

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění
Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

BDĚNÍ

Jan Kocour

2016

1

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění
Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Intermediální tvorba

Specializace Multimédia

Bakalářská práce

BDĚNÍ

Jan Kocour

Vedoucí práce:

Akad. Soch. MgA. Jan Morávek

Oddělení výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jsem jen uvedeníh pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2016

.....

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	5
2. TÉMA A PŮVOD JEHO VOLBY	6
2.1 <i>Původ jeho volby</i>	
2.2 <i>Experiment a sen</i>	
2.3 <i>Vysvětlení jména</i>	
3. CÍL PRÁCE	7
4. PROCES PŘÍPRAVY	8
4.1 <i>Studium materiálů</i>	
4.2 <i>Zkrácený výpis studovaných materiálů</i>	9
4.3 <i>Příprava scénáře</i>	10
4.4 <i>Konzultace</i>	
5. PROCES TVORBY	11
4.1 <i>Natáčení</i>	
4.2 <i>Příprava zvukové stopy</i>	11-12
4.3 <i>Střih, efekty a post-produkce</i>	12
6. POPIS PRÁCE	13
7. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	14
8. SILNÉ STRÁNKY	15
9. SLABÉ STRÁNKY	16
10. PŘÍNOS PRÁCE PRO OBOR	17
11. RESUMÉ	18
12. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	19
13. PŘÍLOHY	20

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Za svůj čas v oboru jsem vyzkoušel mnoha přístupů a způsobů práce tvurčího rázu. K rozmanitosti mého portfolia přispěla barvitá povaha ateliéru jako takového. V ateliéru jsem si díky přísunu pracovních možností vyzkoušel mnoho reálných pracovních pozic, práce pro klienty, práce se zakázkami a obecný přehled pracovního světa v oblasti multimediální produkce, post-produkce. K největším patří moje první zkoušky projekčního mappingu, práce z projekcí jako takovou, spolupráce z jinými obory a účast na organizaci školních projektů. Kromě toho jsem se ale velmi dobrovolně zúčastnil a inicoval několik projektů se spolužáky v rámci i nad rámec ateliéru a školy. Mezi tyto patří nejen hromada experimentálních, divadelně-alternativních videí které jsem natočil se spolužákem Albertem Hrubým, ale i spoluorganizace malířsky-ilustrátorské akce Skečbetl 2014 (a posléze z Londýna) Skečbetl 2015, výjezd do Londýna a pomoc při konání (vizuální doprovod projekcí) cirkusového představení.

V ateliéru multimédia pod vedením pana Morávka se mi tedy dostalo velké množství příležitostí ve kterých jsem zkoušel svoje schopnosti i neschopnosti. Do života se mi otevřelo mnoha cest kterými se můžu vydat. V mém díle jsem se začátky zkoušel vydat cestou velmi praktickou, avšak po stránce odevzdání velmi teoretickou cestou, narážím tím na mé klauzurní práce z prvního ročníku, kdy jsem navrhnul multi-účelovou halu pro výstavy, divadla, promítání a všelijaké umělecké dění. V průběhu dalších let jsem se od teoretické architektury vydal přes práci z videem, zvukem, projekcí a dokonce i choreografií v případě propojení projekce a cirkusového představení v Londýně. Z tohoto pohledu si již dnes dovolím tvrdit o mé rozhodnosti a určitosti v názorech ať už na teoretickou či praktickou stránku umělecké činnosti. Díky otevřenosti ateliéru, konkrétně jeho vedoucího jsem byl vystaven mnoha pohledům a tak se moje dílo formovalo na základě názorů a dění okolo mne.

