

Video tvůrce Alan Melikdjanian: YouTube fenomén Captain Disillusion

Tomáš Vyskočil

Bakalářská práce
2024

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Tomáš Vyskočil**
Osobní číslo: **K20253**
Studijní program: **B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Specializace: **Vizuální efekty**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část: Video tvůrce Alan Melikdjanian: YouTube fenomén Captain Disillusion**
2. Praktická část: Významná triková spolupráce na bakalářském filmu (nezbytná délka závislá na náročnosti technologie po konzultaci a schválení Výrobní komisí AAV), nebo VFX na souboru audiovizuálních děl, oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí AAV, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, v minimální délce 4 minuty, nebo samostatné audiovizuální dílo založené na využití VFX v délce odpovídající námětu a náročnosti technologie, v minimální délce 3 minuty. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba. viz Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální "Zadání DP/BP" včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované "Zadání DP/BP" se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Významná triková spolupráce na bakalářském filmu (nezbytná délka závislá na náročnosti technologie po konzultaci a schválení Výrobní komisí AAV).

2) VFX na souboru audiovizuálních děl, oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí AAV, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, v minimální délce 4 minuty.

3) Samostatné audiovizuální dílo založené na využití VFX v délce odpovídající námětu a náročnosti technologie, v minimální délce 3 minuty. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) VFX breakdown ("making-of", "behind-the-scenes") k předloženému audiovizuálnímu dílu. (var. 1, 2, 3).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Storyboard, případně animatik (var. 1, 2, 3).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálů a-h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené "Bakalářská / Magisterská práce" uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně": 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

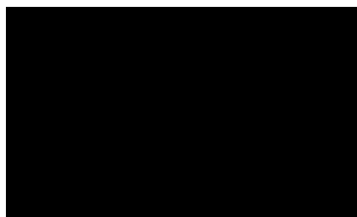
Seznam doporučené literatury:

BERGEN, Mark. Like, Comment, Subscribe, 1. vydání, V UK: Penguin Books Ltd., 2022. ISBN:9780241468289.
KYNCL, Robert. Streampunkeři, 1. vydání, V Brno: Host, 2018. ISBN9788075775658.
KOVÁŘ, Karel. Ovšem, 1. vydání, V Praze: BizBooks, 2017. ISBN:9788026506980.
GRAGE, Pierre. Inside VFX : an insiders view into the visual effects and film industry, 2. vydání, V Severní Karolína: Create-Space Independent Publishing Platform, 2015. ISBN:9781503349247 1503349241.
NITČE, Leo. Digitální CGI v nových médiích [online]. Brno, 2008 [cit. 2022-10-31]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/c0jso/>.
Diplomová práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce David KOŘÍNEK

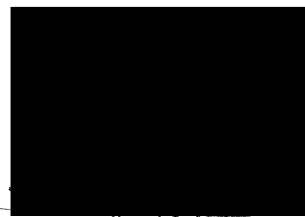
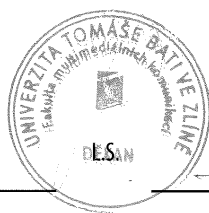
Vedoucí teoretické části: **MgA. Milan Ondruch**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **ak. mal. Boris Masník**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2023**
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2024**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan



MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne:

Jméno a příjmení studenta:
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce zkoumá tvůrčí práci Captain Disillusion, online identity Alana Melikdjaniana, jenž se více než 15 let věnuje odhalování podvodů a video manipulací na internetu. Zaměřuje se na jeho kariérní vývoj od filmových začátků až po transformaci na youtubera na plný úvazek. Hlavní část práce analyzuje různé formáty videí, myšlenky a postupy, které Melikdjanian používá k předávání technických problémů a principů vizuálních efektů širokému publiku. V závěru práce je jedna epizoda Captain Disillusion srovnávána s klasickou filmovou teorií tří aktů. Potvrzuje a demonstruje, jak Melikdjanian využívá narativní filmové struktury k dosažení maximálního efektu a edukativního dopadu při řešení složitých problémů video manipulací.

Klíčová slova: vizuální efekty, podvody, YouTube, skepticismus, Captain Disillusion, Alan Melikdjanian, videotvorba

ABSTRACT

This thesis explores the creative work of Captain Disillusion, the online persona of Alan Melikdjanian who has been exposing scams and video manipulation on the internet for more than 15 years. The thesis focuses on the progression of Melikdjanian's career from his beginnings in film to full-time YouTube content creation. The main part of this thesis analyzes the different forms of videos, ideas, and approaches that Melikdjanian utilizes in order to educate the wider public about technical issues and the tenets of visual effects. In the conclusive part of the thesis, one episode of Captain Disillusion is analyzed against the classic film theory of the three-act structure. This affirms and demonstrates that Melikdjanian employs narrative movie structure to maximize the effect and educative impact in solving the difficult problems of video manipulation.

Keywords: visual effects, scams, YouTube, skepticism, Captain Disillusion, Alan Melikdjanian, video production

Chtěl bych především poděkovat Milanu Ondruchovi, který převzal vedení mé práce. V psaní mě podporoval, opravoval a poskytl mi cenný feedback. Další muž je samozřejmě Alan Melikdjanian, bez kterého by práce nevznikla, a taktéž mi ochotně poskytl rozhovor. Dále děkuji panu Borisu Masníkovi, Marcelu Legindimu, Václavu Ondrouškovi a Michaele Čepelové za podporu a trpění mého přílišného entuziasmu. V neposlední řadě děkuji Tamaře Pospíšilové, která mi pomohla s anglickým překladem abstraktu a otázek pro Alana Melikdjaniana.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1 STRUČNÁ HISTORIE YOUTUBE	13
1.1 PRVNÍ STREAMOVACÍ PLATFORMA	13
1.2 ZALOŽENÍ YOUTUBE.....	13
1.3 ÚSPĚCH YOUTUBE	14
1.4 GOOGLE SE STÁVÁ MAJORITNÍM AKCIONÁŘEM.....	14
2 VZESTUP AUTORŮ	15
3 ALAN MELIKDJANIAN	16
3.1 RANÝ ŽIVOT	16
3.2 ODHOD Z SSSR.....	18
3.3 STŘEDNÍ ŠKOLA A ZAČÁTKY VFX.....	18
3.4 VYSOKÁ ŠKOLA.....	21
4 KARIÉRA	22
4.1 PRÁCE U FILMU (2001–2021)	22
4.2 NEZÁVISLÝ VFX-UMĚLEC (2005–2015).....	23
4.3 FILMNET.COM A OPENFILMS	23
5 CAPTAIN DISILLUSION	24
5.1 PRVOTNÍ MYŠLENKA	24
5.2 ZAČÁTEK A VZHLED	24
5.3 PŘED SVOU DOBOU	26
5.4 VÝVOJ KANÁLU.....	27
6 FORMÁTY CAPTAIN DISILLUSION	28
6.1 DEBUNK (2007–2022) – 46 EPIZOD	28
6.2 QUICK D (2010–2022) – 22 EPIZOD	28
6.3 MR. FLARE EXPLAINS (2015–2020) – ČTYŘI EPIZODY	28
6.4 CD VĚDECKÁ TÉMATA (2019–2024) – DEVĚT EPIZOD.....	28
6.5 VFX COOL – DOKUMENTY (2017–2021) – TŘI EPIZODY	29
6.6 LIVE TALKS – PŘEDNÁŠKY (2016–2023) – ČTYŘI EPIZODY	29
7 ZÁSADY TVORBY A MORÁLNÍ PODTEXT	30
7.1 PRINCIP TŘÍ H A SKEPTICISMUS	30
7.2 ZÁSADY ODHALOVÁNÍ KOUZEL	33
7.3 JAMES RANDI A EXISTENCE DUCHŮ	35

8	EDUKACE O VFX.....	36
8.1	VLASTNÍ TERMÍNY.....	36
9	ÚSPĚCHY A OCENĚNÍ	38
II	PRAKTICKÁ ČÁST.....	40
10	TŘÍAKTOVÁ STRUKTURA VE VIDEU CAPTAIN DISILLUSION	41
10.1	METODIKA	41
11	MAGICKÝ PODVOD S ORANGUTANEM.....	42
12	1. AKT	43
13	2. AKT	45
14	3. AKT	48
15	SHRNUTÍ ANALÝZY V PROCENTECH.....	49
15.1	TABULKY S VÝSLEDKY	49
15.2	SHRNUTÍ.....	50
ZÁVĚR		51
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....		52
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK		57
SEZNAM OBRÁZKŮ		58
SEZNAM TABULEK.....		59
SEZNAM PŘÍLOH.....		60

ÚVOD

Co se stane, když se vizuální efekty použijí k nemorálním účelům? Vytváří zmatek a nejistoty pro mnoho jedinců. V dnešní době je velmi jednoduché naučit se techniky, jako jsou retušování, tracking, klíčování anebo základní střih videa, a dosáhnout tím podvodných účelů. Za posledních 15 let se těchto podvrhů objevily stovky a mají mnoho využití. Získání pozornosti pro svůj domnělý um, prodej podvodného vynálezu, virální marketing firem a podobně. Méně všímavý člověk hledí na video na internetu a může si říct, že náhodný muž na internetu má ve svém domě skutečné duchy. Hranice mezi realitou a fikcí se na poli audiovizuálního obsahu na internetu velmi často smazává a notným dílem k tomu přispívají vizuální efekty. Je důležité být skeptický, umět uznat své pochybení a být vždy otevřen novým možnostem, protože naše zaryté představy se mohou změnit každým dnem. Jak si ale osvojit kritické myšlení a nespadnout do pastí neustálého podezřívání všeho, co kolem sebe vidíme?

Tato práce bude mít za úkol představit téměř neznámého internetového umělce původem z Lotyšska – Alana Melikdjaniana. Amerického režiséra, který svým působením na platformě YouTube dokázal odhalit mnoho podvodů a pozitivně ovlivnit tisíce lidí. Jeho snahou je šířit kritické myšlení a nenechat lidi podlehnout ne tak očividným nástrahám. Způsob, kterým tyto věci ovšem prezentuje, je však podle mnohých unikátní a fascinující. Alan na YouTube vytvořil postavu jménem Captain Disillusion, což je samozvaný hrdina, s napůl stříbrným tělem, jenž bojuje za pravdu na internetu i ve zbytku světa. Nadutá persona je tvůrcovo vlastní alter ego, které mu pomáhá neotřele a s humorem přistupovat ke složitým tématům. Kolem této postavy vytváří originální příběh, který dokáže umně propojovat s danou problematikou, a učit tak diváky principy vizuálních efektů velmi originální cestou. Vnesl tím do skeptologického žánru něco nového, a jelikož působí pouze na YouTube, i něco velmi dostupného pro obyčejného diváka. Jeho vizuální styl je plný složitých animací, do nejprimitivnějších efektů vkládá obrovské množství času a energie. To vše zvládá navíc tvořit naprosto sám, konzistentně už pomalu 20 let. Já jako umělec jsem sledováním jeho videí vždy obohacen. Učím se o fungování vizuálních efektů, jak se dají zneužít k podvodu, mám větší vhled do fungování filmu, principů tvorby efektů, jejich využití v praxi a v neposlední řadě hlavně motivaci. Pro mě a mnohé je Alan velmi kvalitní tvůrce, o kterém do dnešních dní nebyla napsána práce, která by se podrobněji zabývala jeho životem nebo tvorbou. Proto by měla moje bakalářská studie právě takový cíl. Jak se z filmového režiséra stal youtuber? Jak dokáže formulovat myšlenky skepticizmu

a dostávat je mezi širokou veřejnost? Jaké jsou jeho postupy a úvahy při tvorbě? V úvodu nejdříve stručně nastíním historii platformy YouTube, aby čtenář věděl, v jakém prostředí se Alan pohybuje. Poté zkompileji jeho osobní i profesní životopis. Spolu s tím i analyzuji jeho nejúspěšnější díla a zjistím, jakým stylem přistupuje k samotné tvorbě. Myslím, že by rozhovor s tímto tvůrcem a analýza jeho děl mohly být pro moji osobu i čtenáře mimořádně přínosné.

„Ve světě, kde obsah digitálních obrázků a videí již nelze brát jako nominální hodnotu, přichází nečekaný hrdina. Hrdina, jenž bojuje za záchranu pravdy a její šíření mezi lid. Captain Disillusion provází děti všech věkových kategorií bludištěm vizuálních klamů do míst, kde lze nalézt realitu a klid (překlad autora).“

Alan Melikdjianian

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 STRUČNÁ HISTORIE YOUTUBE

1.1 První streamovací platforma

První službou, která poskytovala uživatelům možnost nahrát a sdílet video, byl internetový portál shareyourworld.com. Ten byl založen v roce 1997 mužem jménem Chase Norlin.¹ V této době bylo samotné nahrávání videí na internet velice obtížné, a to především kvůli problémům se šířkou frekvenčního pásma. To v rámci webhostingu znamená maximální množství dat, jež je možné převést za určitý počet sekund. Tehdy bylo takové množství dat velice omezené, a tak tato stránka neumožňovala plynulý upload videí na internet.² V roce 2000 navíc neexistoval žádný online reklamní byznys. Dnes již tato omezení patří minulosti, na internetu je prosperující online byznys s počtem pásem v řádu tisíců a pro lidi je velmi jednoduché tvořit a nahrávat videa.³

„Premisa našeho projektu tehdy byla, že se lidé začali dostávat k digitálním kamerám a stávali se z nich poloprofesionální tvůrci obsahu, takže jsme pro ně chtěli vytvořit službu, kde by svá díla mohli sdílet a být za to oceněni... Myslím, že to byl dobrý nápad, ale věc, co musíte naplánovat vážně chytře, je doba, kdy svůj nápad zrealizujete. A to YouTube trefil naprosto skvěle.“⁴

1.2 Založení YouTube

Dne 14. února 2005 Jawed Karim a jeho bývalí kolegové z PayPalu Steve Chan a Chad Hurley založili internetovou stránku, která původně sloužila jako online video seznamka.⁵ Za na první pohled primitivním nápadem se ovšem skrývaly velká myšlenka a sofistikované programové inženýrství.

¹ PLESSER, Andy, 2007. First Video Sharing Site Paved the Way for YouTube — ShareYourWorld.com Was There First to Launch Ten Years Back. Online. Beet tv. Dostupné z: <https://www.beet.tv/2007/07/first-video-sha.html>. [cit. 2024-05-15].

² LOW, Jerry, 2023. What is Bandwidth & Data Transfer in Web Hosting? How Much Do I need? Online. Web Hosting Secret Revealed. Dostupné z: <https://www.webhostingsecretrevealed.net/blog/web-hosting-guides/how-much-bandwidth-does-your-site-really-need/>. [cit. 2024-05-15].

³ WILLIAMS, Hunter [@Creator Brain], 2022. The entire history of YouTube, i guess. Online. 2022. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=eAZo8PYVgQM>. [cit. 2024-05-15].

⁴ Viz citaci 1.

⁵ Viz citaci 3.

1.3 Úspěch YouTube

Premisa byla poskytnout hosting jejich vlastním videím na místě, kde je může kdokoliv snadno najít, přehrát nebo sdílet. Jinými slovy nabídnout okamžitou distribuci po celém světě. Před rokem 2005 byl proces zveřejnění videa na internet velice obtížný a zdlouhavý. Požadoval po tvůrcích digitalizování jejich videa umístěného na kazetách, což bylo možné jen ve specializovaných obchodech, poté obsah vypálit na CD a uhradit poplatek za nahrání na hostitelskou stránku nebo soukromý server.⁶ Přátelé z PayPalu navrhli systém, který za pomoci pokročilého kódování umožnil převést nahraný záznam do rozšířeného webového formátu Flash. To znamená, že vynalezli způsob, jenž umožnil zhlédnutí videa pouhým stiskem tlačítka myši, což do té doby žádná stránka neuměla.⁷

1.4 Google se stává majoritním akcionářem

V listopadu roku 2006, deset měsíců po oficiálním spuštění, koupila společnost Google YouTube za 1,65 miliardy dolarů. Tehdejší ředitel společnosti Eric Schmidt tvrdil, že toto rozhodnutí je další krok v evoluci internetu (a měl pravdu, pozn. aut.).⁸ Přemístili společnost do San Bruna v Kalifornii a následně změnili premisu na „Broadcast Yourself“ neboli „Vysílej sám sebe“.

