

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**

**VIDEO**

Krátký experimentální film s promo kampaní

**Vít Trunec**

**Plzeň 2015**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Multimédia

**Bakalářská práce**

**VIDEO**

Krátký experimentální film s promo kampaní

**Vít Trunec**

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2015**

Zadání bakalářské práce – oficiální formulář (vyplněný dle pokynů vedoucího BP a řádně podepsaný); do BP ve tvrdých deskách (originálu) vložit originál „zadání“, do BP v měkkých deskách (kroužkové nebo termovazbě) vložit kopii zadání BP. Formulář k vyplnění naleznete na <https://portal.zcu.cz/portal/> (Moje studium – Kvalifikační práce).

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených  
pramenu a literatury.

Plzeň, duben 2015

.....

podpis autora

## OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE .....	6
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY .....	9
3. CÍL PRÁCE .....	11
5. PROCES TVORBY.....	17
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	19
7. POPIS DÍLA .....	21
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	24
9. SILNÉ STRÁNKY.....	25
10. SLABÉ STRÁNKY.....	26
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	27
a) Knižní a periodická literatura .....	27
b) Internetové zdroje .....	27
12. RESUMÉ .....	28
13. SEZNAM PŘÍLOH.....	29

## 1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Již od nepaměti se velmi rád věnuji širokým oblastem videotvorby, mé rozhodování o nástupu na střední školu mělo tedy jasný cíl – proniknout hlouběji do tohoto velmi sympatického a zajímavého oboru. Díky studiu na střední škole aplikované kybernetiky v Hradci Králové jsem si byl jistý, že budu o tento obor usilovat i při přijímacích zkouškách na vysoké škole – techniku a základy tvorby filmu jsem již zvládal a protože se jednalo o má oblíbená témata, chtěl jsem se na vysoké škole v těchto oborech zdokonalit. Nechtěl jsem ale na tradiční filmovou školu, neboť jsem nechtěl být příliš vázaný na klasická školní cvičení a osnovy, které jsou na těchto místech velmi známé. Po chvíli váhání mezi specializacemi Multimédia a Nová média jsem se rozhodl pro první zmíněný obor na Západočeské univerzitě a dodnes této volby nelituji.

Byl jsem tedy mile překvapen, když jsme od pana vedoucího našeho ateliéru dostali k prvnímu úkolu obrovskou volnost. Díky tomu jsem odevzdal svůj autorský film, na kterém jsem pracoval úplně sám – od scénáře po střih.

Postupem času jsem si ve své tvorbě začal uvědomovat zásadní věc: Pochopil jsem, že film rozhodně nemůžu dělat sám. Pociťoval jsem u sebe značné nedostatky ve scénáristické oblasti, začal jsem se tedy postupem času zaměřovat více na profesi kameramana. To bylo poznat hned na mé další práci, která se začala ubírat směrem ke kameře a její technice.

Po první práci jsem začal pracovat na kamerovém jeřábu, který jsem poprvé vyzkoušel v rámci výuky na předmětu *filmová tvorba*, který mne během studia do značné míry ovlivnil. Byl to pro mne předmět, který mě

donutil tím správným způsobem nejen tvořit další snímky v rámci cvičení pro absolvování předmětu, ale i vymýšlet nové způsoby, jakými se dají zadané úkoly splnit.

Různé cesty tvorby úkolů s jasně vymezenými hranicemi pro mne byly výzvou – pokaždé jsem hledal v každé své další práci něco unikátního.

Postupem času jsem tedy chtěl být výjimečný, originální, hledal jsem stále nové cesty a možnosti, jakými se dá natáčet. Ve zkratce řečeno: Chtěl jsem být ve své tvorbě jedinečný.

Má další závěrečná práce měla v této myšlence základ. V době, kdy slovo „dron“ bylo používáno pouze ve vojenské oblasti, jsem začal hledat způsob, jak si v relativně nízkých studentských podmínkách postavit funkční quadrokoptéru primárně samozřejmě pro filmařské potřeby. Quadrokoptéru jsem si úspěšně postavil a záběry z ní prezentoval jako svoji závěrečnou práci, kde byla hodnocena s velikým úspěchem.

V následující době jsem se trochu odklonil od původní práce. Dostali jsme v ateliéru možnost vytvořit svou autorskou věc na akci *Žebřík 2014*. Příležitosti jsem se chytil a vymyslel projekt „mapping virtuálního publika“, kde jsem mimo počátečního nápadu řídil i provedení a technologické aspekty, se kterými jsem se musel zabývat. Projekt se jako jeden z mála prosadil a byl uskutečněn.

Také jsem realizoval velkou projekci na akci při zahájení EHMK 2015 na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara, která běžela na pozadí módní přehlídky, kde jsem si projekční techniku a způsob postprodukce videa oblíbil.

Nesmím také opomenout, že jsem se během studia zúčastnil spousty komerčních projektů, kde jsem zastával funkci kamery a následně střihu, což pro mne byla velká zkušenost a mohl jsem se tak neustále zdokonalovat.



## 2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma, které jsem si vybral, bylo pro mne rozhodně nejvhodnější. S videem jsem pracoval ještě dřív, než jsem nastoupil na vysokou školu, provázelo mně tedy celým studiem. Video ve formě krátkého filmu, různých spotů, záznamů, ale také video experimentální. Dá se říci, že jsem s videem experimentoval pokaždé, když jsem s ním pracoval. Vždy jsem se snažil najít nějakou novou formu, jak zachytit konkrétní záběr, být nevšední i ve věcech naprosto obyčejných – když jsem například dostal zakázku na video záznam z přednášky. Pokaždé jsem hledal možnost, jak jednoduchými prostředky zachytit obraz profesionálně a nevšedně.