2. TÉMA A PŮVOD JEHO VOLBY

2.1 PŮVOD VOLBY

Téma experimentálního filmu bylo počátečním rozhodnutím pro tvorbu mé bakalářské práce. Z možných témat jsem se přikláněl k aditivnímu tématu ilustrací, tedy concept artu, kterému se v rámci i nad rámech ateliéru plně věnuji. Takové téma je ale velmi praktické, a já jsem nechtěl tvořit praktično, neboť praktično tvořím mimojiné pořád, a tvořit jej pořád budu, v práci, v životě, abych přežil. Tak jsem se rozhodl pro experiment, experiment ve kterém si budu moci hrát, neboť kreativita a hravost jdou pospolu ruku v ruce. Experiment obrazu, zkoumání a hledání v obrazu, snaha najít něco nového a stále zkoušet své dosavadní znalosti.

2.2 EXPERIMENT, SNĚNÍ A DROGY

O čem experiment má být, zvláště pokud se jedná o prakticky převážně technické hraní? Proč ne o zábavných kýčích uměleckého života, jako je sen, nebo moderní zábava jako je psychedelika. Obě tyto věci mnozí z nás znají ze zkušeností, mnohokrát se je lidé snažili zobrazit nebo s nimi nějakým způsobem pracovat. U mě by se jednalo o vyobrazení jiného stavu mysli, ať už snění, psychedelik. Abstraktní obrazce které by diváka přesvědčili o intenzitě jiného stavu mysli.

2.3 VYSVĚTLENÍ JMÉNA

Bdění je opak snění. Avšak často se člověk probouzí a neví či snil, nebo bděl. Taková je moje práce. Jde zhlédnout jedině bděním, ale ve výsledku by měla člověka mást. Klást otázky, co vlastně viděl.

3. CÍL PRÁCE

V průběhu tvorby díla jsem narazil na několik skutečností, které postupně formovali jak a proč vlastně dílo tvořím. Základním záchytným bodem bylo vyobrazit určité zážitky, takové jaké jsou. Od tohoto bodu jsem se odvazoval řešit zdali to mají být moje zážitky, a proč. Na tento bod velmi trefně narazil pan Merta při řešení klauzurních prací našeho ročníků zimní semestr 2015, kdy jednou z prací byla vizualizace dění v mozku při spánku REM, pan Merta se hrubě studenta ptal; 'Koho vlastně ten váš sen zajímá?'. A měl pravdu, pokud své sny nezobrazíme tak aby jsme vytvořili zájem u druhých právě zobrazením, sen jako takový zajímavý nebude. Bude to vyprávění jisté osoby o jejím zážitku. A takové vyprávění zvládá většina lidí co si své sny pamatuje.

Právě tímto bodem jsem se rozhodl pro úpravu a změnu úmyslu. Na co vyobrazovat svůj sen? Hlavně, o čem by ten sen měl být? Ploché představení snění, tedy spánkových představem je prosté, beze smyslu. Proč tedy nepřidat ke snům aditivum, respektive zúžit záběr celého filmu. Zpětně se hodně otáčím na jiný stav mysli. Ať už vyčerpáním, konstrukcí mentálních stavů nebo pomocí psychedelik. Sny o drogách, či snění na drogách můžou vskutku být surrealistické zážitky, hodné záznamu a zpracování. A v tom jsem se snažil svojí práci propojit a dosáhnout takřka univerzálního zážitku upraveného nebo jinak zmateného mentálního stavu, pomocí světla zachytit a pojmout prostor, pomocí zvuku jej znejistit a nechat roztáhnout a pomocí pohybu jej oživit.