„Samotná myšlenka okamžitého sdílení obsahu napříč celým světem byla sice obdivuhodná, ale zdaleka nemohla stačit na dlouhodobý úspěch a zcela určitě by YouTube nedostala do éry, ve které žijeme dnes. Globální fenomén, se kterým přicházíme do kontaktu prakticky denně.“ K tomu podle Roberta Kyncla vedly tři zásadní události.⁹

⁶ KYNCL, Robert, 2018. Streampunkeři: YouTube a mediální rebelové. In: Streampunkeři: YouTube a mediální rebelové. Brno: Brno: Host, s. 32. ISBN ISBN 9788075775658.

⁷ PLESSER, Andy, 2007. First Video Sharing Site Paved the Way for YouTube — ShareYourWorld.com Was There First to Launch Ten Years Back. Online. Beet tv. Dostupné z: <https://www.beet.tv/2007/07/first-video-sha.html>. [cit. 2024-05-15].

⁸ CASHMORE, Pete, 2006. Google Buys YouTube. Online. Dostupné z: <https://mashable.com/archive/confirmed-google-buys-youtube>. [cit. 2024-05-07].

⁹ Viz citaci 6.

2 VZESTUP AUTORŮ

Společnost Google se v roce 2007 rozhodla, že chce, aby YouTube byl domovem nových tváří a aby byly nejen vidět, ale měly možnost finančních příjmů. Zároveň aby měly větší motivaci k tvorbě kvalitního obsahu, a platforma by tak byla obohacena o atraktivnější tvorbu. A tak přišlo první velké rozhodnutí – platit svým tvůrcům. Z této myšlenky vzešel tzv. Partner Program, jenž zajišťoval, že tvůrci, kteří dosáhli určitého počtu odběratelů a zhlédnutí, mohli umístit na svůj kanál reklamu a následně získat většinu z příjmů, které na provozu jejich kanálu YouTube vydělal. Tento model se v průběhu let několikrát proměnil, ale jeho hlavním důsledkem byla demokratizace povolání tvůrce internetového obsahu. Jinými slovy umožnil proměnu volnočasové aktivity v možnost obživy – YouTube každý měsíc vyplácí miliony dolarů tvůrcům z celého světa. „Následující revoluci v natáčení způsobily smartphony, které nám daly do ruky fotoaparáty s čím dál lepším rozlišením. Prvním výrobcem, jenž dokázal zachytit záznam v HD-kvalitě, byl v roce 2009 Samsung, a nastavil tak v této oblasti nový standard.“ Všudypřítomnost smartphonů vedla i ke třetímu jevu, který se stal hnacím motorem úspěchu nezávislých tvůrců: umožnili nám být diváky, tudíž sledovat, cokoli chcete a v jakékoliv místnosti, v níž právě jste. Všechny tyto body přivedly na YouTube vlnu kreativních talentů.¹⁰ Obdobně jako tomu bylo v případě mladého tvůrce z USA jménem Alan Melikdjianian.

¹⁰ KYNCL, Robert, 2018. Streampunkeri: YouTube a mediální rebelové. In: Streampunkeri: YouTube a mediální rebelové. Brno: Brno: Host, s. 36-39. ISBN ISBN 9788075775658.

3 ALAN MELIKDJANIAN

Alan Melikdjanian je americký nezávislý filmový tvůrce a youtuber. Podílel se na založení internetových služeb Openfilm i Filmnet.com a je autorem webového seriálu Captain Disillusion, který se zaměřuje na analýzu virálních videí, vizuálních efektů a je podporovatelem kritického myšlení a skepticismu.

3.1 Raný život

Alan Melikdjanian se narodil 13. dubna 1980 v Rize, hlavním městě Lotyšska, jež bylo součástí Sovětského svazu.¹¹

Jeho rodiče, Vilen a Tatiana Melikdjanianovi, byli populární cirkusoví umělci. Otec Vilen, původem Armén, se od mládí věnoval akrobacii, poté přešel k žonglování a později působil jako klaun a komediant. Matka Tatiana pocházela z Ruska a nejprve studovala medicínu, během studia ovšem poznala Vilena a cirkusové prostředí se jí zalíbilo natolik, že studium ukončila.¹² S cirkusem pak spolu manželé cestovali po celém světě a Alana brali vždy s sebou, tudíž často trávil celé prázdniny mimo domov. Vyrůstal obklopen cirkusovými umělci a dětmi z různých měst, která na turné navštívili.¹ Není tedy divu, že jako malý měl představu, že se přidá k cirkusu a bude z něj kouzelník.

„Myslel jsem si, že budu možná kouzlit,“ říká. „Znal jsem tam všechny kouzelníky. Ukazovali mi všemožné triky, když mi bylo tak pět nebo šest let, a já byl rozhodnutý, že se touto cestou vydám taky (přeloženo autorem).“¹³

¹¹ KLEIN, Ethan [@H3 Podcast], 2018. H3 Podcast #49 - Captain Disillusion. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=S5Q-s-C-q6I>. [cit. 2024-05-15].

¹² Captain Disillusion Debunks Himself [Ep. 94] [@The Create Unknown], 2021. Online. 2021. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2733K90fPh8&t>. [cit. 2024-05-15].

¹³ THORP, Brandon K., 2009. South Florida superhero Captain Disillusion talks ghosts, superpowers, and skepticism. Online. <https://www.miaminewtimes.com/>. Dostupné z: <https://www.miaminewtimes.com/news/south-florida-superhero-captain-disillusion-talks-ghostsn-disillusion-talks-ghosts-superpowers-and-skepticism-6366184>

V šesti letech ho rodiče poslali do první třídy a svěřili do péče babičky, u které se seznámil s klukem ze sousedství Pavlem. Ten měl důležitý vliv na jeho profesní vývoj, jelikož spolu s ním začal Alan kreslit různé postavičky od Disneyho, které viděl v televizi, a ty ho velmi fascinovaly.^{14 15} Přestože bylo Lotyšsko v 80. letech pod vlivem omezení a cenzury, byly tyto restriktce mnohem mírnější než v předchozích letech, protože se SSSR blížil k rozpadu roku 1991. Jako dítě Alan tedy nevnímal tíhu socialistického režimu. V osmi letech začal spolu s Pavlem zkoušet první animace, jež se snažili přiblížit stylu Disneyho animátorů.¹⁶



Obrázek 1: Alan jako dítě¹⁷

¹⁴ Captain Disillusion Debunks Himself [Ep. 94] [@The Create Unknown], 2021. Online. 2021. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2733K90fPh8&t>. [cit. 2024-05-15].

¹⁵ K. THORP, BRANDON, 2009. South Florida superhero Captain Disillusion talks ghosts, superpowers, and skepticism. Miaminewtimes [online]. Miami: Miami New Times [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: <https://www.miaminewtimes.com/news/south-florida-superhero-captain-disillusion-talks-ghosts-superpowers-and-skepticism-6366184>.

¹⁶ Viz citaci 15.

¹⁷ The anatomy of a great YouTube video | Alan Melikdjanian | TEDxRiga [@TEDx Talks], 2020. Online. 2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2RKh-wurfuw>. [cit. 2024-05-15].

3.2 Odchod z SSSR

Na Alanovu tvorbu jako Captain Disillusion měli tedy od dětství vliv rodiče, kteří se věnovali cirkusu a rozvinuli v něm zájem o kouzelnické triky a zábavní průmysl. Dále pak sledování zahraničních filmů, zejména těch od studia Disney.

K jeho rodičům se v roce 1990 dostala nabídka, že mohou jet na turné po Americe, a to v nich vyvolalo myšlenku, že by mohli ze Sovětského svazu utéct a následně požádat o politický azyl. Měli informace od přátelského páru, který do exilu odešel v 80. letech, a ten jim pomohl s přípravami. Plánovali získat zaměstnání, určitý společenský status, a poté doufali, že jim stát dovolí přivést i jejich dítě z Lotyšska. Tehdy bylo Alanovi 10 let, bydlel u své babičky. Sovětský svaz se už pomalu rozpadal, a jelikož Alan miloval americké filmy, byl nadšený, že se tam jednou podívá. O dva roky později mu rodiče zavolali, že už mají potřebné dokumenty, takže může přiletět. A tak Alan odletěl do Ameriky.¹⁸

Paralelu k Alanově dospívání můžeme vidět na příkladu George Mélièse, který podobně jako Alan byl sám kouzelníkem a v době dospívání se pohyboval v divadelních a uměleckých kruzích. Melikdjanian obdobně změnil svou kariéru, začal se věnovat filmu, a stejně jako Melies, i Alan je ve svém pořadu Captain Disillusion režisérem, producentem a hercem, stejně jako byl mistr filmového triku ve svém vlastním divadle. Oba se také v průběhu života věnovali vizuálním a speciálním efektům.¹⁹

3.3 Střední škola a začátky VFX

Alan po základní škole zanechal kariéry cirkusového kouzelníka a šel studovat video tvorbu a 3D-animaci na střední školu William H. Turner Technical Arts v Miami.²⁰ Chtěl se stát filmovým režisérem a měl velkou výhodu, jelikož tato škola disponovala televizním studiem, jež využívalo jedny z prvních počítačů Amiga. Důležitou součástí jejich rozhraní

¹⁸ KLEIN, Ethan [@H3 Podcast], 2018. H3 Podcast #49 - Captain Disillusion. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=S5Q-s-C-q6I>. [cit. 2024-05-15].

¹⁹ TRAVERS, James, 2017. Georges Méliès Biography: life and films. Online. TRAVERS, James. Frenchfilms.org. Dostupné z: <http://www.frenchfilms.org/biography/georges-melies.html>. [cit. 2024-05-08].

²⁰ K. THORP, BRANDON, 2009. South Florida superhero Captain Disillusion talks ghosts, superpowers, and skepticism. Miaminewtimes [online]. Miami: Miami New Times [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: <https://www.miaminewtimes.com/news/south-florida-superhero-captain-disillusion-talks-ghosts-superpowers-and-skepticism-6366184>.

byl ovšem editační program Video Toaster, který pracoval ještě s videokazetami a na PC se pak dal materiál mixovat.²¹

Podobně jako George Mélièse obdivoval kinematograf bratří Lumièrů, navíc byl Alan odmala velký nadšenec do technologií, proto se ponořil do studia Video Toasteru a vše studoval do velkých podrobností. Využíval k tomu videonávody firmy NewTek, jež měl zapůjčeny na VHS kazetách od svého učitele.

Významnou součástí Video Toasteru byl i jeden z prvních softwarů pro tvorbu 3D-grafiky – LightWave. Ten pro účely jednoduchých CGI vesmírných plavidel poprvé použily i průkopnické seriály *Star Trek Voyager* (1995) nebo *Babylon 5* (1994).²² LightWave byl pro Alana velmi důležitý, jelikož se od té doby začal zajímat o 3D-grafiku a program odstartoval jeho zájem o pole vizuálních efektů.²³

V 90. letech nebyly lidem dostupné tutoriály takovým způsobem, jako je tomu na dnešním internetu. V současnosti se může člověk bez jakékoliv praxe naučit téměř jakoukoliv dovednost, a to třeba právě na YouTube, kde se shromažďuje velká komunita učitelů. Alan své začátky s efekty popisuje tak, že četl obsáhlé knihy od profesionálů a navštěvoval stránky jako *lynda.com* (dnes *LinkedIn Learning*), kde se nachází velké množství videokurzů. V pozdějších letech to byly také webové stránky *PluralSite* (dnes *digitaltutors.com*).²⁴

²¹ KLEIN, Ethan [@H3 Podcast], 2018. H3 Podcast #49 - Captain Disillusion. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=S5Q-s-C-q6I>. [cit. 2024-05-15].

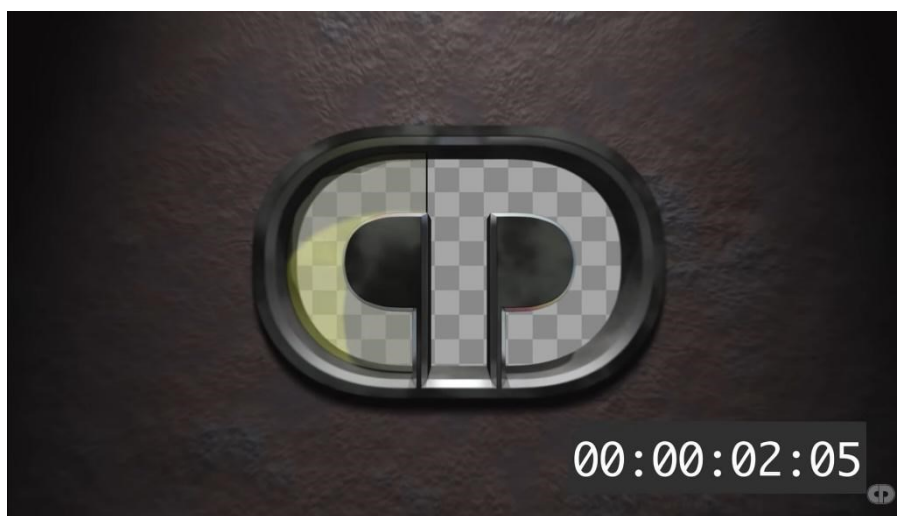
²² Video Toaster, 2001. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_Toaster. [cit. 2023-01-06].

²³ Captain Disillusion Debunks Himself [Ep. 94] [@The Create Unknown], 2021. Online. 2021. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2733K90fPh8&t>. [cit. 2024-05-15].

²⁴ Viz citaci 21.

Nově nabyté zkušenosti uplatňoval v sérii amatérských studentských filmů, jež zároveň představovaly první kroky k režirování. V jednom z prvních filmů využil volně dostupný model stíhacího letounu z programu LightWave. Podle slov VFX-specialisty Daniela Hashimota, který dělal s Melikdjanianem rozhovor, mají tyto záběry povedený compositing navzdory tomu, že teprve začínal. Oceňuje, že je model stíhačky tmavý, když je snímán oproti obloze, což napodobuje chování ve skutečném světě, a když se nachází nad vodní hladinou, vrhá na ni svůj odraz.²⁵

Ještě, než Alan začal ve své tvorbě využívat 3D open-source software Blender, zůstal u programu LightWave ještě mnoho let. Po absolvování střední školy si pořídil vlastní kopii a po vysoké škole, když už přemýšlel na konceptem Captain Disillusion, v něm vytvořil svůj úplně první 3D-záběr – průlet skrze iniciály „CD“. To se stalo znělkou pořadu, kterou užívá po celou svoji kariéru na YouTube a jež provází každý začátek jeho videa (viz obrázek).²⁶



Obrázek 2: Původní render znělky k epizodám Captain Disillusion

²⁵[@Maxon Red Giant], 2021. VFX and Chill with CAPTAIN DISILLUSION. Online. 2021. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=YM7b_ltQabM. [cit. 2024-05-15].

²⁶MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2018. Captain Disillusion: World's Greatest Blenderer – Live at the Blender Conference 2018. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=1qSTcxt2t74>. [cit. 2024-05-15].

3.4 Vysoká škola

Po absolvování střední školy se přihlásil na filmová studia na nově vzniklé univerzitě Miami International University of Arts & Design, která dnes již neexistuje.²⁷ Jako studijní obor si vybral animaci, ovšem v první den studia si uvědomil, že musí toto zaměření změnit, protože vizuální efekty i animaci se podle svého názoru dokázal naučit sám.²⁸

„S natáčením filmů je to podle mě skoro jako týmový sport. Člověk se musí naučit spolupracovat, vyzkoušet si techniku a jak vycházet s lidmi – to z knih nezíská. To musí na vlastní kůži zažít. Software funguje jinak, je to nástroj zcela odlišný a jen tak se nemění (přeloženo autorem).“²⁹

Melikdjanian tedy změnil obor a pokračoval na filmovou režii, kde jako student vytvořil řadu ambiciózních projektů, které zahrnovaly dobře vystavěné příběhy a kreativní využití vizuálních efektů. Vysokou školu absolvoval s titulem BFA (Bachelor of Fine Arts) v oboru filmové produkce v roce 2001.³⁰ Za režii krátkého filmu „The Realm“ získal ocenění pro nejlepší diplomovou práci.³¹

„Šel jsem na filmovou školu a pilně jsem studoval, jak vyprávět funkční příběhy skrze jazyk filmu. Nyní toho využívám k vytváření podivně propracovaných videí na YouTube (přeloženo autorem).“³²

²⁷ Captain Disillusion: Early life, 2023. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2023. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_Disillusion. [cit. 2023-01-07].

²⁸ KLEIN, Ethan [@H3 Podcast], 2018. H3 Podcast #49 - Captain Disillusion. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=S5Q-s-C-q6I>. [cit. 2024-05-15].

²⁹ Viz předchozí citace.