Nicméně jsem věděl, že když si vyberu téma *video*, musí mít v sobě výsledek něco víc než jen výjimečné záběry. Nechtěl jsem tvořit jen další studentský film, který by byl ve svém základu podobný těm předchozím.

Začal jsem tedy přemýšlet nad videem trochu jinak. Video ve své definici říká: „Video je technologie pro zachycování, zaznamenávání, přehrávání, přenos a obnovu pohyblivých obrázků používající elektronické signály nebo digitální média. Je spojena především s televizní výrobou.“<sup>1</sup> Dnes člověk do tohoto pojmu zahrnuje více než jen technologii, jak zachytávat pohybující se obrazy. Zahrnuje do tohoto pojmu od animací, přes timelapse, 3D filmy, různé komerční spoty, reklamy až po velkofilmy.

Když se člověk dívá na film, vnímá z větší části vizuální stránku a až na druhé straně je zvuk. To je věc, kterou jsem začal sledovat. Když se poohlédnu po studentských filmech, které u nás vznikaly, vždy dominoval

---

<sup>1</sup> *Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Video* [online]. c2014 [cit. 06-11-2014]. Dostupný z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Video>

obraz, zvuk byl myšlený jako doplňková věc, který obsahoval většinou jen hudební podkres.

Toto byl také můj hlavní důvod, proč jsem si vybral téma *video*. Byl to pro mne prostředek, kterým jsem chtěl dokázat, že ve filmu může být dominantním právě zvuk a obraz zastane funkci doplňkovou.

### 3. CÍL PRÁCE

Můj cíl práce nebyl od začátku tvorby zcela jasný. Měl jsem jasný cíl: Dokázat něco jedinečného, nového, ojedinělého. Složitější pro mne bylo dostat tuto myšlenku do praktické části. Zprvu jsem začal rozkládat film jako takový na jeho profesní části. Přesně tak, jak to chodí při natáčení velkých filmů, kde každý člověk zastává unikátní funkci a plní důležitou část celého týmu. Chtěl jsem se zaměřit na jednu určitou profesi, kterou bych přidružil sám sobě a ve své závěrečné práci zastával jen ji. Od této myšlenky jsem však brzo opustil – kdybych se zaměřil jen na jednu konkrétní profesi, kterou by byla například kamera či zvuk a na ostatní bych zanevřel, dostal bych se do situace, kdy by se moje práce stala kolektivní (jak to ve filmu bývá) a výsledný film by mohl postrádat moji myšlenku, ke které bych od začátku mířil.

Vrátil jsem se tedy lehce do minulosti a chtěl jsem vymyslet věc, která by ve výsledku odrážela moji myšlenku ve všech směrech a profesích filmu v té míře, co jsem schopný jako student vymýšlející studentský film dosáhnout, aby se má myšlenka nedostala jen do jedné části filmu.

Můj cíl začal postupem času mířit do myšlenky prostorového zvuku. „Prostorový zvuk je koncept, který rozšiřuje zvuk v prostoru z nulového nebo jednoho rozměru (mono/stereo) do druhého nebo třetího rozměru.“<sup>2</sup> Během příprav a vymýšlení konceptu bakalářské práce jsem měl možnost namixovat a posléze vyzkoušet prostorový zvuk. Tímto momentem ve mě byla posílena idea, že by se mohl zvuk stát nosnou částí celého filmu. V této myšlence jsem dál pokračoval a přemýšlel jsem, jak ve své práci někomu

---

<sup>2</sup> *Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Video* [online]. c2014 [cit. 02-11-2014]. Dostupný z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Prostorový\\_zvuk](http://cs.wikipedia.org/wiki/Prostorový_zvuk)

ukázat důležitost zvuku ve filmu. Začal jsem přemýšlet nad tvorbou studentského filmu přesně opačně, než dodnes vznikaly.

V relativně krátké době jsem měl v hlavě jasný plán, jak vytvořit něco ojedinělého, originálního a ukázat divákovi něco jiného na co byl doposud zvyklí. Chtěl jsem diváka posunout do jiné části chápání filmu. Musel jsem tedy své práci dát jasný cíl, když už jsem měl vymyšlenou formu filmu, kde dominuje zvuk a obraz se stává jakým si doplňkovým produktem.

Při vymýšlení příběhu, který jsem chtěl odvyprávět, jsem si vzpomněl na svou dlouholetou kamarádku, která mi prostřednictvím vzpomínek vnukla nápad, jak do mé práce zimplementovat nějaký reálný příběh s opravdovým problémem. Moje kamarádka již dlouho prožívá určitý druh sociální fobie, který do značné míry nedávala najevo. Měl jsem proto nutkání skrz svůj film dostat mezi lidi povědomí o tomto problému, který dozajista trápí nejen moji kamarádku, nýbrž v nějaké odlehčené formě i každého z nás.

V tuto chvíli jsem měl z velké části jasno. Vytvořit film, kde by hlavním prvkem nebyl obraz, jak je tomu doposud, ale zvuk, který by dominoval celému snímku. Měl jsem také dostatečně silný nápad, který jsem chtěl tímto způsobem předat dál. Chybělo mi pouze vyřešit všechny technologické aspekty v mé práci.