4. PROCES PŘÍPRAVY

4.1 *STUDIUM MATERIÁLŮ*

Základním krokem bylo shromažďování literatury a materiálů pro vytvoření scénáře. Mezi samozřejmé počáteční kusy literatury byly studie psychoanalytiků o snech, o tom co sen vlastně je a znamená, k čemuž patřily teoretické spisy populárních odborníků, jako je Sigmund Freud, Alfred Adler, Carl Jung a další. (zkrácené obsahy důležitých knih jsou vypsané níže (4.2b/c/d) Po přečtení a studiu jejich knih jsem teoreticky uvažoval o vizuální zpracovatelnosti snů. Je možné sen převést na papír či na obraz, tak aby opravdu reprezentoval to co člověk při jeho prožití cítil? Odpověď na tuto otázku je kvůli subjektivitě asi vždy spekulativní, ale právě díky praktickému smýšlení některých psychoanalytiků je jednoznačným faktem to, že takovému zobrazení snu se lze přiblížit. Další fází studia byly nejen sny, ale jejich vliv a aplikace na život. Mnohá z informací k tomuto tématu byla už zadána a předurčena předem jmenovanými odborníky. Mnoha nejasností co se týče toho jak se například psychedelika a drogy projevují ve snech a co v nás vyvolávají ale odpověděl autor, filozof a neurolog Sam Harris v jeho podcastech kde popisuje zkušenosti z psychedeliky a jejich vlivem na lidské chování a život, zejména tedy morálku a vnímání okolí. V obecném pojetí je většina psychedelik dodnes vnímána veřejností jako tabu, což těžce pomíjí jakékoli zkoumání jejich aplikace, fungování a efekty na stav bytí, ačkoli se jejich užití dá v praxi aplikovat na určité relaxační a terapeutické účely, což jsou právě témata kterým se Sam Harris a lidé jako Dr. Rick Doblin, další člověk ze kterého ve své práci vycházím . V rámci svého filmu jsem tedy hodlal pospojovat mé zkušenosti z psychedeliky, sny, které jsem mnohokrát předtím zobrazoval v ilustracích (viz příloha č.1) a obecným cítěním jiného stavu mysli.

4.2 ZKRÁCENÝ POPIS STUDOVANÝCH MATERIÁLŮ

a) *Výklad snů, Sigmund Freud, 1899*

Kniha představuje Freudovu teorii podvědomí s ohledem na výklad snů a také první pojednává o tom, co se později stane z teorií Oedipova komplexu. Freud revidoval knihu nejméně osmkrát a ve třetím vydání přidal rozsáhlou část, která bere symboliku snů velmi doslovně, následovaná vlivem Wilhelme Stekela.

- referenčně použito pro studii snů

b) *Teorie Snů, Alfred Adler 1910*

Alternativa Freudových myšlenek, Adler byl všestranným psychologem, znalým nejen teorie o snech ale i pro obecné analýzy sociopolitických problematik. Ve svých teoriích se může zdát interně nekonzistentní, ale i tak nabízí velmi kvalitní alternativu a protipól Freudových teorií, kde místo sexualizace subjektů bere v potaz jiné environmentální vlivy, například právě sociopolitickou situaci individuála ve velmi kolektivní společnosti.

- referenčně použito pro studii snů a pro překlad snů a pro identifikaci a popis jiných mentálních stavů

c) *Waking Up With Sam Harris (podcast series), Sam Harris 1910*

Obecné vyprávění filozofa Sama Harrise, vydávané současně jako kniha *Waking Up*. Sam Harris se vydává na cestu filozofického rozboru barvitého okruhu témat, mnohé z nich se týkají právě lidského přemýšlení, vědomí a nevědomí. Jeho pojetí těchto tématik bývá velmi objektivní, vědecké a opírající se o racionální argumenty, ve velké míře se vyhýbá metafyzickému přemýšlení. Často také probírá morální, sociální chápání lidské kondice, násilí a jiné sociologické a politologické směřované problematiky.

- referenčně použito pro popsání a identifikaci lidské mentality, vnímání a sestavy scénáře.