³⁰ PRODUCTIONS, Vilalan, neuvědno. Alan Melikdjanian: Biography. Online. IMDb. Great Britain: Amazon. Dostupné z: https://www.imdb.com/name/nm1007648/bio?ref_=nm_ov_bio_sm. [cit. 2023-01-07].

³¹ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2016. Cup Levitation & Train Track Rescue| Quick D. Online. 2016. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iLIAMt0wXzQ>. [cit. 2024-05-15].

³² GERBIC, Susan, 2016. The Man Behind the make-up: An Interview with Captain Disillusion. Online. Skeptical Inquirer. Dostupné z: <https://skepticalinquirer.org/exclusive/the-man-behind-the-make-up-an-interview-with-captain-disillusion/>. [cit. 2024-05-15]. the-man-behind-the-make-up-an-interview-with-captain-disillusion/

4 KARIÉRA

4.1 Práce u filmu (2001–2021)

Jeho první zkušenost s profesionálním filmem přišla hned po vysoké škole, kdy byl osloven ruským režisérem, aby sestříhal nízkorozpočtový film pro ruské publikum natočený blízko jeho bydliště v Miami. To byla hned ze začátku dobrá příležitost a inspirován otcem se šance chopil.³³ Snímek se jmenoval *Monster Man*, a byl to bohužel finanční propadák, nicméně další zkušenost přišla ještě téhož roku, kdy Alan pracoval jako vedoucí animace pro film *Zelimo*.³⁴ V roce 2006 pak napsal, režíroval a editoval další film s názvem *Citizen Mavrik*, na kterém spolupracoval se svým otcem Vilenem a jeho společností Villan Productions. Významnější film v jeho kariéře byl pak snímek *Director* z roku 2009, kde se naplno zapojil jako VFX-specialista.³⁵

Posun v kariéře přišel podle mého názoru proto, že už dva roky vytvářel obsah pro Captain Disillusion, což mu pomohlo zjistit, že se chce napříč všemi profesemi spíš věnovat vizuálním efektům. To ostatně přibližuje v podcastu H3, kde říká, že vždy chtěl být režisérem a točit velké filmy, ale později změnil názor a má za to, že filmařina je příliš náročná a vynaložené úsilí se nevrací. Jako specialista na vizuální efekty se podílel ještě na filmu *Whoops!* (2013) britského režiséra Tonyho Hipwella, jenž pojednává o ženě, která vinou náhod usmrcuje lidi.³⁶

Za zajímavou spoluprací Melikdjaniana považují dabing postavy Terd v minisérii *Dynamo* (2021) od Blender experta a youtubera Iana Huberta.³⁷

³³ KLEIN, Ethan [@H3 Podcast], 2018. H3 Podcast #49 - Captain Disillusion. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=S5Q-s-C-q6I>. [cit. 2024-05-15].

³⁴ WALL, Aiden [@1 Minute Talk Show], 2021. Captain Disillusion on losing his Shorty Award. Online. 2021. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=5IUQxeK0KE0>. [cit. 2024-05-15].

³⁵ Captain Disillusion: Early life, 2023. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2023. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_Disillusion. [cit. 2023-01-07].

³⁶ Viz předchozí citace.

³⁷ HUBERT, Ian [@IanHubert], 2021. Salad Mug – DYNAMO DREAM, Episode 1. Online. 2021. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=LsGZ_2RuJ2A&t. [cit. 2024-05-15].

4.2 Nezávislý VFX-umělec (2005–2015)

Mimo film a YouTube pracoval Alan také jako nezávislý VFX-umělec pro firmu, která vytvářela audiovizuální obsah o „popových hvězdách“. Dále spolupracoval na hudebních videoklipech a v reklamní tvorbě.³⁸

Takto se živil i během působení na YouTube, ale jen do roku 2015, kdy finanční podpora jeho příspěvatelů z Patreonu dosáhla úrovně, se kterou mohl začít věnovat svůj veškerý čas video tvorbě.³⁹

4.3 FilmNet.com a OpenFilms

V roce 2007 založil s kolegy Jamesem Caanem a Dmitrym Kozkem projekt Openfilms a službu FilmNet, jež se měly stát alternativou k populární síti YouTube, protože nabídly možnost nahrávat a sdílet videa.^{40 41} Alan ve 160. epizodě podcastu *The Skeptics' Guide to the Universe* z roku 2008 uvádí, že YouTube je skvělé místo, ale tvůrci jako on tam nejsou příliš vidět. Openfilms spojoval nadějně nezávislé filmaře a ti, kteří byli nejaktivnější, obdrželi pravidelnou finanční podporu 500 dolarů měsíčně.⁴² Alan se nejspíš rozhodl tyto služby založit proto, že měl sen o nezávislé produkci filmů, ovšem YouTube získával stále větší popularitu, což pravděpodobně zapříčinilo konec obou služeb v roce 2015.

³⁸ [@Maxon Red Giant], 2021. VFX and Chill with CAPTAIN DISILLUSION. Online. 2021. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=YM7b_lQabM. [cit. 2024-05-15].

³⁹ TRAMMELL, Ken [@CG Cookie], 2018. Captain Disillusion Talks VFX in Blender – CGC Live Event. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3pnYGd8Pjhs>. [cit. 2024-05-15].

⁴⁰ Openfilm, 2022. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Openfilm>. [cit. 2023-01-08].

⁴¹ NOVELA, Steve, 2008. The Skeptics' Guide to the Universe Episode #160 Interview with Captain Disillusion. Online. Heskepticsguide. Dostupné z: <https://www.theskepticsguide.org/podcasts/episode-160>. [cit. 2024-05-15].

⁴² HomeMedia: Magazine, 29 January 2009n. 1. Online. Homemediamagazine. California: Questex Media Group. Dostupné z: <https://www.homemediamagazine.com/electronic-delivery/openfilm-gives-cash-reward-filmmakers-14452>. [cit. 2023-01-08].

5 CAPTAIN DISILLUSION

5.1 Prvotní myšlenka

Alan byl vždy velkým fanouškem show MythBusters a Penn&Teller: Bullshit, které propagovaly skepticismus a kritické myšlení.⁴³ Je i velkým obdivovatelem Jamese Randyho, o kterém se ještě budu později v práci zmiňovat. Inspirace přerostla v činy, když v roce 2007 založil svůj blog na MySpace, kde pro své přátele psal zábavné články o různých virálních videích, co se objevovala na sociálních sítích, a šlo podle jeho názoru zcela očividně o podvržené vizuální efekty. Nikdo z nadšených diváků však nepochyboval, že se ona videa nezakládají na skutečnosti, což ho podle jeho vlastních slov trápilo. Jedno takové video bylo o tučňákovi, který dostane facku od jiného tučňáka a následně spadne vody. Alan si byl ihned jistý, že ona facka je ve skutečnosti zručný compositing a 2D-tracking, což jsou běžné nástroje VFX-umělců, jimiž se efekty propojují s natočeným materiálem. Vytvořil o tom příspěvek na MySpace a dostalo se mu nadšené reakce přátel. Později napsal ještě několik podobných příspěvků, než si pomyslel, že se jedná o celkem funkční koncept pro YouTube (ten v té době existoval pouze dva roky).⁴⁴

5.2 Začátek a vzhled

Pro Alana bylo důležité, aby jeho vzhled dával smysl a postava byla snadno zapamatovatelná. Alan s touto myšlenkou pracoval, když přišel s unikátním vzhledem, který představuje parodii na superhrdinu.⁴⁵

„Design postavy je zásadní aspekt grafického designu, který využívá různé dovednosti k vizuálnímu vyjádření příběhu, motivací a v konečném důsledku vytváří spojení s publikem. Každý prvek v designu postavy by měl vyjadřovat část jejich příběhu, přidávat hloubku a význam k jejich vizuálnímu vzhledu.“⁴⁶

⁴³ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2008. TAM 6 Special + Reptile Woman Debunk. Online. 2008. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=wu77YbjTa38>. [cit. 2024-05-15].

⁴⁴ KLEIN, Ethan [@H3 Podcast], 2018. H3 Podcast #49 - Captain Disillusion. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=S5Q-s-C-q6I>. [cit. 2024-05-15]

⁴⁵ SAUNDERS, Richard, 2010. The Skeptic Zone #95. Online. The Skeptic Zone. Dostupné z: https://skepticzone.libsyn.com/the_skeptic_zone_95_13_aug_2010. [cit. 2024-05-15].

⁴⁶ DUPRÉ, Gwénaëlle, 2023. Character Design in Animation: Definition, Process & Challenges. Online. CG WIRE. Dostupné z: <https://blog.cg-wire.com/character-design-animation/>. [cit. 2024-05-09].

Obrázek 3: Make-up Captain Disillusion⁴⁷

Nejdříve ze všeho vytvořil několik videí na nejmenovaný YouTube kanál, to však nemělo žádnou odezvu, tak se vrátil ke svému blogu a řekl si, jak to může ozvláštnit. Jeho prvotní premisa byla, že vytvoří falešnou show pro děti, parodující vzdělávací pořady. S tím přišel i nápad: Co kdyby to působilo sarkasticky?⁴⁸ V místním obchodě s „party produkty“ našel chromově šedou barvu, doma pak černé rukavice a teplákovou soupravu – žlutou mikinu a šedé tepláky. Dál přišel na řadu samotný make-up. Alan si nejdřív namaloval celý obličej stříbrnou barvou, ale to se mu zdálo příliš přehnané, tak namaloval jenom půlku. To se mu však nepovedlo, a tak si tedy přes okraj stříbrné části namaloval černou rovnou čáru, aby to opravil. Opět neuspěl, tak to zkusil prsty rozmazat, aby vznikl efekt stékající barvy.⁴⁹ Jeho charakteristický make-up vznikl tedy spíš náhodou, měl ale podle mě pozitivní vliv na jeho kariéru na YouTube. Jako například atraktivní design Sonica ve videohráčích od společnosti Senega (který přispěl společnosti k překonání Nintenda v prodeji v USA).⁵⁰

⁴⁷ Ah, that's slightly better. Thx, @youtube universe. Most of you. [@Captain Disillusion], 2016. Online. 2016. Dostupné z: Facebook, <https://www.facebook.com/CaptainDisillusion/photos/ah-thats-slightly-better-thx-youtube-universe-most-of-you/10153640684251625/>. [cit. 2024-05-15].

⁴⁸ SAUNDERS, Richard, 2008. The Sceptic Zone: #95. Skepticzone.libsyn.com [online]. Australia: Committee for Skeptical Inquiry [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://skepticzone.libsyn.com/the_skeptic_zone_95_13_aug_2010.

⁴⁹ KLEIN, Ethan [@H3 Podcast], 2018. H3 Podcast #49 - Captain Disillusion. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=S5Q-s-C-q6I>. [cit. 2024-05-15].

⁵⁰ SHEA, Brian, 2016. Jumping Platforms: How Sonic Made The Leap To Nintendo. Gameinformer [online]. [cit. 2024-05-09]. Dostupné z: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2016/10/01/how-sonic-made-the-leap-to-nintendo-consoles.aspx>

Alan později přiznal, že na počátku neměl žádný určitý plán, ale poloviční stříbrná část, která navazuje na lidský obličej, funguje jako jeho pořad – tedy ve smyslu postupného odhalování pravdy.⁵¹ Ještě později začal Alan vzhled Kapitána spojovat s jistým tajemstvím a ve svých videích postupně odhalí, že je ve skutečnosti robot, který má na sobě namalovanou lidskou kůži.⁵² Když však jde mezi lidi, je v ní zahalen celý.

Vzhled i koncept měl připravený. Nejdřív tedy natočil první epizody skeptické show na pokusný kanál, a když viděl, že mají úspěch, založil 17. 9. 2007 hlavní kanál.⁵³ První video se jmenovalo *Penguin Slap Debunk* a samotná jeho forma je obdivuhodná. Svým konceptem a zpracováním totiž nepřipomíná video z roku 2007, na čemž se shoduje mnoho lidí, kteří se k jeho rané tvorbě vrací.

5.3 Před svou dobou

„Platforma původně nabízela videa pouze v jediném rozlišení, zobrazovaných 320×240 pixelů, což se během let zvyšovalo (přeloženo autorem).“⁵⁴ V roce 2007 navíc YouTube neumožňoval nahrát video ve standardním poměru 16:9, jako tomu je dnes, a tak se všechna videa přehrávala pouze v 4:3.⁵⁵ U Alanových prvních videí si ale můžeme všimnout, že jsou ve standardním poměru, což byla zásluha speciálního tagu, který do videí implementoval. Dále si můžeme všimnout, že už v prvním videu etabloval koncepční prvky, které používá dodnes. Hned od začátku, úplně sám, vytvořil funkční koncept, který se tvářil jako legitimní televizní show.

⁵¹ SAUNDERS, Richard, 2010. The Skeptic Zone #95. Online. The Skeptic Zone. Dostupné z: https://skepticzone.libsyn.com/the_skeptic_zone_95_13_aug_2010. [cit. 2024-05-15].

⁵² NOVELA, Steve, 2008. The Skeptics' Guide to the Universe Episode #160 Interview with Captain Disillusion. Online. Heskepticsguide. Dostupné z: <https://www.theskepticsguide.org/podcasts/episode-160>. [cit. 2024-05-15].

⁵³ KLEIN, Ethan [@H3 Podcast], 2018. H3 Podcast #49 - Captain Disillusion. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=S5Q-s-C-q6I>. [cit. 2024-05-15].

⁵⁴ ALGER, George, 2023. YouTube Video Upload Specifications and a Bit of History. Online. Skyworksmarketing. Dostupné z: <https://skyworksmarketing.com/youtube-video-upload-specifications/>. [cit. 2024-05-15].

⁵⁵ Video resolution & aspect ratios: How your video will display, 2022. Online. California: Google. Dostupné z: <https://support.google.com/youtube/answer/6375112?hl=en&co=GENIE.Platform%3DDesktop>. [cit. 2023-01-09].

5.4 Vývoj kanálu

Kanál Captain Disillusion prošel od roku 2007 vývojem ze zprvu sporadické tvorby v intenzivní práci na plný úvazek. Od roku 2015 se Alan už intenzivně věnoval produkci obsahu na YouTube a v roce 2016 začal pracovat na videích na plný úvazek, i když stále pracoval sám.⁵⁶ Jeho kanál získal větší pozornost díky rozhovorům na populárním kanálu H3 a také díky spolupráci na knize Jamese Kaddieho „VIDEO TELLING: YouTube stories for the classroom“.⁵⁷ V roce 2018 stále vytvářel videa sám, občas s pomocí placených spolupracovníků z platformy Fiverr nebo svých kolegů ze školy. O dva roky později začal příležitostně spolupracovat s dalšími tvůrci – Samem a Joem –, čímž vytvořil menší tým, a to výhradně díky podpoře na monetizační platformě Patreon.⁵⁸

Při popisu významu Patreonu pro svou tvorbu Alan v roce 2016 pro Skeptical Inquirer podotkl, že tato služba úplně změnila jeho tvůrčí proces, jelikož mu zde mohou lidé měsíčně posílat dobrovolné příspěvky, a podpořit ho tak v tvorbě. Za odměnu dostanou dřívější nebo bonusový obsah.⁵⁹

⁵⁶ VAZQUEZ, Pablo [@Blender], 2020. CAPTAIN DISILLUSION | Blender Everyday #09. Online. 2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ZNo6LJHjUY8>. [cit. 2024-05-15].

⁵⁷ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2018. Chinese Invisibility Cloak Hoax DESTROYED!!!. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=aO3JgPUJ6iQ>. [cit. 2024-05-15].

⁵⁸ TRAMMELL, Ken [@CG Cookie], 2018. Captain Disillusion Talks VFX in Blender – CGC Live Event. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3pnYGd8Pjhs>. [cit. 2024-05-15].

⁵⁹ GERBIC, Susan, 2016. The Man Behind the make-up: An Interview with Captain Disillusion. Online. Skeptical Inquirer. Dostupné z: <https://skepticalinquirer.org/exclusive/the-man-behind-the-make-up-an-interview-with-captain-disillusion/>. [cit. 2024-05-15]. the-man-behind-the-makeup-an-interview-with-captain-disillusion/

6 FORMÁTY CAPTAIN DISILLUSION⁶⁰

6.1 Debunk (2007–2022) – 46 epizod

Série, pro kterou je známý. Vizually a s humorem vysvětluje, jak jsou různá videa na internetu podvodná, a ukazuje, jak lze použít vizuální efekty, aby to vypadalo, jako by se staly úžasné a neuvěřitelné věci.