#### 4. PROCES PŘÍPRAVY

Jak jsem již zmiňoval, měl jsem před sebou dlouhý proces, jak svoji myšlenku a plán realizovat. Nejprve jsem se potýkal s problémem prostorového zvuku. Software a způsob tvorby vícekanálového zvuku jsem musel pochopit a naučit se sám, k reprodukci a mixování zvuku jsem potřeboval vhodnou techniku. Jelikož jsem s prostorovým zvukem neměl moc zkušeností, hledal jsem informace u kamarádu a pedagogů. Bohužel nikdo z nich neměl dostatek informací, aby mi s tímto problémem mohli pomoci. Nezbylo mi tedy jiného, než si potřebnou techniku obstarat sám a informace si dohledat na internetu.

Po zkompletování všech informací o procesu tvorby prostorového zvuku jsem si musel sám ověřit, jestli budu schopný díky nalezeným informacím s touto technikou pracovat. Můj první počín tedy byl takový, že jsem si musel sehnat bez odrazovou místnost, kde by se reprodukováný zvuk neodrážel od stěn a šel by tedy pouze jedním směrem a to přímo do ucha diváka. Kdyby se zvuk odrazil, dojem prostorového zvuku by byl potlačen a do uší diváka by se nedostával jen z určitého směru, ale do jednoho směru by se dostal zvuk z reprobeden umístěné ve směru jiném. Přesně takovéto místnosti jsou dostupné ve zvukových studiích, ale dostat se do takovýchto prostor bylo trochu obtížné hned z několika důvodů – nejzásadnějším důvodem byla pravděpodobně finanční stránka, dalším důvodem byla technika. Studií, která jsou na prostorový zvuk připravena, je bohužel relativně málo a dokoupení vybavení do již existujícího studia nepřicházelo finančně v úvahu. Byl jsem tedy donucen si takový prostor vytvořit v domácích podmínkách a drahé materiály nahradit něčím levnějším.

Akustické panely, které jsem potřeboval na hlavní složku bezodrazové místnosti, jsem vyměnil za kartony od vajec.<sup>2</sup> Fungují podobně jako tyto panely. Zvuk je při dopadu roztříštěn a výsledný odražený zvuk je utlumen. Hlavní výhodou je samozřejmě cena. Tehdy jsem obešel spoustu podniků v potravinovém průmyslu a po pár týdnech jsem měl zařízené „studio“, kam už stačilo nainstalovat reprobedny, které jsem musel v prostoru správně umístit. Když jsem měl hotovo, zakoupil jsem si zvukovou kartu, která podporovala vícekanálový zvuk a jako software jsem použil Adobe Audition, kde jsem byl schopný určité zvuky vložit do prostoru.

Další část přípravy byla mířena obrazovou část filmu. Jak jsem již zmiňoval, chtěl jsem obraz dělat co nejvíce minimalistický, aby nebyl divák do velké míry ovlivněn obrazovou částí a do značné míry byl donucen poslouchat zvuk. Musím také zmínit, že mé prvotní plány byly dokonce takové, že se obrazu vzdám úplně. Jelikož mám k filmu hodně blízko, takovýto nápad jsem brzy zamítl a začal jsem přemýšlet, jakým způsobem pojmu obraz po technické a koncepční stránce. Sešel jsem se proto s již zmíněnou kamarádkou se sociální fobií a prodiskutoval jsem s ní do značné míry tento problém a pochopil spoustu věcí. Tento rozhovor mě dostal na myšlenku staré skříně.

Určitě si každý z nás, když se zamyslí nad svým dětstvím, vzpomene na jednoduchou hru na schovávanou, kde byla po dítěti jistým způsobem vyžadována kreativita při výběru vhodného úkrytu a spočinout v něm co nejdelší dobu. Tímto způsobem jsem se dostal ke staré skříni. Začala ve mne symbolizovat jakýsi úkryt před skutečností, před lidmi, okolním světem. A to byla přesně pozice, kam jsem chtěl posadit člověka trpícího

---

<sup>3</sup> Příloha 4: Postprodukce: výroba zvukové složky filmu.

zmiňovanou sociální fobií. Vybrat člověka, kterého bych obsadil na místo své kamarádky, nebylo úplně jednoduché. Potřeboval jsem osobu, která by byla co nejpodobnější mé kamarádce. Nakonec jsem měl 2 uchazečky, z kterých jsem nakonec vybíral.

Následně jsem musel vybrat lokaci, kde bych natáčení uskutečnil a také vhodnou skříň, do které bych herečku zavřel. Naštěstí jsem měl k dispozici chalupu na Vysočině, kde se pár skříní nacházelo a brzy jsem si vybral. Jelikož byla chalupa dostatečně prostorná, natáčení jsem posléze uskutečnil přímo tam, což mi ušetřilo stěhování rozměrné skříně.

Jakmile jsem měl skříň v místnosti, kde jsem natáčení uskutečnil, musel jsem se vejít s kamerou dovnitř, přičemž natáčení v takto malém prostoru bylo komplikované, proto jsem zadní část skříně odebral a uměle skříň prodloužil. Pak již nebyl problém se do skříně dostat i s kamerou.

Další problém nastal, když jsem začal řešit světla a režijní část filmu. Potřeboval jsem zjistit, jak toto skloubit s prací s herečkou. Ve skříní jsem proto sám strávil dost času a přemýšlel. Nejdříve jsem potřeboval zjistit, kam umístím herečku a jak s ní budu pracovat. Tento problém jsem vyřešil relativně rychle, protože skříň i po prodloužení nebyla natolik prostorná, abych mohl vyzkoušet více možností, co se pozice herečky a jejího pohybu týče.