4.3 PŘÍPRAVA SCÉNÁŘE

Scénář, jako základní kámen stavby filmu jsem začal sestavovat již před určením konečného cíle tvorby. Díky relativní povaze charakteru filmu šlo scénář 'předpřipravit'. Vlastně jsem věděl čeho se chci ve filmu chytit. Hlavní čtyři body scénáře tedy byly: PŘÍCHOD, DIALOG, ODCHOD, ÚTĚK. Tyto části jsou velmi jednoduché, protože charakter příběhu měl být povrchový od začátku, nemělo se jednat o nadnesené, ale spíše přímé, lidské převzetí jiného vnímání reality. V části příchod jsem uvažoval nad několika verzemi zobrazení, z čehož se většina týkala průjezdem, nebo-li spíše průchodem určitých prostorem, od chodníku přes tunel po obyčejnou lesní cestu. Pro zachování stylizace jsem se u velké většiny záběru rozhodl pro urbanistické prostředí, které měli zachycovat nejspíše mé vlastní zájmy pro to s čím chci pracovat. Část dialog je hlavně o zvukové stopě, opět lehce vysvětlitelný, v obrazu jsem počítal z opětovným vyobrazením prostor v kombinaci z lidským zapojením. Ke konci dialogu se stýkáme z člověkem osobně a posléze se rázem zapojujeme do části odchod. V odchodu se jedná o melancholický zážitek. Ze strany materiálu jsem od začátku věděl že se bude jednat o natočení prosté jízdy v kombinaci z pomalou hudbou, kterou se v konci stal zpomalený klavír. Tato část a její dlouhá stopáž je důvodem právě pro vystižení melancholického nádechu. Obrazem jsem mířil k předvečerní náladě, kdy se často odchod, odjezd někam koná. Konec, tedy útěk, měl být nejagresivnější částí videa, část před probuzením, ať už ze snu nebo z jiného stavu myslí. Jedná se o zachycení propojení reality a zmatení přemýšlení.

4.3 FINALIZACE SCÉNÁŘE NA ZÁKLADĚ KONZULTACÍ

Scénář jsem několikrát konzultoval nejen ze svým vedoucím ateliéru, ale i s přáteli a lidmi kteří měli z podobnou prací zkušeností nebo pracují na bakalářské práci také. Mimo jiné jsem svou práci skonzultoval z MUDr. Hynek Forman, primářem denního sanatoria Horní Palata Univerzity Karlovy. Jeho poznatky na efektivnost pomocí jednoduchých optických triků jsem do práce posléze aplikoval ke konci a v průběhu intenzivní změnou světelnosti. Pan Forman se také vyjádřil k charakteru práce a měl výhrady vůči její subjektivnosti, souhlasili jsme ale na nevyhnutelnosti vstupu charakteru autora v případě jakékoli simulace myšlenek a myslí.

5. PROCES TVORBY

5.1 NATÁČENÍ

Materiály pro film, tedy natočené filmové stopy jsem pojmul dokumentárním, sběratelským stylem. Jelikož videostopa jako taková v čiré podstatě filmu význam nemá, ve výsledném díle se jedná hlavně o její zpracování a finální, tedy post-produkční vzhled, bylo sběratelské natáčení velmi vhodné. Jednotný styl videostop zaručovalo natáčení 'turistikým' vybavením, tedy natáčení na malý cestovní fotoaparát, mobil, handycam a jiné příhodné příslušenství. Natáčení jsem si rozdělil do různých fází podle scénáře, tedy natáčené materiály nebyly pouze, ale aditivně náhodný sběr líbivých záběrů. Podle scénáře jsem řešil hlavně natáčení prvních třech fází, jelikož ze čtvrtou fází jsem se spoléhal na efekty postprodukce. Ve fázi příchod bylo nutné natočit procházení se, pohyb skrz prostor, někdy až velmi jasné či primitivní záběry pochodů. Pro fázi dialog jsem natočil několik interakcí mezi lidmi, lidi jako takové, ale i v této části se jednalo primárně o kvalitu zvukových stop. Pro fázi odchod jsem natáčel pohledy z aut, z tramvají, jelikož odchod se dá subtilně spojit z jakýmkoli odjezdem. Při použití záběrů z aut se velké většině zobrazuje odjezd 'z nějakého místa', vyvolávající melancholické či nostalgické pocity. V celém natáčení jsem tedy hlavně používal záběry sběrné, tudíž nepřímo připravené podle scénáře, ale dodržující striktní zásad a nutností v rámci celého díla.