6.2 Quick D (2010–2022) – 22 epizod

Kratší formát klasického debunk videa, který má zpravidla menší časovou dotaci, s výjimkou epizody *Playing With 'Playing With Time' | Quick D*, která má 12 minut, jíž se budu ještě podrobně zabývat.⁶¹ Epizody neobsahují typický proslov ani humorný odchod a jsou většinou ukončeny větou, která trefně shrnuje zbytek videa. Epizody také obsahují jiné zvukové motivy.

6.3 Mr. Flare Explains (2015–2020) – čtyři epizody

Světelný odlesk – postava z kapitánovy „mytologie“ – Mr. Flare. Mluví vysokým hlasem a ve stejném dikci jako Kapitán, odhaluje a vyvrací několik fenoménů.⁶²

6.4 CD | Vědecká témata (2019–2024) – devět epizod

Ze začátku kariéry chtěl být spíše provokativní, ale v průběhu času zjemnil svůj obsah do formy, ve které by i rád vysvětlil, jak vizuální efekty vznikají.⁶³ Když podle jeho slov budou lidé znát technologické principy barev nebo alfa-kanálu, bude se jim to hodit pro další pobyt na internetu.⁶⁴ Pokryl témata jako snímková frekvence, aspect ratio, rozlišení, barvy, alfa kanál a interlace videa.

⁶⁰ Playlisty [online] [cit. 2024-05-09]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@CaptainDisillusion/playlists>.

⁶¹ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2017. *Playing With 'Playing With Time' | Quick D*. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IBRBO7KkFTo>. [cit. 2024-05-15].

⁶² MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2020. *Mr. Flare Explains: The Popcorn Guy*. Online. 2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=omO5tWPLk4E>. [cit. 2023-01-12]

⁶³ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2019. *CD / Intro*. Online. 2019. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=R4sF0MT1TGM>. [cit. 2024-05-15].

⁶⁴ VAZQUEZ, Pablo [@Blender], 2020. *CAPTAIN DISILLUSION | Blender Everyday #09*. Online. 2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ZNo6LJHjUY8>. [cit. 2024-05-15].

6.5 VFX cool – dokumenty (2017–2021) – tři epizody

V této sérii se Kapitán soustředí na historii vizuálních efektů a ve dvou epizodách detailně rozebírá pozadí vzniku a tvorby VFX pro *Návrat do budoucnosti*. Třetí epizoda má 41 minut, stážista Alan zde v obšírných detailech vysvětluje průkopnické efekty a vzdává hold filmu *Malý navigátor* (1986). Vizuální styl se nijak neliší od klasické tvorby.⁶⁵

6.6 Live Talks – přednášky (2016–2023) – čtyři epizody

Čas od času bývá Melikdjanian pozván, aby udělal přednášku na určité téma, většinou se jedná o konference skeptiků. Jelikož to souvisí s jeho tvorbou, často ji na konferencích představuje. V roce 2016 přednášel na britském QED, což je dvoudenní událost pro vědce a skeptiky konaná v hotelu Mercure Piccadilly v Manchesteru, kam se sjíždí mluvčí z celého světa.⁶⁶ Na podobné akci, australském Skepticonu, prezentoval v roce 2017 přednášku s názvem *The Unbearable Loneliness of Being Right on the internet*. Výjimkou je pak přednáška v roce 2018 na amsterdamské Blender konferenci. „V této netradiční prezentaci intergalaktický učitel VFX, Captain Disillusion, vzpomíná na svou cestu od skromného amatérského superhrdiny k *nejlepšímu Blender-umělci všech dob*. Jde o případovou studii využití Blenderu, jako všestranného produkčního nástroje v komediálním webovém seriálu (oficiální popis videa, přeloženo s deepl.com).“

Jako zajímavost uvedu, že termín *nejlepší Blender-umělec všech dob* Melikdjanian vztahuje k faktu, že je Blender velmi všestranný nástroj a dokáže být pomocníkem jak v profesionální produkci, tak i v podivném naučném pořadu na YouTube. Jinými slovy: každý může být s tímto softwarem nejlepší ve své vlastní kategorii.⁶⁷

Jeho přednášky jsou vždycky svérázné, plné nosných myšlenek a velmi zábavné. Často v nich ohýbá formát vyprávění a záměrně předstírá, že se Kapitán nemohl osobně dostavit, tak za něj poslal svého pomocníka, stážistu Alana – nepřiliš sebevědomého pracovníka, jenž je tvůrcovým alter egem a pravděpodobně se blíží jeho pravé osobnosti.

⁶⁵ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2021. Flight of the Navigator | VFXcool. Online. 2021. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tyixMpuGEL8&t>. [cit. 2024-05-15].

⁶⁶ Qedcon, 2011. Online. Manchester: North West Skeptical Events. Dostupné z: <https://qedcon.org/>. [cit. 2023-01-13].

⁶⁷ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2018. Captain Disillusion: World's Greatest Blenderer – Live at the Blender Conference 2018. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=1qSTxt2t74>. [cit. 2024-05-15].

7 ZÁSADY TVORBY A MORÁLNÍ PODTEXT

7.1 Princip tří H a skepticismus

Melikdjanian se ve svých videích, zejména v sérii DEBUNK, už 16 let snaží o propagaci kritického myšlení. Jeho cílem je ovšem také pobavit diváky a podat danou problematiku s humorem. Na australském Skepticonu v roce 2017 přiblížil posluchačům, jaké tři věci se vždy snaží ve své tvorbě promítnout:

„Mám vlastně takový checklist věcí, které se vždy snažím použít. Je to možná trochu klišé, ale dá se to napsat jako ‚tři H‘ (v angličtině Humor, Humility, Hope). Humor jako první, to je jasné. Ale je potřeba myslet na to, že tady se většinou shodneme, pobavíme se nad šarlatány, ukážeme si na podvodníky, ale když tuto místnost opustíme a budeme se snažit naše myšlenky převést na lidi kolem nás, dokážeme být pro ně zábavní? Dokážeme mluvit na jejich úrovni, dokážeme je uvolnit a rozesmát? To mě přivádí k dalšímu bodu, a sice Pokora. Mám na mysli to, že používáme vědecké metody, říkáme, že věci podléhají změnám, známe toho mraky, ale když se objeví nová zjištění, umíme náš postoj změnit. To je esence toho, být skeptik. Ale kdybychom se zeptali lidí venku, nikdo vám neřekne, že pokora je typická vlastnost skeptika. To je trochu problém toho, jak působíme, ale pravý skeptik musí být pokorný. Nakonec Naděje, což je zase trochu klišé, ale v okamžiku, kdy se snažíte lidi oddělit od věcí, které mají rádi, nezvládají to dobře, musíte jim za to něco nabídnout. Rozhodně nechci působit jako vtipný chlápek, co je zároveň idiot. Chci, aby lidi odcházeli od mých videí s pocitem, že je ta problematika možná srandovní, že se něco dozvěděli a teď budou věci lepší (přeloženo autorem).“⁶⁸

⁶⁸ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2017. The Unbearable Loneliness of Being Right on the internet – Live at Skepticon Australia. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=GqfWm6z84t0>. [cit. 2024-05-15].

Tuto myšlenku více rozváděl již v roce 2008:

„Pro lidi, kteří přicházejí z rodin, kde se vyznává spíše objektivní myšlení, je velmi těžké se od toho odpoutat a mají strach, když přijdou o své přesvědčení. Drží se svých hezkých představ, a najednou je čas od nich upustit. Avšak potom nastává chvíle přijetí, kdy jsme rádi, že známe realitu, radši se jí budeme držet, a to nám pomůže s jinými věcmi v budoucnosti (přeloženo autorem).“⁶⁹

Princip tří H je vysledovatelný napříč celou jeho tvorbou a tvoří silný aspekt, kterým působí na diváky. Důkazem budiž reakce spousty mladých lidí, již se mu ozývají, že změnil jejich pohled, kterým vnímají média.⁷⁰

7.1.1 Skepticismus

Ve svém projevu pro americký Skepticon zmiňuje několikrát slova *skepticismus* nebo *skeptik*. Co je ale vůbec skepticismus? Krátce se nad tím pozastavím. „Skepticismus je přístup k poznání a víře, který zdůrazňuje kritické myšlení, vyšetřování a pochybnosti. Zahrnuje zpochybňování tvrzení a prohlášení, zkoumání důkazů a argumentů a zdržení se úsudku, dokud nebudou prezentovány dostatečné důkazy a důvody. Lze aplikovat na širokou škálu víry a tvrzení, včetně těch, které se týkají vědy, náboženství, politiky a osobní zkušenosti. Skeptici tvrdí, že naše poznání je omezeno našimi subjektivními zkušenostmi a kognitivním zkreslením a že si nemůžeme být jisti pravdivostí jakéhokoliv návrhu.

⁶⁹ NOVELA, Steve, 2008. The Skeptics' Guide to the Universe Episode #160 Interview with Captain Disillusion. Online. Heskepticsguide. Dostupné z: <https://www.theskepticsguide.org/podcasts/episode-160>. [cit. 2024-05-15].

⁷⁰ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2017. The Unbearable Loneliness of Being Right on the internet – Live at Skepticon Australia. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=GqfWm6z84t0>. [cit. 2024-05-15].

Jako takový skepticismus podporuje zdravou dávku pochybností a kritického zkoumání i pro tvrzení, která se zdají být samozřejmá nebo široce přijímaná. Jak zmiňuje ve svém projevu Alan – oblíbená mylná představa je, že skeptici nebo kritičtí myslitelé jsou lidé, kteří nevěří.

Být skeptický tedy znamená mít k věcem negativní postoj a nevěřit. Pravý význam slova skepticismus však nemá nic společného s pochybnostmi, nevírou nebo negativitou. Skepticismus je proces uplatňování rozumu a kritického myšlení k určení platnosti. Je to proces hledání podloženého závěru, nikoliv zdůvodňování předem přijatého závěru a jako takový by měl být nástrojem pro porozumění a pozitivitu ve světě (přeloženo s deepl.com).⁷¹

A toto jsou hlavní témata skepticismu, do kterých Alanova tvorba více či méně zapadá: „Hlavními tématy skeptického rozboru, kromě teorie a filozofie, jsou především okultní, ezoterické a paranormální jevy, dále astrologie, keltomanie, numerologie, ufologie, posmrtný život atd.“⁷²

Základní způsob, kterým se Alan skrze Captain Disillusion snaží o šíření myšlenek skepticismu, je fráze, kterou zakončuje každé své dílo: „*Love with your heart, but use your head for everything else.*“ V doslovném překladu to znamená: „*Milujte svým srdcem, ale hlavu použijte na vše ostatní.*“ Fráze byla v různých podobách vyřčena již mnohými, ale vlivem opakovaného použití se stala Kapitánovou tzv. catch-phrase. Význam si můžeme vykládat jako jednoduchý manifest myšlenek skepticismu, a tak dodává jeho tvorbě morální aspekt.

⁷¹ DUNNING, Brian, 2008. What Is Skepticism? Online. Skeptoid. Dostupné z: <https://skeptoid.com/skeptic.php>. [cit. 2024-05-09].

⁷² PIŇOSOVÁ, Iveta, 2014. ANTICKÝ FILOSOFICKÝ SKEPTICISMUS. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita.

7.2 Zásady odhalování kouzel

Videa, která si vybere k analýze, obvykle určuje podle užaslých komentářů pod daným videem, anebo mu obsah posílají diváci, protože nedokážou odlišit, jestli je událost skutečná, či nikoliv. Melikdjanian se nikdy nesnaží odhalovat kouzelnická tajemství, protože tyto věci mají zůstat profesionální licencí tvůrců, stejně jako například principy filmového natáčení. Kdyby člověk totiž věděl, jak se provádí iluzionistické triky nebo vypadají skutečné filmové sety, jednoduše by tím věci ztratily na své působivosti. To ovšem neplatí ve chvíli, kdy vystupující prezentují své umění jako skutečnost, přitom se však jedná o podvod nebo pokus o virální marketing. Tehdy je podle něj správné to říct.⁷³

Tak učinil například ve videu *The Magic of Will Tsai | Quick D*, kde analyzoval záběry iluzionisty Willa Tsaie v reality show *America's Got Talent*. Ve svém vystoupení Will provádí neuvěřitelné triky s mincí, které vypadají působivě.⁷⁴ Kapitán poukazuje na to, že pouhým vyhledáním jména Will Tsai zjistíme, že na internet přispívá videi, ve kterých pomocí vizuálních efektů předvádí nevysvětlitelné triky. Jako změna barvy ukulele v reálném čase. Tato skutečnost nás má navést, že něco nemusí být v pořádku s jeho vystoupením. Ve videu také poukáže na důležitý fakt, že Will promuje stránku *SandsMagic*, která prodává videa, co vám prozradí triky, které v daných videích performuje. Tato praktika se dá označit za tzv. virální marketing. To je využití internetu ke spontánnímu šíření zprávy/obsahu způsobem *word-of-mouth*. Efektem je dosažení stanovených marketingových cílů.⁷⁵ Jinými slovy: Will se snaží prodat mezi lidmi svůj produkt a využívá k tomu neuvěřitelná videa, která lidé šíří na internetu mezi cílovou skupinu. Opět uvedu zajímavost. Ze studie Lucie L. Henke, která se zabývala vlivem emocí a toku (*flow*) na virální marketing, vyplývá, že manažeři značek běžně hledají způsoby, jak vytvořit pozitivní dojem u cílových spotřebitelů a překonat reklamní saturaci. Příjemný obsah často vede k většímu sdílení, ale existují i protichůdné závěry, které tvrdí, že nepříjemný obsah dosahuje vyšší pravděpodobnosti předávání. Ústní komunikace od přátel a rodiny se už

⁷³ Visualist Will Tsai: Close-Up Magic Act Works With Cards and Coins – *America's Got Talent* 2017 [@America's Got Talent], 2017. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=s7wrfzpjf9U>. [cit. 2024-05-15].

⁷⁴ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2017. *Playing With 'Playing With Time' | Quick D*. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IBRBO7KkFTo>. [cit. 2024-05-15].

⁷⁵ PETRTYL, Jan, 2017. Virální marketing. Online. *Marketingmind*. Dostupné z: <https://www.marketingmind.cz/viralni-marketing/>. [cit. 2024-05-09].

dlouhou dobu ukazuje účinnější při ovlivňování nákupních rozhodnutí než samotná masově zprostředkovaná reklama, zejména v době sociálních sítí (přeloženo s [deepl.com](#)).⁷⁶

Je to určitý druh praktiky, na kterou Melikdjanian často upozorňuje, například ve videu *Superhuman Tape Measure Skills DEBUNK*. Zde se jednalo o virální reklamu na firmu Marvin Windows, kde dělníci předvádí neuvěřitelné triky s metrem a na pozadí je „tajně“ schováno logo firmy.⁷⁷

Když se vrátíme k videu z americké talentové show, Captain Disillusion za pomoci argumentů, jako jsou záhadné odrazy a stůl s tak černou deskou, že ji nebylo možné digitálně zesvětlit, tvrdí, že za podvod není zodpovědný pouze Tsai, ale že producenti NBC investovali do digitální manipulace se záběry, aby vypadaly neuvěřitelněji. Což zní jako konspirace, dokud si neuvědomíme, že téměř všechny reality show jsou sestříhány tak, aby poskytly co největší zábavu, bez ohledu na poctivost (přeloženo s [deepl.com](#)).⁷⁸

Faktem zůstává, že Will Tsai jako domnělý podvodník od roku 2016 už žádná další videa na svůj YT-kanál nepřidal.⁷⁹ Kritická analýza audiovizuálního obsahu na internetu je tedy pro diváky/čtenáře důležitá a Alan nám na tomto příkladu ukazuje, že pouhým dohledáním kontextu se dá předejít deziluzi. Taky můžeme říct, že Kapitán svým videem značně poškodil kredibilitu podobných talentových soutěží, na což upozornil i newyorský filmový web [cinemablend.com](#).⁸⁰

„Ve světě virálního marketingu vás neuvěřitelné vystoupení a triky dostanou daleko. Udělat z vystoupení tajně podvrh vás pořád dostane daleko. Udělat ten podvod ale průměrně, ovšem se správnou mírou rozptýlení diváka, vás dostane na vrchol“ – Alan Melikdjanian (přeloženo autorem).⁸¹

⁷⁶ HENKE, Lucy, 2013. Breaking through the clutter: The impact of emotions and flow on viral marketing. *Academy of Marketing Studies Journal*. Vol. 2013, no. 17, s. 111-113.

⁷⁷ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2017. *Superhuman Tape Measure Skills DEBUNK*. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rsXQInxxzBU>. [cit. 2024-05-15].

