

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

ELISABETH CHODÍ BOSA

AUTORSKÉ VIDEO

Vojtěch Kuřátko

Plzeň 2019

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

ELISABETH CHODÍ BOSA

AUTORSKÉ VIDEO

Vojtěch Kuřátko

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2019

.....
podpis autora

Poděkování patří vedoucímu bakalářské práce MgA. Janu Morávkovi a jeho asistentovi MgA. Lukáši Kellnerovi za přínosné rady a celkový dohled na průběh mé práce. Dále bych rád poděkoval Kryštofu Novotnému a celému štábu za pomoc při realizaci snímku.

OBSAH

1. Úvod do tématu práce	6
2. Průběh a forma zpracování	6
2.1 Žánr	7
2.2 Scénář	7
2.3 Kamera	7
2.4 Barvy	7
2.5 Hudba a zvuk	8
2.6 Postprodukce	8
3. Popis výsledného díla	8
4. Seznam použitých zdrojů	9
5. Resumé	10
6. Seznam příloh	11

1. Úvod do tématu práce

Tématem mé bakalářské práce je autorské video. Rozhodl jsem se ho zpracovat formou krátkého hraného snímku, jehož námětem jsou emocionální stavy člověka. Problematiku negativních stavů lidské psychiky jsem si vybral z důvodu osobní zkušenosti nejen se svou vlastní osobou, ale také s osobami mně blízkými. Toto téma je dle mého názoru stále velmi opomíjeným ve většinové společnosti, i když v poslední době se osoby s těmito problémy dostávají více do všeobecného povědomí. Důkazem toho mohou být například nově vznikající mobilní aplikace, které pomáhají lidem vyrovnat se s depresemi, či úzkostí. Tyto stavy jsou způsobeny negativními událostmi, které v lidských životech sehrály svou roli. Kromě těchto faktorů, mohou být deprese, či úzkosti způsobovány například poruchou chemie mozku, organickým poškozením mozku, nebo mohou být nežádoucím účinkem užívání léků. Člověk v těchto stavech zažívá výrazný pokles na mysl, bezmoc, smutek, pocity viny, či beznaděje. Tyto stavy prožívá také hlavní postava mého filmu — Elisabeth. Konkrétně pak úzkostné stavy způsobené jistými nepříjemnými událostmi v jejím životě. Rozhodne se nejdříve vše řešit sama se sebou, stejně jako to dělá většina takto postižených lidí v reálném světě. Postupem času však stavy gradují a objevuje se jakási mysteriózní hmotná forma. Lidé s těmito poruchami mohou prožívat například halucinace, vznikající následkem přehnané fantazie a domýšlení reálných i nereálných scénářů.

Ideální řešení těchto problémů je vyhledání odborné pomoci. Ve filmu Elisabeth chodí bosa je léčba pojata vzhledem k diagnóze poněkud netradičně. Hlavní postavě se v okamžiku, kdy již neví jak dál řešit svoje problémy, naskytne možnost speciální léčby, která ji poněkud zvláštní a extrémní cestou přivede k osobnímu rozřešení, které však pro diváka zůstává otevřené.

Cílem práce je jak informování veřejnosti o problematice psychických poruch a přiblížení stavu postiženého, tak nabídnutí divákovi filmové dílo, které ho donutí více přemýšlet o hlubších významech snímku, nebo například k následné diskuzi. Snímek také zachycuje, jak by mohla vypadat léčba jinou cestou, než běžně užívanou.

2. Průběh a forma zpracování

Pro zpracování výše popsaného tématu jsem zvolil formu krátkého hraného snímku. První otázkou bylo jaký styl a žánr hraného filmu zvolit. Delší dobu se ve své audiovizuální tvorbě snažím vyhnout stereotypním a blockbusterovým způsobům zpracování, naopak se více inspiroji severskou kinematografií a filmy vytvořenými mimo hollywoodskou produkci. Dle mého názoru se film dostal do až nesnesitelné roviny zábavního průmyslu s cílem diváka především pobavit, uhranout akcí, či velkolepými efekty. Pozorovatel poté pouze přijímá přímo zprostředkované informace a absolutně nemá potřebu se dále zamýšlet například nad dějovou linkou, symbolikou v obraze, či nad filmem jako takovým. Tento přístup tvůrců mi byl vždy poněkud nepříjemný a proto jsem se rozhodl ve své práci tyto principy potlačit a naopak demonstrovat alternativnější přístup k filmu. Za ty jsem zvolil například vyloučení speciálních digitálních efektů v obraze, akční střihové skladby, nebo velkolepého hudebního doprovodu. Naopak jsem se snažil být k divákovi co nejupřímnější, používat naprosto

přirozené scény, prostředí, situace a řešení reálných problémů postav. Také jsem využil vizuální symboliky, vyhnul se přímo vypovídajícím dialogům. Volně jsem se inspiroval skupinou Dogme 95¹.