viz. příloha č.2, strn. 21

5.2 PŘÍPRAVA ZVUKOVÝCH STOP

Zvukové stopy byly nezákladnější součástí celého díla. Nezakládám jsem na kvalitě, ale věnoval jsem kvalitě tolik úsilí, aby z výsledku vyplývala jasná rozhodnost v rozmyslu kvality stop, tedy tak aby nevyrušovali od celého zážitku. Mnohé zvukové stopy jsem natáčel samostatně, avšak některé zvukové stopy jsou pouze zvuky z videoaparátů natočené spolu z videem a poté několikrát upravované, tak aby vytvářeli zvukovou

atmosféru které se ve filmu dožadují. Mnohé zvuky byly ambivalentní, tedy neurčité zvuky prostorů které slyšíme v každodenním pohybu v životě. Jedná se hlavně o zvuky mechanických součástí prostorů, jako jsou dráty na stožáru pro vlajky, bouchající ve větru o tělo stožáru, vytvářející zajímavé technické souznění. Tyto zvuky následně probíhaly dlouhým upravám. Možná úplný základ úprav zvuku byla neurčitost umístění, tedy téměř absolutní utopení zvuku ozvěnou, kolísáním a rozdělením zvuku mezi kanály, tak, aby diváka 'obcházeli' a on se nemohl přesně zaměřit na jejich zdroj. Mezi důležitou úpravu zvukové stopy patří také deformace hlasu, nejen tedy ozvěnou, ale změnou tónin a frekvencí zvuku, o čemž píší dále...

5.3 POST-PRODUKCE A PREZENTACE

A tedy finální součást přípravy filmu, ač se jedná o experiment, je stříh a post-produkce. V tomto případě nejzásadnější součást tvorby, jelikož právě o úpravu nahraných stop se celý film opírá. V celém filmu bylo potřeba udělat tmou, temno. Sen se totiž velmi často ocitá v noci, a tak je zatemnění snu téměř vždy vhodné doplnění. V první fázi se z temnoty dostáváme do zbarevných prostorů. V této části začínám intenzivněji pracovat z rozdrčením prostoru tak, aby se zdal neznámý. I později se ze tmy dostáváme do světelných obrazů, které se ale rázem stáčejí v opětovné temno. Přes velkou část filmu jsem se rozhodl pro velmi melancholické, nostalgické zpracování tématik, opravdových zážitků ze snu, které se mnohdy dějově nedají přímo zachytit, nedávají smysl, anebo jsou až příliš smysluplné pro smíření z chladem reality. V mnohých záběrech jsem vycházel ze svých ilustrací (viz. příloha č.1) a snažil jsem je převést do záběrů ve filmu. Některé mě přiměli obraz upravit a nakonec jsem došel k jinému záměru ale v mnohých se prvotním obrazem stávaly právě ony. V konečné fázi post-produkce byla důležitým rozhodnutím prezentace.

V základu by se práce měla promítat na celou jednu stěnu zahalené čtečkové místnosti přičemž by divák měl sedět pod projektorem v relativním pohodlí, tedy na gauči nebo polstrované židli.

6. POPIS PRÁCE

Jedná se o zobrazení snovosti, abstrakce myslí. Vycházející z povahy autora, pokračující v úmyslu vyrovnat se divákovi, a zaujmout jej. Snaha zobrazit přemýšlení, snaha zobrazit sen, snaha zobrazit vnímání jinak než je pro nás obvyklé. Z vycházejících materiálů je jasné že se opětovně jedná o pokus vytvořit surrealistické dílo, ze zážitku autora, které se však otáčí po relativizaci vůči obecenstvu. Dílo je převážně temné, zlé, smutné a melancholické, avšak i přesto v něm lze nalézt chvíle abstraktní naděje, kdy se barvy v obraze mění tak aby uspokojili oko. Dílo vypráví zážitky které se nestaly, popisuje děj který neexistuje, zároveň ale vychází a zpracovává objektivně racionální situaci. Celý film je oknem do divadla jiného dění, toho co člověk zažívá když usíná, když se probouzí, když se zasní, a když se všeobecně vytrácí z racionálního vnímání světa, ať už samovolně či dobrovolně. Dílo je reprezentací melancholických, nostalgii kořeněných stavů myslí, zároveň agresivních důsledků oné melancholie a naší celkově zmatené povahy v přemýšlení o světě za hranicemi našeho přemýšlení. Dílo není metafyzické, tudíž teoretické zkoumání jiných stavů je důsledkem pouze vědeckého zkoumání lidského chování, povahy, a projevu vůči okolnímu světu.