⁷⁸ America's Got Talent Called Out For Fakery Over One Contestant, 2017. Online. VENABLE, Nick. *Cinemablend*. Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/television/1676759/americas-got-talent-called-out-for-fakery-over-one-contestant>. [cit. 2024-05-09].

⁷⁹ TSAI, Will [@Will Tsai], 2024. *Videa*. Online. 2024. Dostupné z: [youtube.com, https://www.youtube.com/channel/UCKQi_jng7xcAhw7rWpAkNkA](https://www.youtube.com/channel/UCKQi_jng7xcAhw7rWpAkNkA). [cit. 2024-05-15].

⁸⁰ Viz citaci 79.

⁸¹ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2013. *Miss Ping Debunk*. Online. 2013. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=W8sGTh7ZpoY>. [cit. 2024-05-15].

7.3 James Randi a existence duchů

„James Randi byl americký kouzelník a spoluzakladatel amerického skeptického hnutí. Stal se populární svou kritikou pseudověd a skandálně zdiskreditoval několik senzibilů, telepatů a podvodníků. V roce 1965 skrze svoji nadaci JRF vyhlásil výzvu „One Million Dollar Paranormal Challenge“, jež navazovala na práci jeho velkého vzoru Harryho Houdiniho. V rámci této výzvy hledal a testoval osobnosti, které tvrdily, že mají nadpřirozené schopnosti. Žadatelům, kteří byli schopni předvést důkaz jakéhokoli paranormálního, nadpřirozeného či okultního úkazu, děje či síly v podmínkách odsouhlasených oběma stranami, nabídl odměnu 1 000 000 dolarů. Po padesáti letech bez výsledku výzvu ukončil.“⁸²

Dnes tito podvodníci mohou působit převážně na internetu, kde se na ně často zaměřuje Captain Disillusion a následuje tak odkaz Jamese Randiho. Tvůrci svými neuvěřitelnými videi získávají velkou pozornost, jako například ruský kanál „Как сделать ...“, který zaujal svým experimentem, kde vytvořil údajného homunkula – jiným člověkem uměle vyrobený člověk.⁸³ Pro Melikdjaniana je Randi samotný velký vzor a věnoval mu i video, kde nedokázal spolehlivě vysvětlit přízrak dívky v komoře jednoho domu.

Žádné vizuální efekty, které by celé video tvořily, neodhalil. Divákovi se tak nabízí otázka: „Existují tím pádem duchové?“ V epizodě Captain Disillusion „Randi + Pantry Ghost... Debunk?“ James Randi ve filmové scéně Kapitánovi vysvětlí, že se musí pro vysvětlení odpoutat od svých znalostí a vrátit se zpátky do minulosti. Samotná analýza zahrnovala video na YouTube, kde muž natáčí dveře do komory, kde se najednou objeví duch dívky. Když muž popadne kameru a otevře dveře, vidíme úzký prostor mezi dveřmi, stěnou a několikolic. Nikde není žádný přízrak a člověk by se do takového prostoru nevešel. Záležitost byla provedena způsobem klasickým – staré americké skříně mívají z estetických důvodů někdy posuvné stěny, tudíž dívka zkrátka mohla předvést svůj obličej za dveřmi a pak uniknout, tímto nebyl v místnosti za dveřmi nikdo vidět.⁸⁴ Melikdjanian nám tak jako divákům předal poučení, že pro vysvětlení některých věcí se musíme zbavit svých zarytých představ a podívat se na problém i z jiných úhlů.

⁸² Zemřel James Randi, formující osobnost skeptického hnutí, 2020. Online. KLINGENBERG, Claire. Náboženský infoservis. Dostupné z: <https://info.dingir.cz/2020/10/umrel-james-randi-formujici-osobnost-skeptickeho-hnuti/>. [cit. 2024-05-09].

⁸³ Как сделать гомункула (Homunculus) [@Как сделать...], 2015. Online. 2015. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HNLPXzIz6-I&t>. [cit. 2024-05-15].

⁸⁴ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2009. Randi + Pantry Ghost... Debunk? Online. 2009. Dostupné z: [youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=1cuQXHqDciE](https://www.youtube.com/watch?v=1cuQXHqDciE). [cit. 2024-05-15].

8 EDUKACE O VFX

Na příkladu vystoupení Willa Tsaie jsou vidět i jiné metody, které využívá, aby odhalil stopy VFX. Zkoumá pixely, samostatné framy, stabilizuje obraz nebo jej degraduje přeexponováním. V jiných případech je však třeba zapojit více úsilí a odbornou znalost, aby člověk odhalil použití vizuálních efektů nebo jiných manipulací.

Jeho další snahou je tedy přimět lidi porozumět principům VFX a ukázat jim techniky jako 3D-tracking, fyzické simulace, compositing nebo jen pouhý střih. Vytvořil proto i celou sérii videí nazvanou *CD / Vědecká témata*, o které jsem se již zmiňoval.

Porozumět základům tvorby obrazu a vizuálních efektů je velmi důležitá věc, protože jakmile máme tuto vědomost, dokážeme myslet kriticky. Melikdjanian dokáže touto cestou lidem ukázat, že například fantastické video s přístrojem, který dokáže rozdělovat kuličky podle barvy, je ve skutečnosti 3D-model využívající rigid body simulace malých objektů.^{85 86}

„Neřekl bych, že jsem v odhalování VFX zdatnější než ostatní lidé, jen jsem si vybral, že pak budu dělat větší vědu z toho, čeho si všimnu, haha“ (rozhovor s Alanem Melikdjanianem – přeloženo s deepl.com).

8.1 Vlastní termíny

Často je Alan zodpovědný i za své vlastní termíny a popisy, kterými vysvětluje VFX a psychologické či filozofické principy. V roce 2023 popisoval například video, ve kterém je orangutan vystaven kouzelnickému triku s kartou, o kterém budu ještě podrobně hovořit v analytické části. V rámci své analýzy přišel na to, že pohyb kamery ve videu je umělý a nacházejí se zde i podezřelé manipulace obrazu. Mnoho lidí si myslelo, že vysvětlení možná leží v tom, že orangutan je celý vytvořen a animován v 3D-software, jedná se tedy o komplikované CGI.⁸⁷

⁸⁵ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2018. Captain Disillusion: World's Greatest Blenderer – Live at the Blender Conference 2018. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=1qSText2t74>. [cit. 2024-05-15].

⁸⁶ OTREMBSKY, Konstantin [@Konstantin Otremsky], 2018. Marble machine with color separation. Online. 2018. Dostupné z: [youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=tJOTAou0fzw](https://www.youtube.com/watch?v=tJOTAou0fzw). [cit. 2024-05-15].

⁸⁷ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2023. Orangutan Card Trick DEBUNK. Online. 2023. Dostupné z: [youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=j6tbG6b6xRg&t](https://www.youtube.com/watch?v=j6tbG6b6xRg&t). [cit. 2024-05-15].

Alan v reakci na to vymyslel termín, který vychází z principu *Occamovy břitvy*, a sice, že pokud pro nějaký jev existuje vícero vysvětlení, je lépe upřednostňovat to nejméně komplikované.⁸⁸

Jeho vlastní interpretace zní takto: „Události nelze vysvětlit pomocí pokročilých VFX ve stejném záběru, kde jsou přítomny i mizerné VFX.“ Nazval tento „filozofický“ princip *Captain's Quadruple-Blade Hair Eradicator*. Efektivně tak demonstruje důležitou zásadu, kterou se řídit při kritické analýze vizuálního obsahu na internetu.

„Prosím přestaňte si takto vysvětlovat každé podezřelé video na internetu, co kdy existovalo. Zamyslete se. Amatérský camera-wiggle, nepovedený rotoscoping rukou... Opravdu to vypadá jako práce někoho, kdo dokáže přijít s charakterovou animací na úrovni *Weta Digital*“ (přeloženo autorem).⁸⁹

⁸⁸ Occamova břitva, 2001. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Occamova_b%C5%99itva. [cit. 2024-05-09].

⁸⁹ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2023. Orangutan Card Trick DEBUNK. Online. 2023. Dostupné z: youtube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=j6tbG6b6xRg&t>. [cit. 2024-05-15].

9 ÚSPĚCHY A OCENĚNÍ

Alanovo nejsledovanější video v historii ohledně revolučního náramku od firmy Circlet vyvolalo významné reakce. Ve zkratce se jednalo se o náramek, jenž měl na vaši kůži promítat displej, podobný telefonnímu, který člověk mohl ovládat dotykem. Demonstrační video v kampani bylo samozřejmě zmanipulováno nepovedeným 2D-trackingem mobilního displeje a z vědeckého hlediska tento přístroj nikdy nemohl fungovat. Tisíce lidí však tomuto podvodu věřily, a tak Alan ve svém videu odborně vysvětlil, že zařízení nemůže existovat, a sám si jej demonstrativně předobjednal v kickstarterové kampani.⁹⁰ Tam se vybralo přes 500 000 dolarů, a dokonce české společnosti, například Alza.cz, nabízely náramek k předobjednání.⁹¹ Firma Circlet slibovala doručení finálního produktu před koncem roku 2016. Žádný produkt samozřejmě nikdy dodán nebyl, Alan tak významně přispěl k prevenci a odhalení tohoto globálního podvodu.⁹²

I přes uznání odborníků jako Clinton Jones, Nico Pueringer, Ken Trammell a Pablo Vazquez nebyl Alan YouTube platformou nikdy výrazně oceněn ani podpořen. Zdá se, že přes dlouholetou kariéru na YouTube je spíše oceňován jeho vnitřní komunitou. Internetoví tvůrci mají od roku 2008 příležitost ucházet se o ocenění Streamy (Awards). To se uděluje v mnoha kategoriích od „tvůrce roku“ po „nejlepší komediální tvorbu“. Melikdjanian v roce 2019 vyhrál v kategorii Best in Weird, ve které byl nominován i s pochybnými instagramovými a twitterovými účty, což je mnohými považováno za nedůstojné.⁹³ Později byl v rámci Streamy Awards nominován na Best in Education (2021), kde bohužel nezvítězil.⁹⁴ Jeff Wagg, editor z James Randi Educational Foundation, v roce 2008 napsal o Alanově rané tvorbě toto:

„Jelikož jsem sám střihačem, doufal jsem, že kvalita bude lepší než u 90 % běžných videí na YouTube. K mému příjemnému překvapení je nejen obsah tohoto videa fantastický, ale i střih, děj, postavy, efekty, řekněme, že všechno je špičkové kvality. Videá jsou zaměřena na děti, ale musím říct, že vím o mnoha dospělých, kterým by zhlédnutí prospělo. Toto video

⁹⁰ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2016. Circet Bracelet DEBUNK. Online. 2016. Dostupné z: youtube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=KbgvSi35n6o&t>. [cit. 2024-05-15].

⁹¹ Circet Bracelet, 2016. Online. ALZA.CZ. Dostupné z: <https://www.alza.cz/cicret-bracelet-d4166374.htm>. [cit. 2024-05-09].

⁹² MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2017. Circet Bracelet UPDATE. Online. 2017. Dostupné z: youtube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=Cw7g8ixbomU&t>. [cit. 2024-05-15].

⁹³ [@Shorty Awards], 2019. Captain Disillusion WINS Best in Weird || Shorty Awards 2019. Online. 2019. Dostupné z: youtube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=EmoWz5JGHkg>. [cit. 2024-05-15].

⁹⁴ VFX and Chill with CAPTAIN DISILLUSION [@Maxon Red Giant], 2021. Online. 2021. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=YM7b_lQabM. [cit. 2024-05-15].

*(Fire Angel Debunk) je jedním z nejlepších, ne-li nejlepším videem vysvětlujícím lens-flare efekt, které jsem kdy viděl (přeloženo autorem).*⁹⁵

Seth Worley, VFX expert ze softwarové společnosti RedGiant, řekl v podcastu VFX and Chill, že Alanovo video ze série *VFXcool* o efektech z Návratu do budoucnosti ukazuje svým žákům jako náležitou ukázkou compositingu.⁹⁶

V neposlední řadě Jamie Keddie, knižní autor a mimo jiné přispěvatel do Oxford University Press, ve své učebnici pro učitele *VIDEOTELLING: YouTube Stories for the Classroom* (Jak využít YouTube videa pro školní výuku) věnuje celou kapitolu o vizuálních efektech právě Melikdjanianovi a jeho tvorbě jako Captain Disillusion.⁹⁷

Jeho YouTube kanál měl k datu 25. 1. 2023 přes 2,4 milionu odběratelů a více než 250 milionů zhlédnutí. Jeho videa mají pravidelnou sledovanost přes jeden milion na epizodu.

⁹⁵ Captain Disillusion – Fire Angel Debunk, 2008. Online. WAGG, Jeff. James Randi Educational Foundation. Dostupné z: <http://archive.randi.org/site/index.php/jref-news/168-captain-disillusion-fire-angel-debunk.html>. [cit. 2024-05-09].

⁹⁶ VFX and Chill with CAPTAIN DISILLUSION [@Maxon Red Giant], 2021. Online. 2021. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=YM7b_ltQabM. [cit. 2024-05-15].

⁹⁷ KEDDIE, Jamie, 2017. VIDEOTELLING: YouTube Stories for the Classroom. Online. In: . Lessonstream Books in 2017, s. 207-213. ISBN 978-0-9955078-1-4. Dostupné z: https://read.amazon.com/?asin=B07W6HMS4Y&_encoding=UTF8&ref=dbs_p_ebk_r00_pbc_b_rnvc00. [cit. 2024-05-09].

II. PRAKTICKÁ ČÁST

10 TŘIAKTOVÁ STRUKTURA VE VIDEU CAPTAIN DISILLUSION

10.1 Metodika

Melikdjanianova tvorba by se dala analyzovat z mnoha úhlů s přihlédnutím ke skutečnosti, že to je zároveň režisér, scenárista, střihač, zvukař i VFX-umělec. Fakt je, že veškerou část produkce svého pořadu vymýšlí a tvoří sám.

„Dodnes dělám většinu práce sám. Pro můj kanál je spolupráce s ostatními něco, s čím se potýkám. Vyzkoušel jsem různé přístupy, ale ne všechny se osvědčily. Někdy, když je proces natáčení komplikovaný, oslovím přátele nebo si na den najmu profesionální štáb. Většinou ale využiju pomoc v postprodukci na samotných VFX – záběrech“ (rozhovor s Alanem Melikdjanianem – přeloženo s deepl.com).“

Doposud jsem se věnoval pouze jeho osobnímu životu, vývoji a vzniku kanálu, odkazu v kultuře, a hlavně formě, s jakou Melikdjanian šíří skepticismus. Osobně by mě však zajímalo, jestli by se dala aplikovat i současná filmová teorie na jedno z jeho videí – Orangutan Card Trick DEBUNK –, kde se Alan věnuje odhalení tajemství kouzelnického triku, a to zvláště poutavou formou. Podobně jako se ve své práci *Poznanie Patrika Pašša* Petr Mikušinec zabývá střihovou skladbou dokumentu *Síla lidskosti* (2002) režiséra Mateje Mináče, i já bych se zaměřil na podobné postupy v tomto krátkém YouTube videu.⁹⁸ Konkrétně by mě zajímalo, jestli se dá vysledovat trojaktová struktura, a použiju k tomu také terminologii, kterou používá profesor Ludovít Labík ve své knize *Dramaturgia strihovej skladby*. V této části proto zanalyzuji zmíněné video ze série DEBUNK od Captain Disillusion, které vzniklo v roce 2023. Myslím si, že je velmi vhodné pro analýzu tříaktové struktury, jelikož přistupuje narativním způsobem k řešení obzvláště složitého problému. Z výběru jsem vyřadil všechna videa, která buď vysvětlují nějaký vědecký fenomén, historii vizuálních efektů, anebo jsou ze série Quick D.

Zjistím, jak kolem určitého tématu dokáže Melikdjanian postavit příběh, aby vysvětlil složitý vizuální problém.

⁹⁸ MIKUŠINEC, Peter. 2017. *Střihač – Patrik Pašš*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, Ateliér Audiovize. Vedoucí práce Labík, Ludovít.