Největším oříškem pro mne pravděpodobně bylo světlo. Chtěl jsem do skříně dostat minimum světla, na druhou stranu jsem pro kameru potřeboval světla o poznání více, aby byl obraz dostatečně kvalitní a bez šumu. Skříň, se kterou jsem pracoval, měla prasklé dveře na několika místech a líbilo se mi, jak se světlo přes praskliny dostávalo do skříně. Chtěl

jsem pak tento moment zachytit na kameru, což ve výsledku vyžadovalo spoustu filmvých světel před samotnou skříní.

Přípravy na samotné natáčení byly do jisté míry hotovy. Nyní zbývalo již jen zorganizovat natáčení, vypůjčit techniku a vyrazit na místo.



## 5. PROCES TVORBY

Nejprve jsem začal pracovat na obrazové části. Práci na zvuku jsem si nechal společně s postprodukcí natočeného materiálu až nakonec. Samotné natáčení bylo časově náročné, proto bylo lepší si práci na obrazové části rozložit do tří natáčecích dnů s dostatečným časovým odstupem pro utříbení myšlenek a nových nápadů. První natáčení bylo časově pravděpodobně nejnáročnější. Rozestavení světel zabralo většinu času, natáčet se proto začalo až těsně po půlnoci. Pozdější hodiny a nedostatek spánku byly pro moji herečku paradoxně relativně přínosné. Potřeboval jsem, aby se co nejvíce dostala do kůže mé kamarádky a tyto nelichotivé podmínky k tomu přispívaly. Práce s kamerou byla v prostorách skříně problémová. Světlo, které svítilo pouze přes praskliny ve dřevě, bylo složité zachytit tam, kde jsem potřeboval, proto bylo první natáčení ukončeno až při východu slunce.<sup>4</sup>

Práce na dalších natáčecích dnech byla pro mne už o poznání jednodušší. Jelikož jsem natáčecí dny rozvrhl s výše zmiňovaným odstupem, měl jsem čas si v hlavě uspořádat myšlenky v hledání vhodných záběrů a v řešení světelných podmínek. Další natáčení byla proto relativně rychle u konce a natočeného materiálu jsem měl dostatek.<sup>5</sup>

Při tvorbě zvukové složky, která byla pro mne nejdůležitější, jsem netradičně zvolil postup práce zcela opačným směrem, než jakým způsobem pracuji obvykle. Obraz jsem stříhově dosazoval až na hotový zvuk. Zvukovou složku jsem mixoval jak za použití zvuků získaných z internetu, tak za použití vlastnoručně nahraných zvuků, které ve výsledku

---

<sup>4</sup> Příloha 2: První natáčecí den: pracovní prostředí.

<sup>5</sup> Příloha 3: Druhý natáčecí den: rozmístění světel.

silně dominují nad zvuky stažených z internetu. Ještě před tím, než jsem zvuk v softwaru rozmístil ve virtuálním prostoru, jsem zvuky různě modifikoval, také jsem experimentoval s různými zvukovými efekty, abych docílil skličující atmosféry, aby se člověk vcítil co nejvíce do fobie, kterou ve filmu dívka prožívá.<sup>6</sup>

Po zvukové postprodukci jsem začal dosazovat obrazovou část, kde jsem vybíral nejméně konkrétní záběry, aby divák obrazu do jisté míry nerozuměl a nebyl schopný rozpoznat, co se ve snímku aktuálně děje. Na závěr jsem upravoval při exportu zvuk, aby byl správně vícekanálově reprodukován tak, jak byl zamýšlen při tvorbě a poté jsem mohl celý snímek barevně odladit a vyrenderovat.<sup>7</sup>

Na závěr jsem se pustil do propagace celého filmu. Se sociálními sítěmi je jednoduché a rychlé pracovat, proto jsem na serveru facebook vytvořil stránku, kde jsem průběžně aktualizoval příspěvky ohledně filmu.<sup>8</sup>

V tomto momentu jsem paralelně pracoval na grafickém ztvárnění plakátu k filmu, který je ve výsledku jednoduchý a minimalistický.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> **Příloha 5:** Postprodukce: stříhová skladba prostorového zvuku.

<sup>7</sup> **Příloha 6:** Postprodukce: finální stříhová skladba filmu.

<sup>8</sup> **Příloha 7:** Promo kampaň: Webová stránka na síti [www.facebook.com](http://www.facebook.com).

<sup>9</sup> **Příloha 8:** Promo kampaň: plakát.

## 6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Co se technické části týče, na tvorbu obrazové části jsem použil ověřený fotoaparát Canon 600D s vlastním systémem, který v určitých ohledech sice zaostává od lepších fullframových fotoaparátů, nicméně mám s tímto fotoaparátem spoustu zkušeností a vždy dokážu z tohoto zařízení dostat maximum (nejen díky již zmíněnému vlastnímu systému), byl jsem tedy schopný natáčet ve 2x větší přenosové rychlosti obrazových dat, než u běžného fotoaparátu. Další ideální věcí bylo, že jsem mohl použít širokou škálu objektivů ze starých fotoaparátů, jakými jsou Zenit a Pentax, které mají výbornou světelnost za nižších světelných podmínkách a jejich obrazová kresba je zcela odlišná od běžných objektivů. Objektivy, které jsem konkrétně použil, byly Carl Zeiss 50mm 1.8, Pentax 40-80mm 2.8, Zenit 60mm 2.0 a Sigma 10-20mm 4.7.

Využíval jsem velice ojedinělou techniku kamerového tříosého elektronického stabilizátoru, který jsem si byl schopný postavit v relativně rozumné ceně za součástky objednávané převážně ze zahraničí. Díky této technice jsem byl schopný natočit velmi stabilní záběry a nesmím také opomenout použití bezdrátového vysílání obrazu a dálkového ovládání, kdy mi v některých záběrech pomáhal operátor, který seděl za obrazovkou a jemně doladřoval pohyby kamery, přesně tak, jsak jsem chtěl.