Celkově se jedná o experimentální film, popisující, zobrazující a nadějně navozující atmosféru přemýšlení za hranicemi obecné strážlivosti.

7. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Materiál byl natáčen na levná zařízení, aby světlo zachytilo obyčejně, plošně, aby se realita nezobrazovala filmově, ale obecně. Zvuk byl využit z několika zařízení, včetně právě fotoaparátu na natáčení. Veškeré materiály, jak jsem již zmínil, sbíral časově a spíše dokumentárně, jelikož pro finální vzhled filmu nebyla jejich povaha v takové podstatě zásadní. Samozřejmě že jsem v určitých chvílích narážel na body kdy jsem pro zhotovení scény či určité již nastavené součásti scénáře musel natočit velmi specifickou věc, ale pro většinu záběru se jednalo o konstrukce prostoru či obrazu z několika jiných, filtrovaných či jinak upravovaných záběrů. V tom byla ostatně nejzajímavější věc, že se většinová povaha filmu zakládá na hře abstraktní obrazotvorby, kterou jsem vytvářel pomocí vrstvení videí a jejich rozkladu ať už účelnými nástroji nebo experimentální cestou. K čemuž se příkládá zvuk, který byl přetvořen podobně jako obraz, kombinací experimentu z praxi, z čehož se praxe určitě dala považovat, v tomto případě za důležitější. Hotové dílo bylo stříhově upraveno podle scénáře a na jeho výsledný vzhled byla zvolena průměrná kvalita.

Materiály pro natáčení: Canon IXUS155 HD, HTC Desire, ZOOM

Materiály byly zpracovány v programech: Ableton Live 9, Audacity, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6, Adobe Audition CS6.

Snímek byl sestřihán a vyhotoven v programu Adobe Premiere CS6.

8. SILNÉ STRÁNKY

Práce je ve velkém formátu a za intenzivního ozvučení silná a manipuluje z divákem, tak jak jsem chtěl. Použití a zpracování zvukových stop se v rámci práce a zadaných cílů opravdu vytváří zajímavé prostorové efekty a nenechává znát svůj zdroj. Tato zvuková stopa správně funguje ve spojení z obrazem, měnivostí obrazu se doplňuje a v rozměřených chvílích graduje a ustupuje. Naznačené nálady tak zdělují názorně pocit o které jsem se jako autor práce snažil, melancholická, avšak abstraktně neurčitá povaha videa se svým způsobem vydařila, a i přesto že se ze začátku zpracování zdála práce, respektive tématika a její účel velmi nerozhodná, mám dobrý pocit z toho kam jsem z prací filozoficky a pracovně došel. Každý kus práce, od videa po zvukovou stopu je mým dílem, od záznamu po zpracování a tedy, z odevzdáné práce podle mě dostatečně vyznívá správný dojem kompletace.

9. SLABÉ STRÁNKY

K určení tématu a začátku jeho zpracování jsem docházel pomaleji než bych očekával a chtěl, práce se tak mnohokrát změnila v průběhu jejího procesu tvorby. I přesto, že se jedná o experimentální film si myslím že jsem mohl být v určitosti tématu rozhodlejší v rannějších chvílích tvorby a neschovávat se pod háv experimentu jako slova. Dostatečná kompletace někdy pro mě jako autora neschovává momenty nerozhodnosti které přicházeli od dob začátku tvorby. Spoleh na levnější pevnou techniku při natáčení se může projevit jako lenost tvorby, či technický nedostatek, z čehož může práce působit amatérsky. Celkově považuji můj časový rovrzh v průběhu tvorby za lehce nedostatečný.