11 MAGICKÝ PODVOD S ORANGUTANEM

Epizoda příběhově pojednává o kouzelnickém triku v osm let starém videu *Rajang the Orangutan tries his hand at a magic trick*, kde kouzelník Matt-G provádí trik s kartou v zoo. Kouzelník nejdřív vezme hrací kartu, přiloží ji na sklo, posléze ruku oddálí a karta je na druhé straně skla u zvířete. Celý trik vypadá na první pohled naprosto věrohodně a i orangutan, u kterého prakticky nelze kontrolovat chování, ve správný čas vezme kartu na druhé straně ze stěny.⁹⁹

Video zaznamenalo mnoho zhlédnutí i pozitivních ohlasů a zpopularizovalo zoo.¹⁰⁰ Kapitán k problematice přistoupí tak, že sice nikdy neodhaluje kouzelnické triky, ale v tomto případě jde podle něj o vystoupení augmentované vizuálními efekty, což není žádná magie. Navíc přidá vtip, že milovaný orangutan si přece zasloužil vidět něco magického, tudíž jde i o právní otázku zvířat (animal rights issue). Rozhodne se tedy trik odhalit, záhy však zjistí, že žádná z jeho teorií nesedí. Postupně se však přes mnohé překážky dostane až ke skutečnému řešení, které se ukáže být brilantně provedené a promyšlené. Divák odchází pobavený a poučený. Premisa mého výzkumu je, že tento trik by se dal vysvětlit krátkým objasněním a nevizuálním způsobem, ale Alan k tomu přistoupí narativní a zábavnou formou, která postupně graduje od prvních neúspěšných pokusů až po katarzi ve formě uspokojivého řešení.



Obrázek 11: Kouzelník Matt-G předvádí magický trik v colchesterské zoo¹⁰¹

⁹⁹ Rajang the Orangutan tries his hand at a magic trick! [@Colchester Zoo], 2016. Online. 2016. Dostupné z: youtube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=aH9swyZAE80>. [cit. 2024-05-15].

¹⁰⁰ MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2023. Orangutan Card Trick DEBUNK. Online. 2023. Dostupné z: youtube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=j6tbG6b6xRg&t>. [cit. 2024-05-15].

¹⁰¹ Viz citaci 99.

12 1. AKT

„První akt, úvod, trvá v proporcii 120minutového filmu asi 30 minut. Z hlediska procentuálního vyjádření je to 25 % filmu.“¹⁰² Video Orangutan Card Trick DEBUNK má pouhých 16 minut a 41 sekund, oproti filmu je tedy poloviční délky běžné filmové expozice. Avšak i v této krátké stopáži se dají nalézt jasně rozpoznatelné filmové postupy. Když budeme pracovat s oněmi 25 %, měly by se do zhruba do 4:11 odehrát věci jako *Pojmenování žánru, Háček, Zápletka, Uvažování a První bod obratu*.

In media res – hned v úvodu videa vidíme tzv. *in media res* – „zrychlený nástup expozice, který nás má přesvědčit zůstat sledovat příběh hned v úvodu vyprávění“. Také by se dal nazvat jako *háček*. Zoufalý Kapitán Disillusion je v nezáviděníhodné situaci a prohlašuje, že důkazy, které nashromáždil, nevedou vůbec k ničemu. Tato situace je v jeho tvorbě nevídaná, neboť Kapitán je charakterově vykreslován jako neomylný, nadutý odborník. Proto se hned zajímáme: *Co se děje?*

Pojmenování žánru – jakmile skončí *in media res*, vyprávění se vrací na začátek k tradiční podobě. Každá epizoda zpravidla začíná pozdravem: „Zdravím vás, děti, tady Kapitán Disillusion.“ Navozuje tím nostalgický dojem nějakého dětského pořadu ve starším televizním vysílání. *Žánr* je tedy s největší pravděpodobností *televizní pořad* s prvky komedie, animace, edukačního filmu, filmu o vystřízlivění a samozřejmě, vzhledem k prostředí děje, vědecko-fantastický.¹⁰³ Tím pádem není příliš snadné konkrétně pojmenovat žánr, nejvíc by se však dal zařadit k televiznímu populárně naučnému pořadu. Nýbrž v Alanově sérii *CD | Vědecká témata* se jednoznačně jedná o *dokumentární film*, kde Alan vysvětluje historii vizuálních efektů například ve filmu *Návrat do budoucnosti*.

Pojmenování ladění příběhu – po úvodu nám Kapitán skrze interaktivní tabulku ukazuje, že jeho vlastní neplacený stážista Alan (alter ego Alana Melikdjaniana) navštívil YouTube kanál *Corridor Crew* v 57. epizodě jejich show *VFX Artists React to Bad & Great Cgi*.

Pro doplnění – *Corridor (Crew)* je americké VFX-studio a YouTube kanál založený Samem Gorskim a Nikem Pueringerem v roce 2010.¹⁰⁴

¹⁰² LABÍK, Ľudovít, 2013. Dramaturgia strihovej skladby. In: Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, s. 31. ISBN 9788087500309.

¹⁰³ LABÍK, Ľudovít, 2013. Dramaturgia strihovej skladby. In: Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, s. 147-154. ISBN 9788087500309.

¹⁰⁴ Corridor Crew, 2021. Wikitubia [online]. [cit. 2024-05-09]. Dostupné z: <https://youtube.fandom.com/wiki/Corridor>

Tvůrce tady provádí *zcizující*, leč humorný efekt tím, že boří 4. stěnu, když ze své vlastní skutečné osoby dělá Kapitánova neplaceného stážistu. Navzdory stylizaci dětského pořadu můžeme vytušit, že půjde o humorný příběh, kde určitě nějakým způsobem odborně figurují vizuální efekty.

*Pojmenování tématu – důležitý bod na zorientování se v příběhu.*¹⁰⁵ Zhruba v 1. minutě a půl zjistíme, že Kapitánova práce je pravděpodobně „debunkovat“ neboli vyvracet internetová videa, která využívají VFX.

Háček/výzva – jako pomyslný háček, který přesvědčí diváka, aby zůstal sledovat video, je scéna na 2. minutě a 20 sekundách, kdy Alan ani odborníci z Corridor Crew nedokážou rozluštit, jak byl vytvořen kouzelnický trik. Nabízí se otázka: „To je zajímavé. A co se bude dít dál?“¹⁰⁶ Divák už v tomto bodě chce vědět, jak byl obtížný trik proveden.

V tomto případě následuje pravděpodobně ihned v čase 2:30 *Zápletka*, kdy tedy Kapitán musí podle vlastních slov ukázat klukům, jak se to dělá.

*Vznik sympatií k hrdinovi – po 3. minutě se dozvíme, že Kapitán bude chtít taktéž ospravedlnit nečestné chování kouzelníka k orangutanovi. Do té doby se chová spíše nesympaticky – jeho stážista je neplacený, a ještě k tomu zveřejní vystříhnuté záběry z *VFX Artists React*, aby kolegy popsal jako neschopné.*

*Expozice charakterů a prostředí – děje se samozřejmě hned od začátku, jelikož není příliš mnoho času vzhledem ke krátké stopáži. Je zde hlavní hrdina Kapitán Disillusion, Alanův stážista, orangutan Rajang a kouzelník Matt-G, který může fungovat jako pomyslný *antagonista* a proti jeho „síle vizuálních efektů“ hlavní hrdina bojuje.*

*Uvažování – přesně mezi 2:40 až 3:55 proběhne doslovné uvažování, ve kterém Kapitán nastiňuje kontext kouzelníka a orangutana, kterého milovalo mnoho lidí. *První bod zvratu* nastane přesně v 25 % videa, tedy na 4. minutě. Kapitán je hotov s expozicí a známe i jeho motivaci. Pak prohlásí, že je nejvyšší čas vzít naši kolektivní zkušenost s odhalováním vizuálních efektů ve virálních videích a vyrazí do boje. „První bod zvratu je rozhodnutí hrdiny vykonat čin, který změní způsob jeho nynějšího života a nutí ho vstoupit do konfrontace s nepřítelem. Hrdina je vtažen do nového světa, riskantního a zvláštního.“¹⁰⁷*

¹⁰⁵ LABÍK, Ludovít, 2013. Dramaturgia strihovej skladby. In: Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, s. 31. ISBN 9788087500309.

¹⁰⁶ LABÍK, Ludovít, 2013. Dramaturgia strihovej skladby. In: Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, s. 32. ISBN 9788087500309.

¹⁰⁷ LABÍK, Ludovít, 2013. Dramaturgia strihovej skladby. In: Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, s. 35. ISBN 9788087500309.

13 2. AKT

„Druhá část příběhu se nazývá konfrontace. Stejně jako v aristotelské ‚křizi‘ charakter musí překonávat překážku za překážkou, aby naplnil svoji tužbu a dosáhl vytouženého cíle. Rozvíjejí se hrdinovy cíle nastavené v expozici a zvyšuje se emocionální zájem o hrdinu. Boj vyústí až v tvrdou zkoušku charakteru, která obsahuje proud komplikací a neúspěchů. Obmění se základní cíl hrdiny a taktika pro dosažení cíle. V přibližně v 90. minutě dojde k druhému bodu zvratu, okolo 75 % filmu.“¹⁰⁸ To je v našem případě zhruba 12. minuta a 30. sekunda. Měly by nastat události jako *První pokus řešit problém*, *Komplikace narůstají*, *Příběh z minulosti*, *Charakterizace antagonisty*, *Prohlubování vedlejších příběhů*, *Podpříběhy*, *Vývoj postavy*, *Bod středu*, *Falešný pocit jistoty*, *Bod beznaděje a 2. bod zvratu*.

První pokus řešit problém – čas 5:22 – Kapitán použije své klasické metody (např. důkladné zkoumání frame po framu), aby dosáhl *cíle*, ale selže. Odhalí však, že video je podvodné, skrze podezřelé detaily, které jsou důkazem VFX-compositingu, jako třeba umělý camera-shake.



Obrázek 5: Kapitán Disillusion přechází k detektivnímu stolku s důkazy na 6. minutě
PŘIPOMENUTÍ HL. DR. OTÁZKY



Obrázek 6: Zhruba kolem 9. minuty a po sérii několika řešeníí sedí zoufalý v rohu

¹⁰⁸ LABÍK, Ľudovít, 2013. Dramaturgia strihovej skladby. In: Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, s. 36. ISBN 9788087500309.

Charakterizace antagonisty – přijde náhle hned po 1. bodu zvratu, kdy Kapitán zkoumá, kdo je Matt-G, a sice osobnost, která na internetu používá VFX a buduje popularitu skrze své magické iluze. Na charakterizaci dojde i později v příběhu, kdy Kapitán odhaluje, jaký byl postup Matta-G.

Podpříběhy – v 5:20 dojde na zvláštní moment, kdy Kapitán prohlásí, že pokud jsme typ diváků, pro které je skutečnost, že je video fake, dostatečná, potom můžeme jít. Následuje POV-záběr, kdy jsme náhle Kapitánem vysláni domů skrze vesmírný modul. Ten však selže a divák – tedy my – umírá. „Úlohou vedlejšího příběhu je vytvářet kontrast k hlavnímu příběhu.“ V tomto případě se nedá zcela hovořit o vedlejším příběhu, ale dozvíme se zde aspoň něco o hlavním hrdinovi, jenž očividně pobývá na vesmírné stanici. Takových odboček ve videu najdeme několik. Tato scéna by zde také mohla být jako symbol krátké doby pozornosti dnešní generace. Podle americké psycholožky Glorie Markové je současná doba, kterou člověk stráví sledováním videa, než jej vypne, asi 47 sekund.¹⁰⁹ Kapitánova první analýza trvá přibližně takovou dobu, konkrétně v čase 4:30–5:16, takže by zde mohla být jistá paralela. V čase 11:48 ještě Kapitán vyzve svého drona Dronuse, aby provedl výzkum v colchesterské zoo.

Připomenutí hlavní dramatické otázky – hned po *vedlejším příběhu* dochází k připomenutí hlavní dramatické otázky na 6. minutě, kdy Kapitán přechází ke stolu s důkazy. Ve stylizaci detektiva oznámí, že jako VFX-experti chápeme, že v tomto případě jde o něco víc.

Komplikace narůstají – od té doby se však objevuje stále více komplikací a hrdinovi se nedaří dosáhnout cíle. Zkusí další tři klasické metody, jak by trik mohl být dosažen, ty však k ničemu nevedou. Případ se komplikuje, hrdina znejistí a zhruba na 9. minutě dojde k závěru, že situace je beznadějná.

Bod beznaděje – v čase 9:20 nastane *bod beznaděje*, a to dříve, než by podle klasické struktury měl. Nahradí tak strukturálně *Falešný pocit jistoty*. Zároveň ale poznáváme scénu (in media res) z úvodu filmu. „Hrdinovy pokusy selhaly, je na dně svých sil a divák se ptá: „Dá se ještě z takovéhle situace vyváznout?“¹¹⁰

¹⁰⁹ Speaking of Psychology: Why our attention spans are shrinking, with Gloria Mark, PhD, 2023. MILLS, Kim. American Psychological Association [online]. Dostupné z: <https://www.apa.org/news/podcasts/speaking-of-psychology/attention-spans>. [cit. 2024-05-09].

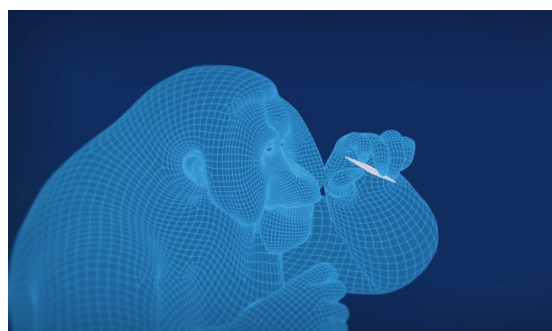
¹¹⁰ LABÍK, Ludovít, 2013. Dramaturgia strihovej skladby. In: Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, s. 36. ISBN 9788087500309.

Vývoj – pak nastane netradičně krátký vývoj hrdiny. „Hrdina je ztrhaný mnohými incidenty a neúspěchy, příznačné jsou akce, napětí a zpoždění. Nepřítel je stále o krok napřed, je silnější.“¹¹¹ V klasické tříaktové struktuře by měla nastat ještě před *Bodem beznaděje*, ale tvůrce jej dramaturgicky zařadil dříve, aby ještě mohl budovat napětí před 2. bodem zvratu.

2. bod zvratu – Kapitán započne svůj finální boj s nepřítelem. Zamyslí se, provede meditaci, začne se pořádně soustředit. Náhle má pocit, že na to přijde. To můžeme označit za menší *Vývoj* – zkušenosti z předešlých neúspěchů jej posunuly dál. Přesně v 75 %, tedy v čase 12:30, začne vyvrcholení příběhu.



Obrázek 7: Grafická forma vyjádření třetího možného řešení – KOMPLIKACE NARŮSTAJÍ



Obrázek 8: Ukázka 3D-rekonstrukce orangutana

¹¹¹ LABÍK, Ľudovít, 2013. Dramaturgia strihovej skladby. In: Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, s. 41. ISBN 9788087500309.

14 3. AKT

„Poslední akt znamená řešení. Dozvídáme se, zda hrdina splnil svůj cíl. Příběh by měl diváka uspokojit tím, že odpoví na otázky, které autor položil v expozici. Také by ve třetím dějství mělo být vyjádřeno téma.“¹¹² Kapitán zahájí finální analýzu a divákům konečně vysvětlí a zrekapituluje, jak byl magický trik vytvořen.

Vyvrcholení – ve zhruba 78 % se dozvíme, že Matt-G spolupracoval se zoo, aby trik vytvořil. Provedení zahrnovalo asistenci klasických pomůcek, VFX-compositingu, dobrého načasování a velkou dávku štěstí. „Teleportovaná karta“ byla totiž v reálném čase, kdy kouzelník přitiskne 1. kartu na stěnu, spouštěna dolů na provázku, což bylo zakryto clean platem, a v okamžiku, kdy se jí Rajang dotkl, už byla na svém místě. Clean plate byl odstraněn a touto kombinací vznikla iluze, že se karta teleportovala na druhou stranu stěny. Kapitán na to přišel podrobným zkoumáním místa, kde byl trik proveden, musel se také zaměřit na kontext iluzionistických triků a detailně prozkoumat *antagonistu* Matta-G. Hrdina dosáhl svého cíle. Ten by měl být v konfliktu s jeho okamžitým stavem.¹¹³

Závěr – „Ve filmu nestačí, aby hrdina cíle dosáhl, anebo nedosáhl, po klimaxu musíme hrdinu ukázat v novém světě.“¹¹⁴ V 15. minutě se dozvídáme, že samotné originální video s kouzelným trikem pobavilo a dojalo mnoho lidí, zpromovalo zoo a prokázalo kreativitu kouzelníka. Je to tedy v mírném kontrastu s Kapitánovým cílem odhalit podvodný trik, jelikož ve své podstatě sloužil dobrému účelu. Avšak potvrdí se zde *Téma*, že Kapitánova práce je odhalovat populární videa augmentovaná vizuálními efekty.