Na obrazové postprodukci, jako je stříh a color grading, jsem pracoval v programu Adobe Premiere CC, do kterého byly importovány zdrojové soubory v kontejneru .MOV (v kodeku H.264) s přenosovou rychlostí obrazu až 75mbps, rozlišení 1920x1080 a se snímkovou frekvencí 25FPS (Frames Per Second = Snímky za vteřinu). Při exportu bylo rozlišení zachováno,

kodek H.264 zůstává, ale k lepší dostupnosti je přenosová rychlost snížena na 40mbps a kontejner změněn na dostupnější .mp4.

Prostorový zvuk byl mixován v softwaru Adobe Audition CC, nahráván na kondenzátorový mikrofon přes zvukovou kartu M-AUDIO Firewire 1814 ve formátu .wav.

Tištěná média byla výsledně vložena do programu Adobe InDesign CC a následná úprava proběhla v programu Adobe Photoshop CC ze zdrojových materiálů, které byly zachyceny přímo při natáčení.

## 7. POPIS DÍLA

Mým hlavním cílem bylo divákovi přiblížit fobii, kterou trpí má kamarádka. Tato fobie je mezi lidmi jedna z nejrozšířenějších a to v různých formách. Každý z nás má jistým způsobem strach z jakékoliv formy sebezprezentace před značnou skupinou lidí, před kterou je člověk vystaven nejistotě, která ve značné míře člověka psychicky „rozloží“ a toto je velmi obecně základ sociální fobie, která je u mé kamarádky rozvinuta ve větší míře. „Lidé trpící sociální fobií mají značnou míru sociální úzkosti, která jim působí jak tělesné, tak emocionální problémy, když se dostávají do různých sociálních situací, jako je styk s lidmi, telefonování, jedení či psaní na veřejnosti apod.“<sup>3</sup> Po dlouhých debatách s moji kamarádkou jsem byl schopen pochopit její problém a vytvořit na základě toho prostředí, které jsem byl schopen ve své práci ukázat za pomoci zvuku a obrazu.

Na začátku celého filmu v člověku vyvolávám záměrně značnou nejistotu, což je prostředí, ve kterém je celý film zamýšlen, stejnou věc jsem použil u zvuku, který je ze začátku velmi nejistý a nekonkrétní. Místo toho, abych na začátku exponoval celý film tak, jak je to běžné, vydal jsem se tímto způsobem, abych diváka donutil k absolutní soustředěnosti a připravil jej na celý film. První část jsem tedy schopný nazvat „trailerem“, kde jsem schválně ukázal minimum a dostal člověka do značné nejistoty.

Po první minutě se ale náhle nacházíme ve skutečné místnosti a zvuk je náhle velmi konkrétní – pochopíme z něj většinu informací, které divák potřebuje, aby s klidem očekával, co se bude dít dál. Ze zvuku pochopíme,

---

<sup>10</sup> *Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Sociální fobie* [online]. c2015 [cit. 03-03-2015]. Dostupný z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Sociální\\_fobie](http://cs.wikipedia.org/wiki/Sociální_fobie)

že je zde dívka, která se nachází před námi a nachází se v pokoji, ve kterém za okny hřmí počínající bouře.

Během klidné atmosféry v pokoji něco zaslechneme, v počátku nekonkrétní zvuk, po chvíli jsme schopni rozeznat, že jde o cizí kroky, které dívku v pokoji začnou znepokojovat. Kroky se po chvíli pozastaví a přejdou do klepání na okna, což je moment, který dívku rozruší a její psychické rozpoložení se stane chatrným nástrojem pro rozpoutání výbuchu emocí, které vyústí v zoufalost a ve smyšlený pocit, že se náhle v pokoji někdo nachází. Náhle si představí ty nejhorší věci, které jsou právě znázorněny zvukem, který současně s její náladou roste do neúprosného limitu, který je nepříjemný i pro samotného diváka, který je tímto způsobem přenášen do její psychiky.

Něco podobného se děje i poté, kdy dívka začne vzpomínat na své dětství a odhaluje podstatu svého problému, své fobie, strachu z lidí. Pochopíme zde, že počátek jejího strachu byl v dětství a táhne se až dodnes, kdy není schopna ho ovládat, proto je sama uzavřená v symbolické místnosti – skříni.

K závěru celého snímku se uzavřená dívka snaží osvobodit ze své fobie. Proto je ve filmu divákem pociťována snaha, touha dostat se pryč, osvobodit se od problému, který jí tíží nemalou chvíli. V obrazové části je na malou chvíli ukázáno otevření dveří. To je moment, kdy se dívka odhodlala otevřít symbolické dveře do své duševní svobody, bohužel se jí to nepovede a celý snímek končí zpět ve skříni, která je pro ní útočištěm, místem, kde se před svým problémem schovává a možná nadále schovávat bude.

Zvuk je v celém snímku doplňován obrazem a stává se v tuto chvíli abstraktní, kdy je divák donucen poslouchat zvuk, z kterého pak čerpá a hledá v něm pochopení.

Celý film je proto plný symbolických počinů a míst, kde lze nechat diváka přemýšlet o psychickém rozpoložení takových to lidí, kteří zažívají tento či podobný problém a sami se s ním nedokáží poprat.

## 8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Ve své práci jsem se snažil být co nejvíce ojedinelý. Snažil jsem se, coby film jako mé nejoblíbenější médium, pojmout ji zcela jiným způsobem, protože ojedinelost a nový nápad tomuto odvětví ve studentské sféře chyběla a dostávalo se tak do mírného stereotypu. Experimentálním způsobem jsem zvuk nadřadil nad obraz a diváka donutil se více zaměřit na zvuk a začal nad ním přemýšlet trochu odlišně, než doposud.