10. PŘÍNOS PRÁCE PRO OBOR

Stejně jako mě práce v ateliéru a v oboru přinesla mnohé, otevřela mnoho cest a osvětlila mnoho způsobů a přístupů k práci, stejně tak doufám že moje práce oboru tyto kvality vrací. Co se týče filozofie pracovního postupu a myšlenkové tvorby jako takové, jsem přesvědčen že abstraktní přemýšlení v mých pracích a k mojí osobě obecně je přínosem do ateliéru, jakožto si zakládám na určitosti hodnoty tvorby.

Moje obrazotvorba, podobně jako mého spolužáka Alberta Hrubého je velmi specifická, a ačkoli prakticky toužím tvořit velmi řemeslné práce a věnovat se tak velmi určité pracovní činnosti, abstraktu jsem se ve své práci nevyhýbal, dokonce jsem se nad ním pozastavoval a používal jej pro vhodné činnosti. V mnoha případech považuji svůj přístup za nový, a to nejen na základě vlastních domněnek, ale zpětné vazby několika pracovních kolegů a vedoucího ateliéru. Kupříkladu v projekčním mappingu na klášter plasy jsem o obrazech uvažoval jinak, než by prostý člověk očekával. Nechtěl jsem primitivně použít mapping pro rozdělení konstrukce a dekonstrukce budovy, rozhýbat prostor jak je zvykem, nýbrž jsem prostor chtěl oživit a použít, udělat z něj něco co není, ale nikterak specificky, naopak zapomocí abstraktní obrazotvorby.

Moje bakalářská práce tedy odpovídá tomuto chápání práce a pracovního procesu. V případě tvorby na zakázku kde má člověk volnou ruku a v případě vlastní tvorby je potřeba experimentovat za účelem posunu, objevu. Věřím že toto přemýšlení jako takové je přínosem pro obor a další studující.

11. RESUMÉ

I'm an experimental person, within the parameters of my studio I've always worked with whatever was on the border of subject, but still maintained a level of professional approach on many subjects. I've dealt with video, it's editing and use for many things, from documentary reporter work to alternative artworks and even things such as project mapping. I'm also very interested in painting and musicmaking.

The bachelors work called *Bdění* (Vigil in english) is a representation of several possibilities of mental states, described by either dreaming or psychotropic affection. The video arrangement, sound and the intensity of the presentation deliver an overall capturing of a random feeling, or so-called disparity of a mental state. The whole idea was solely based on experimenting with video and capturing an interesting thing within the experiment, so it can be assumed that the final topic was derived within the time of making the whole work. At the beginning I was gathering data, that is primarily video through a collective way, where I simply recorded daily situations that me and the people around me went through and pictures of the spaces, architecture, nature, or both that fascinated me in some way or would fit the beforehand assumed direction of the work. Within the work process I've reached many points of learning about the subjects of psychology, neurology, and so on to specific topics such as dreams, their capture, social and moral thinking within dreams and also in relation to psychedelics. That whole process of thinking redefined and helped me capture my goals in this experimental video. Which was to create an alternate vision of the perceptive loss of normal consciousness. As of to technical parameters of the work, I worked with all kinds of video equipment, as well as audio, although in relation to delivering a full experience, I've used professional in many cases of audio samples that were later mixed into the movie. The movie is supposed to be presented on a large screen within a dark room to gain full strength to include the audience.

12. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

FREUD, Sigmund. Výklad snů. Česká republika: Nová tiskárna Pelhřimov, 1999. ISBN: 8086559165

FREUD, Sigmund. Psychopatologie každodenního života. Česká republika: PORTÁL, 2016. ISBN: 978-80-262-1027-6

JUNG, Carl Gustav. C.G. Jung speaking. USA: Princeton University Press, 1987. ISBN: 0691018715

JAFFÉ, Aniela. Vzpomínky, sny, myšlenky C. G. Junga. Česká republika: PORTÁL, 2015. ISBN: 978-80-262-0803-7