2.1 Žánr

S tím vším souvisí také výběr žánru. Vzhledem k tématu díla jsem zvolil žánr psychologického dramatu. Drama je často definováno jako žánr, který umožňuje divákovi soucit s postavou ve filmu, která má reálné problémy. Také se jedná o vážný žánr, nikoliv komediální záležitost. Na těchto skutečnostech jsem postavil dějovou linii, prostředí a atmosféru celku.

2.2 Scénář

Scénář byl vytvářen převážně před samotným natáčením. Během něj jsem ovšem do scénáře zasahoval. Většinou z toho důvodu, že jsme se já, hlavní herečka, nebo členové štábu, více sžili s tématem a situací ve scénáři. V tomto případě jsem měnil některé scény, vyškrtl je, nebo upravil hereckou akci. Nastavil jsem poněkud jasnou úvodní situaci. Během několika prvních minut se divák seznámí s hlavní postavou a jejím psychickým stavem. Postupně se však v ději vyskytnou situace, které nejsou polopaticky vysvětleny a divák je nucen vytvořit si vlastní domněnku. V průběhu filmu se tyto situace buďto částečně vysvětlí, nebo poskytují divákovi prostor pro jeho vlastní asociace. Stejně funguje i samotný závěr filmu, ve kterém divák dojde k určitému pochopení symboliky, nikoliv však k úplnému pochopení celkového děje. V tuto chvíli má divák možnost částečného domyšlení vlastního závěru, či vlastního pochopení celého díla.

2.3 Kamera

Dalším faktorem filmu je zpracování obrazu a technika kamery. Pro vystižení atmosféry a prohloubení emocí ve scéně jsem nejčastěji použil dlouhé záběry s minimem střihů. Záběry působí více přirozeně, střihy neruší divákovo vnímání děje, a lépe se pak vžije do konkrétní situace a prostředí. Scéna tím pádem působí více upřímně a uvěřitelně. Délky záběrů jsem také využil ke kombinaci několika velikostí záběru. Bez jediného střihu se tak z velkého celku dostáváme například do velkého detailu a emoce ve scéně se v tu chvíli více zdůrazní. Stejně tak funguje i často malá hloubka ostroty. Stabilizace obrazu, nebo její absence, podtrhují psychické stavy herců a náladu scény. Celý snímek jsem se rozhodl točit jedním objektivem s pevným ohniskem 50 mm. Toto ohnisko je nejpodobnější vnímání obrazu lidským okem, co se týče perspektivního zkreslení, čímž jsem chtěl podpořit onu přirozenost snímku. Tato velikost objektivu mi také dala lepší možnost prolínat výše zmíněné velikosti záběrů. Jediné obavy nastaly se zaznamenáním celků v interiéru, ovšem reálné komplikace se nakonec nevyšly.

2.4 Barvy

Je pravdou, že divákovy pocity a emoce z filmu velmi ovlivňuje zbarvení obrazu a barvy obecně. V mé práci jsem použil například studené zbarvení scén, pro podtržení negativní nálady a pocitu nejistoty. Dále jsem se zaměřil na působení jednotlivých barev. Červená barva ve chvílích, kdy přichází nebezpečí, žluté světlo ve studeně modré místnosti jako symbol naděje, či černá barva jako symbol tajemna a zla.

¹Dogme 95 — filmařské hnutí založeno dánskými režiséry v roce 1995 dbající na čistotu a syrovost filmové tvorby.

2.5 Hudba a zvuk

Pro mne samotného, jakožto hudebníka, je velmi důležitou složkou filmu hudba a zvuk. Záznam zvuku v díle je proveden klasickou metodou – nahrán přímo při natáčení, což bylo například u dialogů poněkud nezbytné. Tuto techniku jsem se pokusil mírně rozvinout, což se nakonec vydařilo. Například ve scéně, kde se hlavní herečka hádá s přítelem v autě, jsem zaznamenal zvuk jak zevnitř vozidla, tak zvuk exteriéru v okolí kamery a pozdější herecké akce. Tyto dvě složky jsem v postprodukcí smíchal tak, abych dosáhl poněkud netradičního pojetí scény ze zvukového hlediska. V několika scénách nastaly lehké komplikace, například když bylo nezbytné způsobit hluk při natáčení ve spojitosti s fungováním štábu. V takovémto případě jsem využil postprodukcí a nahrál některé zvuky a ruchy mimo samotné natáčení scény. Zvuk se také stal pojítkem střihových přechodů scén, nebo nástrojem pro zprostředkování emocí a myšlenkových pochodů hlavní postavy. Hudební část jsem pojal poněkud minimalisticky a netradičně. V průběhu filmu se vyskytují hudební akcenty v závislosti na akcentech obrazových, či na gradaci děje. Nepoužil jsem však běžný zvuk klasických nástrojů, ale veškerou hudbu jsem vytvořil pomocí postprodukčních postupů, při kterých jsem zvuk nástrojů změnil a vytvořil tak až industriálně znějící zvuky a skladby. Také jsem pracoval se zvuky věcí a přístrojů běžně se vyskytujících v prostředí filmu. Ty jsem nahrál a stejnými postupy, jako v případě hudebních nástrojů, je upravil a použil v díle. Inspirací mi byl alternativní hudební žánr Noise². Podařilo se mi tak také prohloubit některé pocity ve filmu a hlavně znázornit psychické stavy hlavní postavy.