Tímto posunem jsem vytvořil práci, která bude mít zcela jistě význam pro multimediální design, kde se hodně pracuje s obrazem, ale na zvuk se trochu zapomíná a je v pozici většinou až na druhém místě. Proto byl pro mne prostorový zvuk jasným cílem, který jsem chtěl nechat ve svém oboru více proniknout, než tomu bylo doposud. „V 70. letech rozšířilo horizonty umění filmového zvuku převzetí mnohostopých nahrávacích technik, vyvinutých v hudebním průmyslu – například tak komplikované zvukové stopy, jako v Coppolově Rozhovoru (1974), vytvořené v osmistopém systému.“<sup>11</sup>

Zvukovou kvalitou jsem se určitě dostal nad běžný standard, musím však uznat, že práce se zvukem jednoduchá rozhodně není a přijde mi, že je občas tato práce podceňována. V obrazové části jsem se také dost odlišoval od běžného standartu a svým minimalismem se určitě dostává do multimediálního designu a tím rozděluje pojem *film* do širšího odvětví, kdy není jen pro jedno zhlédnutí, nýbrž diváka nechá přemýšlet o podstatě zvuku, spojení s obrazem a celkovém chápání filmu.

---

<sup>11</sup>MONACO, James. Jak číst film - Svět filmu, medií a multimedií. Praha: Albatros, 2006. ISBN 978-80-00-01410-4.



## 9. SILNÉ STRÁNKY

Za nejsilnější stránku mé práce považuji jednoznačně zvuk. Rozhodně to pro mne nebyl lehký úkol, se zvukem jsem dříve pracoval, avšak to nebylo na takové úrovni jako teď. Při práci na projektu jsem postupem času nabral spoustu zkušeností, které jsem při závěrečné postprodukci zužitkoval a do budoucna je rozhodně nadále využiji.

Také musím zmínit, že se mi i v tak nízkém rozpočtu podařilo zajistit spoustu techniky, která se může řadit do profesionálních řádů, tedy těch, které se většinou používají při velkých filmových projektech. Do této skupiny zahrnuji jak profesionální světla od značky Fresnel, které jsem měl zapůjčené, tak i svůj elektronický stabilizátor, se kterým jsem docílil velmi stabilních záběrů i při velkém pohybu a nedostatku prostoru v určitých situacích.

Za svoji silnou stránku považuji své schopnosti s kamerovou technikou, kterých jsem za dobu studia nasbíral dostatečné množství a některé problémy, které při natáčení nastaly, jsem pak díky těmto zkušenostem byl schopný rychle vyřešit.

Lidé, kteří mi při natáčení pomáhali, se chovali velice profesionálně a i při nepříznivých podmínkách zachovávali chladnou hlavu. Proto je důležité mít svůj tým ověřených lidí – natáčení pak většinou probíhá, jak má. Osvědčilo se mi rozdělit každému v týmu svoji úlohu tak, abych nebyl nucen řešit při natáčení malé problémy, které s natáčením nesouvisely, což mi také práci usnadnilo.

## 10. SLABÉ STRÁNKY

Když se ohlédnu zpět, určitě najdu spoustu malých chyb, kterých jsem se dopustil, avšak jako svůj hlavní nedostatek považuji scénářistickou část filmu. Nikdy to nebyla má silná stránka a většinou mi s ní pomáhali lidé, kteří v tomto směru měli dostatek zkušeností. Scénář jsem si byl donucen dělat sám, měl jsem dost práce z vizuální stránkou filmu a časově nejnáročnější byla příprava zvuku a sbírání informací o prostorovém zvuku. Myšlenka, jak by film byl pojat, byla neustále přetvářena a nakonec mi nezbylo moc času scénář dostatečně promýšlet.

Při počátcích celé práce mi bylo jasné, že se má práce nebude jednoduše zařazovat do filmu. Celý štáb jsem proto omezoval na co nejmenší počet lidí, abych mohl co nejvíce svoji myšlenku kontrolovat a nezdržovat se vysvětlováním celého konceptu člověku, který by jej potenciálně řídil. Tato myšlenka se nakonec ukázala jako nepříliš pravdivá. I když jsem při natáčení rozložil práci ostatním, stále jsem byl nucen řešit spoustu jiných věcí, které jsou při větších filmových projektech řešeny individuálně lidmi z oboru.

Časový rozvrh při tvorbě obrazové části byl pro mne a ostatní členy nežádoucí. V oblasti produkce jsem bohužel selhával a natáčení, které probíhalo v brzkých ranních hodinách, mě připravilo o potřebnou energii, kterou jsem potřeboval. Naštěstí jsem tento nedostatek vykompenzoval dalším dnem natáčení, který vždy probíhal o něco lépe, než předchozí.

Určitě je na mé práci leccos zlepšovat, ohlédnutí po celém projektu mi vždy dává jistý nadhled a uvědomění, že se příště povede lépe.

## **11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ**

### **a) Knižní a periodická literatura**

MONACO, James. Jak číst film - Svět filmu, medií a multimedii. Praha: Albatros, 2006. ISBN 978-80-00-01410-4.

BORDWELL, David. Dějiny filmu - Přehled světové kinematografie. Praha: NLN - Nakladatelství Lidové noviny, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.

ANDRIKANIS, Ekaterina. Homevideo I. - aneb Sám sobě režisérem. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-2193-4.

