusí jednat o jejich fotorealističnost, ale o případnou výtvarnou stylizaci. Na mnoha místech textu se také autorka dotýká významného tématu kontinuity trikové práce od klasických postupů až k nejnovějším postupům digitálním a stále platnosti základních principů úspěšné trikové práce bez ohledu na technologii. Tento fakt je bohužel v současnosti často opomíjen a považuji ho v této práci za podstatný.

Další část diplomové práce, která se zabývá příklady trikových filmů, je podle mého názoru zpracována velmi dobře. Výběr filmů vzhledem k žánru, výtvarnému řešení a technologiím je podle mne vhodný (já osobně bych možná uvedl i film „Vetřelec“, který byl pro mne zajímavý přechodem od stylové „čistoty až sterility“ prostředí filmu „2001: A Space Odyssey“ k „umaštěnému podpalubí parníku“ ve filmu „Vetřelec“ ☺, ale tomuto stylu víceméně odpovídá uvedený film „Blade Runner“). Oceňuji výběr filmu „Oblivion“, který bývá občas opomíjen. Poslední z popisovaných projektů – „Interstellar“ má jako poslední ve výčtu sci-fi projektů své významné místo, protože se v současné době inflace digitálních efektů vrací i k využití triků scénických, reálně stavěných trikových dekorací a pomůcek, což je podle mého názoru rozhodně jedna ze smysluplných cest vývoje vizuálních efektů. Všechny uvedené projekty jsou podle mého názoru prezentovány odpovídajícím způsobem a popis použitých trikových technologií ve spojení s příloženou obrazovou dokumentací může být inspirací.

Následuje vlastní rozbor a příprava projektu „FOUNDATION AND EARTH“ podle knihy Isaaca Asimova. Základní přístup k řešení tohoto úkolu se mi líbí, oceňuji snahu o provázání věrohodných reálných prostředí s prvky, umísťujícími tato prostředí do kontextu vesmíru a jiných planet. Inspirující jsou i příložené obrazové reference. Vzhledem k nosnému tématu celé diplomové práce, kterým jsou vizuální efekty, bych zde pouze očekával více naznačených technologických řešení, případně odkazů na obdobná řešení např. ve filmech, popisovaných v předchozí kapitole.

Se závěrem autorky mohu pouze souhlasit. Shrnuje předchozí text a naznačuje podle mého názoru ideální cestu ve spojení reálného a digitálního světa. Část současné produkce trikových filmů totiž bohužel připomíná spíše počítačovou hru jak nevěrohodným prostředím, nereálnými pohyby kamery, atmosférou, tak i přemírou detailů, které rozptylují pozornost diváka. Cílem filmové tvorby by snad nemělo být pouze prezentovat nejmodernější technologie, ale obrazem a dějem vyprávět příběh, kterému divák uvěří, ztotožní se s postavami i prostředím a nezapomene na něj v okamžiku opuštění kinosálu a odhozením krabice od pop-cornu..

Na základě uvedených skutečností navrhuji hodnocení práce stupněm „B“

Otázka:

- Které konkrétní trikové technologie předpokládáte při realizaci prostředí vašeho projektu „FOUNDATION AND EARTH“? Uveďte konkrétní příklad!

Boris Masník, akad.mal.

Vfx supervisor

UPP a.s.

V Praze, 11.1.2017