2.6 Postprodukce

Natočený materiál byl poté zpracován pomocí postprodukčního softwaru Adobe Premiere Pro. Po důkladném vybrání vhodných záběrů jsem určil jejich finální délku a nastříhal je do celkové střihové skladby. Minimum střihů mi dovolilo se na ně více zaměřit. Ve výsledku jsou také podpořeny zvukem a hudbou. Lineární střih protínají retrospektivní scény a záběry znázorňující sny. Barevné korekce záběrů jsem upravoval ve stejném softwaru a to manuálně. Od úrovně kontrastu a jasu, až po zabarvení stínů, či přidání filmového zrna.

Animované titulky byly vytvořeny pomocí techniky, kdy se text napsaný tuší na skle postupně rozpustil ve vodě. Tento proces byl natočen a vložen do filmu.

3. Popis výsledného díla

Výsledkem zpracování mé bakalářské práce se stalo autorské video, konkrétně krátkometrážní hraný film o délce zhruba třiceti minut, na téma psychických poruch člověka. Drama, jenž pojednává o mladé ženě, která bojuje s následky životních situací a následně prodělá léčbu, která ji dovede k určitému osvobození. Samotný závěr filmu a také celkový koncept je proveden tak, abych sým dílem docílil vymanění diváka ze zažitých principů vnímání současných filmů, přiměl ho nad filmy více přemýšlet a svým způsobem narušil komfortní diváckou zónu. Tím pádem není úplně možné konkrétně popsat dějovou linku filmu.

²Noise — alternativní hudební žánr založen na arytmiické kompozici hluků.

4. Seznam použitých zdrojů

Knižní a periodická literatura

1. RÖHR, H. P., Cesty z úzkosti a deprese, 1. vyd. Praha, Portál 2012. ISBN 978-80-262-0073-4
2. BAINBRIDGE, C., The Cinema of Lars von Trier, 1. vyd. New York, Wallflowerpress 2008. ISBN 1905674430

Internetové zdroje

1. DOGMA 95 — THE MANIFEST
dostupné z < <http://www.dogme95.dk/dogma-95/> >

5. Resumé

Krátký film Elisabeth chodí bosa je psychologické drama pojednávající o psychických problémech mladé dívky. Ta je vystavena nepříjemným situacím ve svém životě, které jí tyto problémy způsobí. Posléze je dívce nabídnuta alternativní léčebná metoda. Cílem díla je kromě přiblížení daného problému společnosti také donucení diváka více přemýšlet nad významem filmu, symbolikou, nebo rozpoutání následné diskuze. Proto sem se touto prací snažil vybočit z klasické konzumní kinematografie, dbát především na jednoduchost a upřímnost provedení, doplněné alternativní hudební částí.

The short movie - 'Barefoot Elisabeth' (volny preklad) is a drama about a young girl with emerging mental health issues. She faces inconvenient situations in her daily life, which she is unable to deal with. After some time the main character decides to try out an alternative form of treatment.

The piece should bring the viewer closer to the mental health issues dwelling in our society. Furthermore, it should act as a trigger for the viewer's ideas about the whole purpose of the piece, symbolism and provoke a discussion. I decided to choose an alternative form of cinematography, its main strengths are its simplicity and honesty as such accompanied with a slightly less mainstream musical background.

6. Seznam příloh

PŘÍLOHA 1

kontrola storyboardu podle scénáře

PŘÍLOHA 2

technická příprava scény

PŘÍLOHA 3

průběh natáčení

PŘÍLOHA 1

kontrola storyboardu podle scénáře¹



¹ Kamila Parmová

PŘÍLOHA 2

technická příprava scény ²



²Kamila Parmová

PŘÍLOHA 3

průběh natáčení³



³Monika Bartáčková