### **b) Internetové zdroje**

VIDEO. Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Video [online]. c2014 [cit. 06-11-2014]. Dostupný z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Video>

PROSTOROVÝ ZVUK. Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Prostorový zvuk [online]. c2014 [cit. 02-11-2014]. Dostupný z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Prostorový\\_zvuk](http://cs.wikipedia.org/wiki/Prostorový_zvuk)

SOCIÁLNÍ FOBIE. Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Sociální fobie [online]. c2015 [cit. 03-03-2015]. Dostupný z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Sociální\\_fobie](http://cs.wikipedia.org/wiki/Sociální_fobie)

## 12. RESUMÉ

When i think about the whole project, it was a great experience to make a thought in a whole new way, new form than I've ever done it before. For a story and a topic, I've chosen a real person, my friend, who is suffering with certain kind of a social fobia and transferred it into a movie, where I was focusing nearly only on a sound, which basically became a picture and it became the most important part of movie's story.

I wanted to make something entirely different, because I was not satisfied with regular student movies. There is that thought, which is transformed into a image and sound is only something „second“ and that's why is image only accompanied with mostly ambient music.

Sound was always very important thing to me, I've been playing various instruments since I was a little kid, and since then I've gathered many experiences about instruments, playing in theatre, orchestra, live-performance sound management and many more. Although I haven't been properly using these experiences until I was at the high school and after that on the university, of course, where I got interested in camera operation and camera technique, which is something very close to me these days.

That's why this project was made. To show, that sound i also very important part of a movie and it can easily exceed other parts o fit. Of course, I will continue to get better, but I am heading in the right direction, in my opinion, which is to be the most unique and ignore the current stereotypes, but to search new ways and possibilities.

## **13. SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha 1**

Scénář ke zvukové části filmu.

### **Příloha 2**

První natáčecí den: pracovní prostředí.

### **Příloha 3**

Druhý natáčecí den: rozmístění světel.

### **Příloha 4**

Postprodukce: výroba zvukové složky filmu.

### **Příloha 5**

Postprodukce: stříhová skladba prostorového zvuku.

### **Příloha 6**

Postprodukce: finální stříhová skladba filmu.

### **Příloha 7**

Promo kampaň: Webová stránka na síti [www.facebook.com](http://www.facebook.com).

### **Příloha 8**

Promo kampaň: plakát.



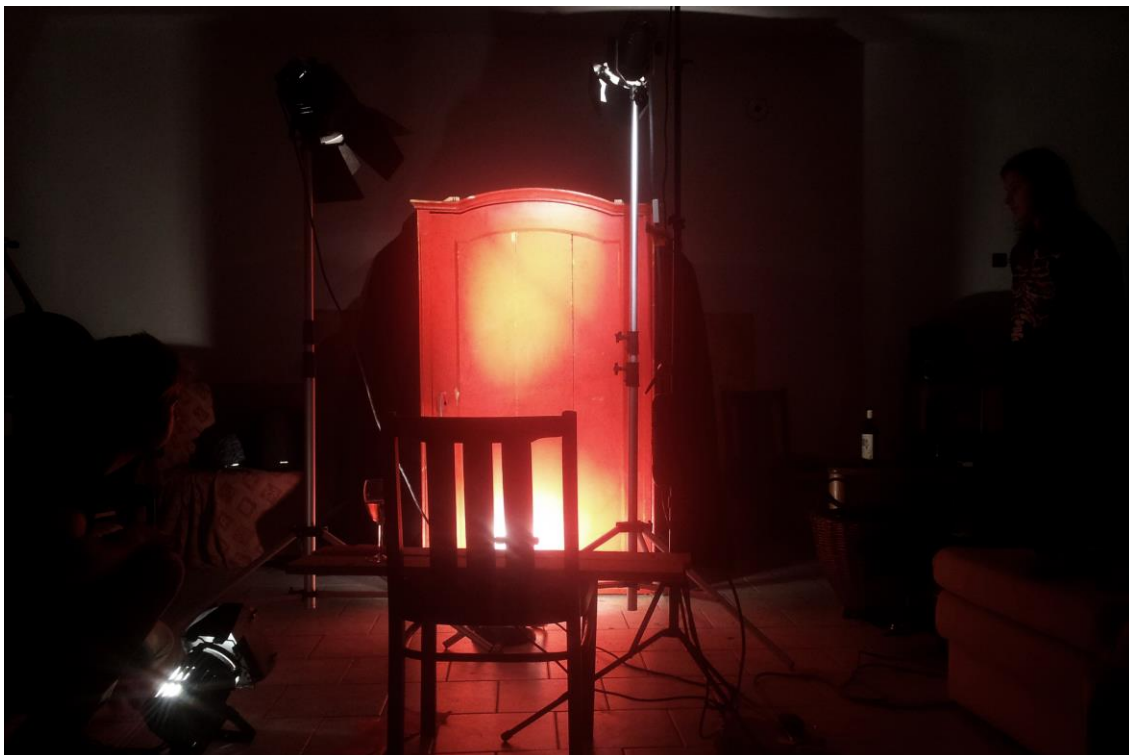
## Příloha 2

První natáčecí den: pracovní prostředí.



### Příloha 3

Druhý natáčecí den: rozmístění světel.