Nakonec samozřejmě nastává *Katarze*, což je duševní povznášející a očišťující účinek. U videí *Captain Disillusion* se tento pocit dostavuje téměř pokaždé, jelikož Alan pracuje s odhalováním pravdy a edukací, tudíž divák vždy odejde poučený, pobavený a s pocitem, že příště už je schopen víc kriticky uvažovat, když v budoucnu narazí na podobné video. „Tu je třeba zdůraznit, že katarze není strukturální bod příběhu. Je to důsledek příběhové emoce na diváka. Katarze může být podána filmovým hercem z důvodu silnějšího ovlivnění prožitku diváka.“¹¹⁵

¹¹² MIKUŠINEC, Peter. 2017. *Střihač – Patrik Pašš*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací, Ateliér Audiovize. Vedoucí práce Ľudovít Labík, s. 37.

¹¹³ LABÍK, Ľudovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby*. In: *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, s. 43. ISBN 9788087500309.

¹¹⁴ Viz předchozí citace.

¹¹⁵ LABÍK, Ľudovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby*. In: *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, s. 44. ISBN 9788087500309.

15 SHRNUTÍ ANALÝZY V PROCENTECH

Rozvržení shrnujících tabulek je taktéž nápodobou tabulek v práci Petra Mikušince.¹¹⁶

15.1 TABULKY S VÝSLEDKY

Tabulka 1: 1. AKT

Orangutan Card Trick DEBUNK (16 min a 41 s)		
1. AKT 0–25 %	Ideální čas, kdy by mělo nastat (%)	Čas v OCT DEBUNK (%)
In media res – do středu příběhu	0–1	1,0
Pojmenování žánru	0–2	2,0
Pojmenování ladění příběhu	2–4	6,0
Pojmenování témat	0–12,5	8,3
Háček/výzva	4–25	13,0
Vznik sympatií k hrdinovi	0–4	15–23,3
Expozice charakterů a prostředí	0–25	0–25
Uvažování	12,5–25	14–23
Zápletka	12,50	14,0
1. bod zvratu	25	25,0

Tabulka 2: 2. AKT

Orangutan Card Trick DEBUNK (16 min a 41 s)		
2. AKT 25–75 %	Ideální čas, kdy by mělo nastat (%)	Čas v OCT DEBUNK (%)
První pokus řešit problém	25–35	32
Charakterizace antagonisty	37–62	25,5
Podpříběhy	25–75	32–75
Komplikace narůstají	25–35	40
Podpříběhy	25–75	32–75
Připomenutí zásadní dramatické otázky	35–50	36
Bod středu	50	Není
Falešný pocit jistoty	25–35	Není
Bod beznaděje	65–75	56
Vývoj	62	62
2. bod zvratu	75	75

¹¹⁶ MIKUŠINEC, Peter. 2017. Stříhač – Patrik Pašš. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací, Ateliér Audiovize. Vedoucí práce Ludovít Labík.

Tabulka 3: 3. AKT

Orangutan Card Trick DEBUNK (16 min a 41 s)		
3. AKT 75-100%	Ideální čas, kdy by mělo nastat (%)	Čas v OCT DEBUNK (%)
Vyvrcholení	85–95	78–95
Připomenutí tématu	85–100	90
Dosažení cíle	75–95	88–95
Závěr	95–100	95–99
Závěrečné titulky	100	99,2

15.2 SHRNU TÍ

Výsledky analýzy ukazují, že video se z velké části časově shoduje s trojaktovou strukturou. Konkrétně v 73 % nastanou strukturální body tam, kde by ideálně nastat měly. Zvraty se odehrají naprosto přesně, což dokazuje, že Melikdjanian nad tímto videem přemýšlel jako nad krátkým hraným filmem a vědomě využil tuto narativní techniku, aby dosáhl co nejlepšího efektu na diváka. Příběh se neshoduje ve všech strukturálních bodech, ale je pozoruhodné, jak autor pracuje s tématem odhalení triku, tak aby diváka analýza nenudila. Do příběhu staví „hrdinovi“ překážky, obohacuje obecnstvo o znalosti a využívá humor k ozvláštnění narace. Orangutan Card Trick DEBUNK má téměř dva miliony zhlédnutí a velké množství pozitivních ohlasů od velkých osobností YouTube.

Například Marques Brownlee, technologický kanál s téměř 19 miliony odběratelů, píše: „Za posledních 16 minut jsem se naučil víc než za celý semestr výuky After Effects na vysoké škole.“

ZÁVĚR

Fenomén Captain Disillusion mi byl před psaním této práce téměř neznámý. Všechno se změnilo po zhlédnutí jedné přednášky na konferenci společnosti Blender Foundation. Zaujalo mě, že přednášející hrál s obecenstvem hru, ve které sám sebe situoval jako nervózního stážistu nadutého šéfa Kapitána Disillusiona. Vtipně a promyšleně dokázal popsat historii Blenderu, jeho vlastní způsob využití a ani na okamžik z hrané role nevypadl. Říkal jsem si: Co je to za VFX-tvůrce, který vytvoří tak propracovanou a nesmírně originální prezentaci, a skoro nikdo ho nezná? Byl to pro mě výrazný impulz k tomu, zaměřit svoji bakalářskou práci právě na tvůrce jménem Alan Melikdjanian.

Po více než roce důkladného zkoumání tvorby, a především jeho osoby, jsem nesmírně rád, že jsem tak učinil. Bylo zajímavé zjišťovat, jak rozvíjel svůj talent v mládí, jeho profesní začátky ve filmovém průmyslu a to, jak přes různé obory našel cestu k vizuálním efektům. Příběh za jeho egoistickým internetovým hrdinou a analýza každého kousku jeho díla od úplných začátků před 16 lety, ve mně zanechávaly větší a větší fascinaci. Alanova neúnavná a neutuchající snaha obohacovat svůj koncept o nového nápady a udržovat si kvalitní úroveň veškerých složek od VFX přes rešerše až po zvukový design je pro mě samotného opravdu hluboce inspirující.

Analýza mě přivedla ke skrytým detailům o jeho postupech a zásadách, kterými se řídí, a v neposlední řadě k poznání skepticismu a kritického myšlení, o kterých jsem měl jen minimální znalosti. To ve mně zanechalo důležité poznání do života, protože si myslím, že správný skepticismus je něco, co by si měl osvojit každý člověk, abychom mohli žít v lepší společnosti.

Nakonec mě velmi překvapilo a potěšilo, že byl ochoten mi poskytnout rozhovor. To mi dalo zkušenost v komunikaci v cizím jazyce a přípravě samotného rozhovoru. Ač jsem otázky pokládal možná až příliš obecně, jeho odpovědi byly věcné a promyšlené, což mě potěšilo, a doufám, že to bude pro čtenáře přínosné. Díky rozhovoru a vlastnímu výzkumu jsem například zjistil, že k tvorbě scénářů pro svá videa využívá zkušenosti ze studia na vysoké škole, kde se naučil i jiné filmové postupy, jež dokázal uplatnit již ve svém oceněném studentském filmu. Proto jsem rád, že tutéž možnost mám díky studiu na této škole také, a vlastním tak pravděpodobně kvalitní předpoklady k tomu, v budoucnu usilovat o tvorbu umění, které inspiruje a obohacuje společnost, stejně jako mě Alan Melikdjanian a jeho *Captain Disillusion*.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- PIŇOSOVIÁ, Iveta, 2014. ANTICKÝ FILOSOFICKÝ SKEPTICISMUS. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita.
- MIKUŠINEC, Petr, 2017. Poznanie Patrika Pašša: Filmový strihač a producent. Bakalářská práce. Zlín: Univerzita Tomáše Bati.
- KEDDIE, Jamie, 2017. VIDEOTELLING: YouTube Stories for the Classroom. Online. In: Lessonstream Books in 2017, s. 207-213. ISBN 978-0-9955078-1-4. Dostupné z: https://read.amazon.com/?asin=B07W6HMS4Y&_encoding=UTF8&ref=dbs_p_ebk_r00_pcbcb_rnvc00. [cit. 2024-05-09].
- LABÍK, Ludovít, 2013. Dramaturgia strihovej skladby. In: Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. Zlín: VeRBuM, s. 31. ISBN 9788087500309.
- KYNCL, Robert, 2018. Streampunkeři: YouTube a mediální rebelové. In: Streampunkeři: YouTube a mediální rebelové. Brno: Host, s. 32. ISBN 9788075775658.
- HENKE, Lucy, 2013. Breaking through the clutter: The impact of emotions and flow on viral marketing. Academy of Marketing Studies Journal. Vol. 2013, no. 17, s. 111-113.
- KEDDIE, Jamie, 2017. VIDEOTELLING: YouTube Stories for the Classroom. Online. London, UK: Lessonstream Books in 2017. ISBN 978-0-9955078-1-4. Dostupné z: https://www.amazon.com/dp/B07W6HMS4Y?psc=1&ref=ppx_pop_dt_b_product_details. [cit. 2024-05-09].
- Ah, that's slightly better. Thx, @youtube universe. Most of you. [@Captain Disillusion], 2016. Online. 2016. Dostupné z: Facebook, <https://www.facebook.com/CaptainDisillusion/photos/ah-thats-slightly-better-thx-youtube-universe-most-of-you/10153640684251625/>. [cit. 2024-05-15].
- VAZQUEZ, Pablo [@Blender], 2020. CAPTAIN DISILLUSION | Blender Everyday #09. Online. 2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ZNo6LJHjUY8>. [cit. 2024-05-15].
- Captain Disillusion Debunks Himself [Ep. 94] [@The Create Unknown], 2021. Online. 2021. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2733K90fPh8&t>. [cit. 2024-05-15].
- WALL, Aiden [@1 Minute Talk Show], 2021. Captain Disillusion on losing his Shorty Award. Online. 2021. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=5IUQxeK0KE0>. [cit. 2024-05-15].
- TRAMMELL, Ken [@CG Cookie], 2018. Captain Disillusion Talks VFX in Blender – CGC Live Event. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3pnYGd8Pjhs>. [cit. 2024-05-15].
- [@Shorty Awards], 2019. Captain Disillusion WINS Best in Weird || Shorty Awards 2019. Online. 2019. Dostupné z: youtube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=EmoWz5JGHkg>. [cit. 2024-05-15].
- MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2018. Captain Disillusion: World's Greatest Blenderer – Live at the Blender Conference 2018. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=1qSTxt2t74>. [cit. 2024-05-15].
- MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2019. CD / Intro. Online. 2019. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=R4sF0MT1TGM>. [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2016. Cigarette Bracelet DEBUNK. Online. 2016. Dostupné z: [youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=KbgvSi35n6o&t](https://www.youtube.com/watch?v=KbgvSi35n6o&t). [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2017. Cigarette Bracelet UPDATE. Online. 2017. Dostupné z: [youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=Cw7g8ixbomU&t](https://www.youtube.com/watch?v=Cw7g8ixbomU&t). [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2016. Cup Levitation & Train Track Rescue | Quick D. Online. 2016. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iLIAMt0wXzQ>. [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2021. Flight of the Navigator | VFXcool. Online. 2021. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tyixMpuGEL8&t>. [cit. 2024-05-15].

KLEIN, Ethan [@H3 Podcast], 2018. H3 Podcast #49 - Captain Disillusion. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=S5Q-s-C-q6I>. [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2018. Chinese Invisibility Cloak Hoax DESTROYED!!!. Online. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=aO3JgPUJ6iQ>. [cit. 2024-05-15].

OTREMBSKY, Konstantin [@Konstantin Otremsky], 2018. Marble machine with color separation. Online. 2018. Dostupné z: [youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=tJOTAou0fzw](https://www.youtube.com/watch?v=tJOTAou0fzw). [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2013. Miss Ping Debunk. Online. 2013. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=W8sGTh7ZpoY>. [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2023. Orangutan Card Trick DEBUNK. Online. 2023. Dostupné z: [youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=j6tbG6b6xRg&t](https://www.youtube.com/watch?v=j6tbG6b6xRg&t). [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2017. Playing With 'Playing With Time' | Quick D. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IBRBO7KkFTo>. [cit. 2024-05-15].

Playlisty [@Captain Disillusion], nevedeno. Online. Nevedeno. Dostupné z: [youtube.com, https://www.youtube.com/@CaptainDisillusion/playlists](https://www.youtube.com/@CaptainDisillusion/playlists). [cit. 2024-05-15].

Rajang the Orangutan tries his hand at a magic trick! [@Colchester Zoo], 2016. Online. 2016. Dostupné z: [youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=aH9swyZAE80](https://www.youtube.com/watch?v=aH9swyZAE80). [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2009. Randi + Pantry Ghost... Debunk? Online. 2009. Dostupné z: [youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=1cuQXHqDciE](https://www.youtube.com/watch?v=1cuQXHqDciE). [cit. 2024-05-15].

HUBERT, Ian [@IanHubert], 2021. Salad Mug – DYNAMO DREAM, Episode 1. Online. 2021. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=LsGZ_2RuJ2A&t. [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2017. Superhuman Tape Measure Skills DEBUNK. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rsXQInxxzBU>. [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2008. TAM 6 Special + Reptile Woman Debunk. Online. 2008. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=wu77YbjTa38>. [cit. 2024-05-15].

The anatomy of a great YouTube video | Alan Melikdjanian | TEDxRiga [@TEDx Talks], 2020. Online. 2020. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2RKh-wurfw>. [cit. 2024-05-15].

WILLIAMS, Hunter [@Creator Brain], 2022. The entire history of YouTube, i guess. Online. 2022. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=eAZo8PYVgQM>. [cit. 2024-05-15].

MELIKDJANIAN, Alan [@Captain Disillusion], 2017. The Unbearable Loneliness of Being Right on the internet – Live at Skepticon Australia. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=GqfWm6z84t0>. [cit. 2024-05-15].

VFX and Chill with CAPTAIN DISILLUSION [@Maxon Red Giant], 2021. Online. 2021. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=YM7b_ltQabM. [cit. 2024-05-15].

TSAI, Will [@Will Tsai], 2024. Videa. Online. 2024. Dostupné z: [youtube.com, : https://www.youtube.com/channel/UCKQi_jng7xcAhw7rWpAkNkA](https://www.youtube.com/channel/UCKQi_jng7xcAhw7rWpAkNkA). [cit. 2024-05-15].

Visualist Will Tsai: Close-Up Magic Act Works With Cards and Coins - America's Got Talent 2017 [@America's Got Talent], 2017. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=s7wrfzpjf9U>. [cit. 2024-05-15].

Как сделать гомункула (Homunculus) [@Как сделать...], 2015. Online. 2015. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HNLPXzIz6-I&t>. [cit. 2024-05-15].

Captain Disillusion: Early life, 2023. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2023. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_Disillusion. [cit. 2023-01-07].

Occamova břitva, 2001. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Occamova_b%C5%99itva. [cit. 2024-05-09].

Openfilm, 2022. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Openfilm>. [cit. 2023-01-08].

The anatomy of a great YouTube video: | Alan Melikdjanian | TEDxRiga, 2020. Online. In: YouTube. Florida. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2RKh-wurfw>. [cit. 2023-01-06].

Video Toaster, 2001. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_Toaster. [cit. 2023-01-06].

PRODUCTIONS, Vilalan, neuvvedeno. Alan Melikdjanian: Biography. Online. IMDb. Great Britain: Amazon. Dostupné z: https://www.imdb.com/name/nm1007648/bio?ref_=nm_ov_bio_sm. [cit. 2023-01-07].

America's Got Talent Called Out For Fakery Over One Contestant, 2017. Online. VENABLE, Nick. Cinemablend. Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/television/1676759/americas-got-talent-called-out-for-fakery-over-one-contestant>. [cit. 2024-05-09].