ADLER, Alfred. What Life Should Mean to You. USA: Hazelden, 1998. ISBN: 1568382286

ADLER, Alfred. Understanding Human Nature. USA: Fawcett, 1981. ISBN: 0449308332

HARRIS, Sam. Waking Up: A Guide to Spirituality Without Religion. USA: Simon & Schuster, 2014. ISBN: 1451636016

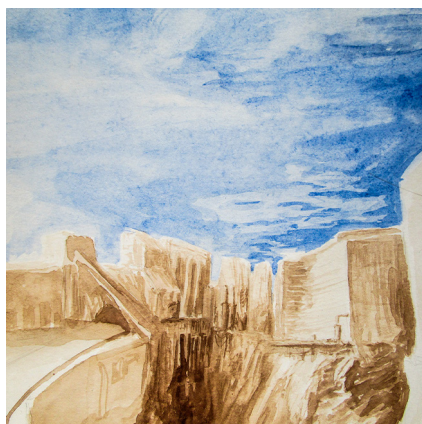
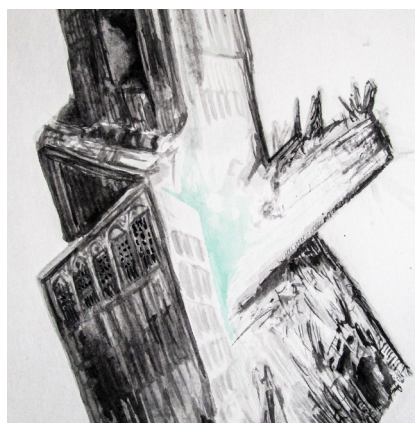
HARRIS, Sam. The Moral Landscape: How Science Can Determine Human Values. USA: Free Press, 2010. ISBN: 1439171211

HARRIS, Sam (Author). 2015. The Virtues of Cold Blood: A Conversation with Paul Bloom [Audio podcast].

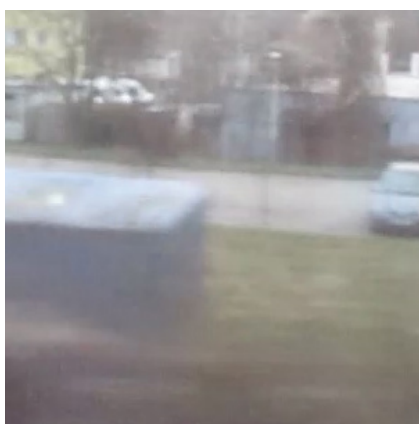
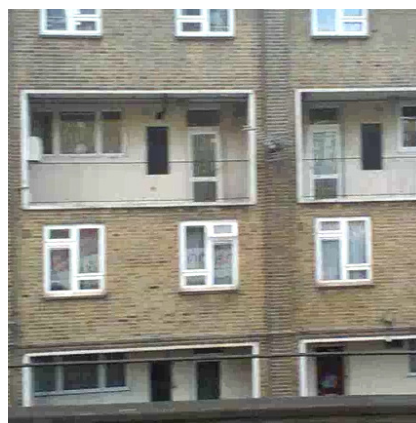
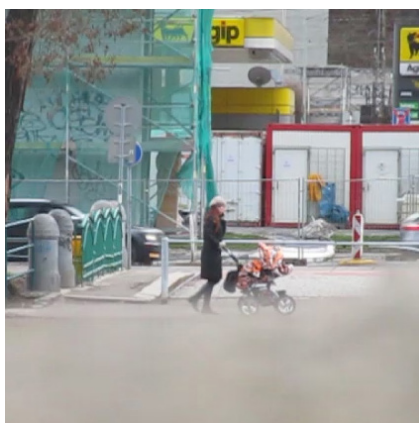
Získáno ze zdroje: <https://www.youtube.com/>

13. PŘÍLOHY

Příloha č.1 : Sběrka ilustrace snů které jsem referoval v práci



Příloha č.2 : Ukázky záběrů před úpravou pro film



Příloha č.3.: Ukázka filmu