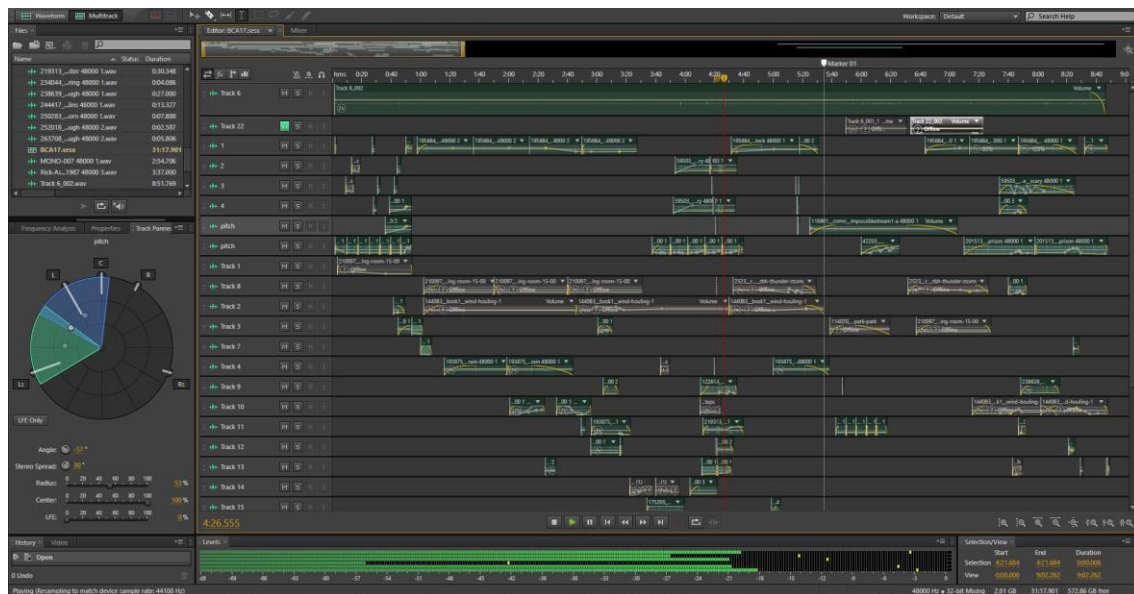
## Příloha 4

Postprodukce: výroba zvukové složky filmu.



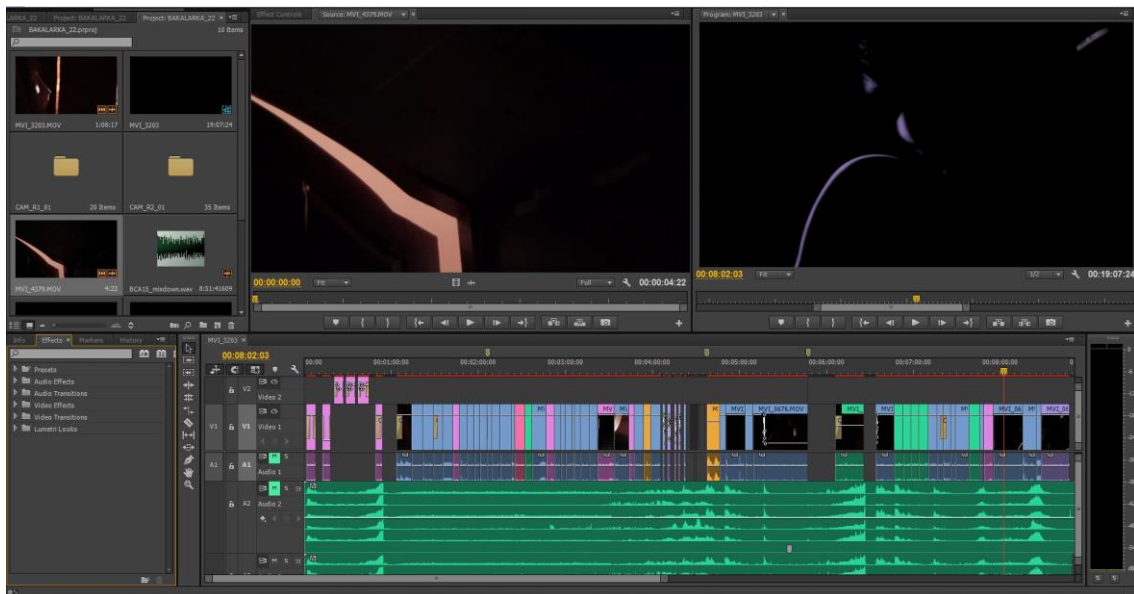
## Příloha 5

Postprodukce: stříhová skladba prostorového zvuku.



## Příloha 6

Postprodukce: finální stříhová skladba filmu.



## Příloha 7

Promo kampaň: Webová stránka na síti [www.facebook.com](http://www.facebook.com).

The image shows a screenshot of a Facebook page for 'SAMA Film'. The page layout includes a top navigation bar with 'Stránka', 'Zprávy', 'Upozornění', and 'Přspěvky'. The main header features a large profile picture of a person's profile and a cover photo with the text 'SAMA Film'. Below the header are navigation tabs for 'Timeline', 'Informace', 'Fotky', 'To se mi líbí', and 'Další'. The left sidebar contains a 'Pozvat přátele' section, a 'Dosáhněte dalšího milníku' section with a 'Propagovat stránku' button, an 'INFORMACE' section with a website link 'http://vitr.cz/' and a 'Propagovat web' button, and a 'FOTKY' section with two small image thumbnails. The main content area shows a post from 'SAMA' with the text 'Natačíme! #sama #bakalarka #video #makingof #rec #film' and a large video thumbnail showing a person sitting in a chair in a dimly lit room with a red light source. The right sidebar includes a 'Propagovat' dropdown menu, a 'TENTO TÝDEN' section showing '20 Označení stránky To se mi líbí', and an 'Aktuální' section for the year '2015'.

## Příloha 8

Promo kampaň: plakát.