- MELIKDJANIAN, Alan, 2013. Before/After VFX - "The Debunkathon". Online. Patreon. California: Patreon. Dostupné z: <https://www.patreon.com/CaptainDisillusion/posts>. [cit. 2023-01-14].
- Captain Disillusion: Mr. Flare, 2020. Online. Fandom.com. California: TPG. Dostupné z: https://captain-disillusion.fandom.com/wiki/Captain_Disillusion#Mr._Flare. [cit. 2023-01-12].
- Captain Disillusion – Fire Angel Debunk, 2008. Online. WAGG, Jeff. James Randi Educational Foundation. Dostupné z: <http://archive.randi.org/site/index.php/jref-news/168-captain-disillusion-fire-angel-debunk.html>. [cit. 2024-05-09].
- Cicret Bracelet, 2016. Online. ALZA.CZ. Dostupné z: <https://www.alza.cz/cicret-bracelet-d4166374.htm>. [cit. 2024-05-09].
- Corridor Crew, 2021. Online. Wikitubia. Dostupné z: <https://youtube.fandom.com/wiki/Corridor>. [cit. 2024-05-09].
- PLESSER, Andy, 2007. First Video Sharing Site Paved the Way for YouTube — ShareYourWorld.com Was There First to Launch Ten Years Back. Online. Beet tv. Dostupné z: <https://www.beet.tv/2007/07/first-video-sha.html>. [cit. 2024-05-15].
- TRAVERS, James, 2017. Georges Méliès Biography: life and films. Online. TRAVERS, James. Frenchfilms.org. Dostupné z: <http://www.frenchfilms.org/biography/georges-melies.html>. [cit. 2024-05-08].
- DUPRÉ, Gwénaëlle, 2023. Character Design in Animation: Definition, Process & Challenges. Online. CG WIRE. Dostupné z: <https://blog.cg-wire.com/character-design-animation/>. [cit. 2024-05-09].
- SHEA, Brian, 2016. Jumping Platforms: How Sonic Made The Leap To Nintendo. Online. Gameinformer. Dostupné z: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2016/10/01/how-sonic-made-the-leap-to-nintendo-consoles.aspx>. [cit. 2024-05-09].
- THORP, Brandon K., 2009. South Florida superhero Captain Disillusion talks ghosts, superpowers, and skepticism. Online. <https://www.miaminewtimes.com/>. Dostupné z: <https://www.miaminewtimes.com/news/south-florida-superhero-captain-disillusion-talks-ghosts-superpowers-and-skepticism-6366184>. [cit. 2024-05-15].
- Speaking of Psychology: Why our attention spans are shrinking, with Gloria Mark, PhD, 2023. Online. MILLS, Kim. American Psychological Association. Dostupné z: <https://www.apa.org/news/podcasts/speaking-of-psychology/attention-spans>. [cit. 2024-05-09].
- GERBIC, Susan, 2016. The Man Behind the Makeup: An Interview with Captain Disillusion. Online. Skeptical Inquirer. Dostupné z: <https://skepticalinquirer.org/exclusive/the-man-behind-the-makeup-an-interview-with-captain-disillusion/>. [cit. 2024-05-15].
- NOVELA, Steve, 2008. The Skeptics' Guide to the Universe Episode #160 Interview with Captain Disillusion. Online. Heskepticsguide. Dostupné z: <https://www.theskepticsguide.org/podcasts/episode-160>. [cit. 2024-05-15].
- SAUNDERS, Richard, 2010. The Skeptic Zone #95. Online. The Skeptic Zone. Dostupné z: https://skepticzone.libsyn.com/the_skeptic_zone_95_13_aug_2010. [cit. 2024-05-15].

PETRYL, Jan, 2017. Virální marketing. Online. Marketingmind. Dostupné z: <https://www.marketingmind.cz/viralni-marketing/>. [cit. 2024-05-09].

LOW, Jerry, 2023. What is Bandwidth & Data Transfer in Web Hosting? How Much Do I need? Online. Web Hosting Secret Revealed. Dostupné z: <https://www.webhostingsecretrevealed.net/blog/web-hosting-guides/how-much-bandwidth-does-your-site-really-need/>. [cit. 2024-05-15].

DUNNING, Brian, 2008. What Is Skepticism? Online. Skeptoid. Dostupné z: <https://skeptoid.com/skeptic.php>. [cit. 2024-05-09].

ALGER, George, 2023. YouTube Video Upload Specifications and a Bit of History. Online. Skyworksmarketing. Dostupné z: <https://skyworksmarketing.com/youtube-video-upload-specifications/>. [cit. 2024-05-15].

Zemřel James Randi, formující osobnost skeptického hnutí, 2020. Online.

KLINGENBERG, Claire. Náboženský infoservis. Dostupné z: <https://info.dingir.cz/2020/10/umrel-james-randi-formujici-osobnost-skeptickeho-hnuti/>. [cit. 2024-05-09].

CASHMORE, Pete, 2006. Google Buys YouTube. Online. Dostupné z: <https://mashable.com/archive/confirmed-google-buys-youtube>. [cit. 2024-05-07].

Qedcon, 2011. Online. Manchester: North West Skeptical Events. Dostupné z: <https://qedcon.org/>. [cit. 2023-01-13].

Video resolution & aspect ratios: How your video will display, 2022. Online. California: Google. Dostupné z:

<https://support.google.com/youtube/answer/6375112?hl=en&co=GENIE.Platform%3DDesktop>. [cit. 2023-01-09].

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

JRF James Randi Foundation

VFX vizuální efekty

CGI Computer Digital Imagery

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Alan jako dítě	16
Obrázek 2: Původní render znělky k epizodám Captain Disillusion	20
Obrázek 3: Make-up Captain Disillusion	24
Obrázek 4: Kouzelník Matt-G předvádí magický trik v colchesterské zoo.....	41
Obrázek 5: Kapitán Disillusion přechází k detektivnímu stolku s důkazy na 6. minutě PŘIPOMENUTÍ HL. DR. OTÁZKY	45
Obrázek 6: Zhruba kolem 9. minuty a po sérii několika řešení sedí zoufalý v rohu	45
Obrázek 7: Grafická forma vyjádření třetího možného řešení – KOMPLIKACE NARŮSTAJÍ.....	47
Obrázek 8: Ukázka 3D-rekonstrukce orangutana.....	47

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1: 1. AKT	49
Tabulka 2: 2. AKT	49
Tabulka 3: 3. AKT	50

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Rozhovor s Alanem Melikdjanianem

PŘÍLOHA P I: ROZHOVOR S ALANEM MELIKDJANIANEM

Jednalo se o zaslané otázky, na které tvůrce takto reagoval (přeloženo s asistencí deepL.com z anglického originálu, který jsem získal skrze službu Discord):

Co bys doporučil VFX-umělcům pracujícím na YouTube? Je například lepší vytvořit tým, aby byla produkce vzhledem k algoritmu pravidelná?

Myslím, že to záleží na cíli daného kanálu. Pokud jde hlavně o to, aby tvůrce předvedl své dovednosti jako VFX-umělec, pak má smysl vytvářet vše sám a nestarat se o rychlost produkce. Ale pokud jde o vytváření zábavných, poutavých videí, která náhodou využívají VFX, pak by mohl být tým užitečný.

Vidíš rozdíl mezi tvorbou VFX pro YouTube a pro filmy? Myslím, že panuje názor, že na YT je to jednodušší, protože divák bude teoreticky shovívavější.

Ve filmech VFX slouží příběhu, a proto musí odpovídat tónu, vizuálnímu jazyku a složitosti příběhu. Na YouTube to také může fungovat, když vytváříte například narativní webový seriál (jako je Dynamo Dream Iana Huberta). Obvykle se však jedná pouze o krátká, samostatná videa, kde jsou VFX speciální složkou, která má vyniknout. Webová videa založená na VFX se stávají virálními ne proto, že by efekty vypadaly nejlépe, ale proto, že premisa videa je vtipná, chytrá nebo něčím velice atraktivní.

Jaké jsou podle tebe možnosti pro začínající tvůrce VFX, kteří se chtějí učit sami?

Možností je více než kdy jindy. Když jsem se jako student zajímal o VFX, musel jsem si kupovat doslova tištěné knihy s výukovými materiály! Nyní existuje nespočet bezplatných videí o každém softwaru nebo kusu techniky, kterou byste kdy chtěli znát. Potkávám mnoho samouků, kteří jsou vynikající. Přesto si myslím, že může být užitečné nabýt formální vzdělání v oboru nebo zkušenosti stáží ve VFX-společnosti. Naučíte se „standardní“ postupy práce místo vlastních, svérázných metod. Díky tomu budete flexibilnější a konkurenceschopnější, pokud se budete chtít práci ve VFX věnovat profesionálně.

Myslíš si, že tě nutí tvorba Captain Disillusion stále se učit něco nového?

Ano, nutí. Když se snažím replikovat efekt z videa, které vysvětlují, často se musím naučit novou techniku... Pak se z ní stane dovednost, kterou mohu použít pro vlastní vizuální efekty v některém z příštích dílů. Někdy v procesu psaní přijdu s vizuálním nápadem jen proto, že by to bylo vtipné, a předpokládám (bláhově), že přijdu na způsob, jak to udělat v postprodukcii. Natočím to, nahraju voiceover a... pak netuším, jak efekt udělat, a musím na to pracně přicházet.

Přemýšlíš někdy o konkurenci ostatních VFX-youtuberů, jako jsou Corridor Crew, Zack King nebo Cinecom? Nutí tě to nějak víc se snažit, nebo se prostě soustředíš na svůj kanál?

Dřív jsem si ostatních kanálů spíš nevšímal a skoro nic jsem nesledoval. Dneska si víc všímám toho, co dělají ostatní, a neustále mě to ohromuje. Tvůrce jako Zach a Corridor nevnímám jako konkurenci. Dělají mnohem kvalitnější věci než já, ale myslím, že mám svůj vlastní poměrně jedinečný styl a kouzlo. Mám ale strach, abych se nenechal příliš ovlivnit trendy a nenapodoboval jiné tvůrce. Takže se snažím nebýt příliš napojený na to, co dělají ostatní, a soustředit se na své vlastní nápady.

Inspiroval tě nějakým způsobem cirkus?

Myslím, že svým způsobem ano. Když jsem den za dnem viděl, jak artisté a technici připravují představení a jak jejich práce působí na diváky, byl jsem ohromený a už v nízkém věku jsem dokázal ocenit řemeslo zábavy (craft of entertainment).

Jaké bylo pracovat jako režisér a scenárista na Citizien Mazvik?

Byla to formativní profesní zkušenost. Byl jsem čerstvě po vysoké škole a sotva jsem věděl, co dělám. Ale měl jsem velkou podporu rodiny, přátel a místní komunity. Produkce byla zábavná, ale i stresující zároveň. Postprodukce byla zdlouhavá, protože jsem ji v podstatě dělal sám. Výsledek byl něco mezi levnou romantickou komedií a filmem Tommyho Wiseaua, ale vzpomínky a získané zkušenosti jsou k nezaplacení.

Jaké bylo vyzkoušet si výtvarnou režii (art-direction) videohry? Jaký byl její název (pokud se chceš podělit)?

Moje působení v roli herního art-directora bylo krátké a zvláštní. Měl jsem nulové zkušenosti v oboru a pracoval jsem s týmem, který měl sám velmi málo zkušeností. Jenže rozsah projektu byl obrovský a dobře financovaný. Tudiž je velmi zábavné na to teď vzpomínat. Před dokončením byla společnost prodána zavedenějšímu vývojáři počítačových her a já už jsem se na projektu nepodílel. Ale naučil jsem se hodně o práci v týmu, na dálku i v přítomnosti.

Co si myslíš o nastupující vlně umělé inteligence? Obávám se, že v budoucnu bude opravdu těžké odhalit chyby v generovaných falešných věcech...

Umělá inteligence je zmatek. Opravdu nevím, co si o tom mám myslet. Ale z hlediska rozpoznání pravé od falešné se příliš nebojím. Přesvědčivé vizuální efekty umíme vyrobit už dlouho. Umělá inteligence to jen usnadňuje/zpřístupňuje více lidem. Doufejme, že přesycení snadno zfalšovanými věcmi přirozeně přiměje lidi, aby k tomu, co vidí, přistupovali se zdravou skepsí a nikdy si nevytvářeli názor na základě jednoho bláznivě vypadajícího videa na sociálních sítích.

Konzultuješ s někým své scénáře? Nebo alespoň na začátku? Jak ses naučil tak zručně vyprávět?

Někdy konzultuji, někdy ne. Většinou se jen zeptám několika přátel nebo hlavně mojí partnerky na část, kterou si nejsem jistý. Také jí ukazuji videa během střihu, pokud se mi něco nezdá. Ale je to ošemetné. Zjistil jsem, že můj styl někdy vypadá, že nebude fungovat v psané podobě, ale dává perfektní smysl, jakmile je video hotové. V rámci studia filmu jsem studoval scenáristiku, takže nad těmi věcmi přemýšlím. Pravidelně taky konzumuju knihy a podcasty o psaní a vyprávění příběhů.

Jak ve tvém procesu tvorby figurují další lidé/pracovníci, jako například Sam a Joe?

Dodnes dělám většinu práce sám. Pro můj kanál je spolupráce s ostatními něco, s čím se potýkám. Vyzkoušel jsem různé přístupy, ale ne všechny se osvědčily. Někdy, když je proces natáčení komplikovaný, oslovím přátele nebo si na den najmu profesionální štáb.

Většinou ale využiju pomoc v postprodukcí na samotných VFX, protože to je časově nejnáročnější část. Téměř na každém videu spolupracuji s Joeym a posílám mu některé záběry, aby je udělal sám. Používáme kombinaci služeb Dropbox, Frame.io a Monday.com ke sdílení souborů, prohlížení verzí záběrů a sledování postupu.

Řídíš se zásadou MVP (Minimum Viable Product)?

Musel jsem se podívat, co je to MVP, a nejsem si jistý, v jakém smyslu se mě to týká... Předpokládám, že se snažím (ale většinou se mi to nedaří) svou práci příliš nekomplikovat. Ale pokud jde o hotová, publikovaná videa, věřím, že do všeho vkládám extra úsilí a extra leštění. Není to snadné, ale věřím, že to dělá rozdíl. Vlastně mám podezření, že je to jediný důvod mého malého úspěchu.

Ty víš ze všech nejlépe, jak rozpoznat špatné efekty, ale jak je podle tebe udělat tak, aby vypadaly věrohodně? Třeba v moderních blockbusterech.

Neřekl bych, že jsem v odhalování VFX zdatnější než ostatní lidé, jen jsem si vybral, že pak budu dělat větší vědu z toho, čeho si všimnu, haha. Jak už jsem řekl, ve filmech/televizi slouží VFX vyprávěnému příběhu. Nemusí být vždy neuvěřitelně realistické, ale propracované příběhy si zaslouží odpovídající VFX. Stejně jako všechno ostatní ve filmu, i efekty jsou dobré díky mnoha iteracím plánování, testování a vylepšování. Celý tým umělců, specializujících se na různé aspekty práce s efekty, uplatní své odborné znalosti na jednom dvousekundovém záběru. Pokud se budeš snažit dosáhnout stejné úrovně kvality sám, znamená to provést všechny tyto iterace jednu po druhé. To vyžaduje více času, více dovedností a více talentu.

Chtěl jsi někdy udělat línou edici Captain Disillusion? Nemyslím jako u série Quick D, spíše co se týká VFX a zvukového designu, protože Quick D je stále na vysoké úrovni. Mám na mysli co nejjednodušší produkci, aby si člověk trochu odpočinul, ale přitom dál tvořil.

Ano, na to vždycky myslím. Svým způsobem Quick D a CD/ začaly jako pokusy udělat něco jednoduššího než běžná videa, ale zmutovaly v komplexnost. Možná není možné, aby CD bylo jednoduché. Možná bych měl prostě tvořit nějaké Shorts/TikToky, kde nesmím používat žádné VFX ani střih. Ale i pak bych musel nasadit make-up. Nikdy to nebude doopravdy líné!

Kdybys měl k dispozici rozpočet, Netflix a štáb podle vlastního výběru, co bys s ním udělal?

Rád bych pracoval na originálním, čistě narativním hraném filmu nebo seriálu.

Bonusová otázka; reakce na dílo:

Na závěr přikládám na reakci úryvek videa (3,5 minuty) našeho českého youtubera Martina Mikysky. Jeho kanál se jmenuje Mikýřova úžasná pouť internetem a v tomto konkrétním videu se zaměřuje na líné, těžko uvěřitelné podvody na internetu. Je to v Česku poměrně populární youtuber, který svým svérázným vizuálním stylem nejčastěji upozorňuje na různé podvody a hoaxy na internetu. Jeho tvůrčí tým se skládá ze tří lidí, kteří vždycky určitému tématu dodají téměř surreální vizuální zpracování.

Martin je u nás velmi oblíbený a tematicky mi přijde příbuzný tvé tvorbě – oba sdílíte humorný přístup k náročným tématům, i když ty se samozřejmě zaměřuješ na virální videa a dáváš si na efektech mnohem víc záležet. Zajímá mě tedy tvůj názor na VFX-formu, kterou jsou podvody prezentovány, a rád bych ti ukázal, že i tady máme podobného tvůrce.

Odkaz na YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=DZMoXBzLWaY>

Reakce Alana:

Vypadá to velmi zábavně. A je to taktéž velmi dobře zpracované. Přijde mi to jako kvalitnější VFX než to, co běžně dělám. A rozhodně jich je víc. Myslím, že práce s týmem je opravdu rozdíl.