

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

ELIZA

Autorské video

BcA. Matěj Vlček

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Audiovize

Studijní obor Multimédia

specializace Multimédia

Diplomová práce

ELIZA

DOKUMENTÁRNÍ VIDEO

BcA. Matěj Vlček

Vedoucí práce: MgA Viktor Takáč, MgA. Milan Mazúr

Katedra audiovize

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

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

Plzeň, červenec 2023

.....

podpis autora

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Matěj VLČEK**
Osobní číslo: **D20N0106P**
Studijní program: **N0211A310006 Audiovize**
Specializace: **AU – specializace Multimédia / MgA.**
Téma práce: **Autorské video**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr:

Záměrem této práce je za využití autorské tvorby vytvořit audiovizuální dílo, které propojí prvky krátkého filmu a videoklipu.

Způsob:

Autorské video bude vytvořeno za využití filmových technik s důrazem na obrazovou estetiku. Tím bych chtěl dosáhnout filmové kvality, která odpovídá aktuálním trendům na poli kinematografie. Pro střih a komponování záběrů využiji program Adobe Premiere Pro, pro vytvoření animací program Adobe After Effects.

Předpokládaný výstup:

Předpokládaným výstupem je kompletní autorské video ve formátu MP4.

Rozsah průvodní zprávy:

Minimálně 3 normostrany.

Rozsah teoretické části: min. 3 normostrany
Rozsah praktické části: vplyne ze zpracování DP
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005. ISBN 80-7331-039-2.
CUBITT, Sean. *The cinema effect / Sean Cubitt*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2004. ISBN 0-262-03312-7.
BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-010-4.
JECH, Pavel a Mary ANGIOLILLO. *Scénář na sedm minut*. Přeložil Petra DOMINKOVÁ. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2021. ISBN 978-80-7331-564-1.
KUČERA, Jan. *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002. ISBN 80-7331-896-2.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Viktor Takáč**

Katedra audiovize
MgA. Milan Mazúr
Katedra audiovize

Oponent diplomové práce: **MgA. Marie Lukáčová**

Oponent

Datum zadání diplomové práce: **20. října 2022**

Termín odevzdání diplomové práce: **28. dubna 2023**



MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 24. října 2022

Poděkování patří zejména mým rodičům za podporu po celou dobu mého studia a Onuralpovi Yildizovi za pomoc při realizaci této práce.

OBSAH

1 Kontext tvorby	7
2 Výběr tématu	7
3 Forma práce	8
4 Proces tvorby	8
5 Použité technologie a výstup	9
6 Přínos práce pro obor	10
7 Reflexe	10
8 Seznam použitých zdrojů	11
9 Resumé	12
10 Seznam příloh	13

1 Kontext tvorby

V uplynulých letech studia na FDULS jsem se zabýval různými tématy, které se z velké části dotýkaly která se z velké části dotýkala zejména vztahu různých různorodých, rozmanitých, rozličných vymožeností moderní doby a společnosti. Myslím tím hlavně sociální sítě a různé technologické prostředky 21. století. V tomto ohledu jsem zkoumal, jak naše moderní okolnosti ovlivňují lidské chování, jaké jsou nástrahy, nebo jaká nás může čekat budoucnost. S přihlédnutím na mé dosavadní práce jsem vybíral i téma této diplomové práce. Nejvíce mě ve výběru ovlivnila má poslední klauzurní práce. Jednalo se o video instalaci. Hlavní nosnou myšlenkou této práce byla budoucnost naší identity v digitálním prostředí. Za využití umělé inteligence, která skrze stránku `thispersondoesnotexist.com` generuje neexistující obličeje, jsem poskládal tyto obličeje a pomocí projekce je promítal na vystupující obličej z pružného plátna. Chtěl jsem touto prací poukázat na křehkost našich identit v této a zejména budoucí době. Každý jsme zaznamenali rozmach technologií umělé inteligence v posledních několika měsících. Tento rychlý vývoj technologií, které nám byly ještě před nedávnem daleké, mě motivuje uvažovat o jejich vývoji, směřování a zejména tím, co znamenají pro nás jako lidstvo.

2 Výběr tématu

Díky zmíněné klauzuře jsem se začal zajímat více o naši budoucnost, význam našich identit a kam se jako lidstvo můžeme vyvinout. Budeme jednou pod nadvládou AGI – tedy formy umělé inteligence, která překoná svůj původně zamýšlený smysl? Měli bychom se bát o svou práci, ve které nás možná nahradí? Osobně přihlížím k méně sci-fi scénáři, neboť si myslím, že nám všem jednou AI usnadní mnoho úsilí, ať už v osobním, nebo pracovním životě.

Při zamyšlení, kam nás tato cesta zavede, mě nejvíce v souvislosti s AI a supervýkonnými počítači fascinuje představa rozšíření, nebo snad jakési uploutování lidského vědomí. Tušil snad Descartes při psaní slavných slov „Cogito ergo sum“, kam lidstvo v otázce vnímání sebe sama a své existence dospěje? Je technologická singularita jen sci-fi, nebo se s ní jednou ve svých životech potkáme? Při vymýšlení tématu a celkově jakou cestou mou práci vést jsem narazil na pár několik zajímavých prací, které tento vývoj do budoucnosti

popisují a které mi pomohly více pochopit danou problematiku, ať už formou sci-fi literatury, tedy díla Isaaca Asimova, nebo více vědecké pohledy Raye Kurzweilla. Hledáním informací o uploutování mysli do digitální podoby mou pozornost přitahovalo více a více. V této chvíli toho o vědomí, jeho fungování a podstatě nevíme mnoho. Podle zjištěných informací byl proveden pokus o naskenování myšního mozku, až do detailu samotné synapse. Jedná se zatím pouze o snímek, který vyžadoval nejmodernější mikroskopický rentgen. Věřím však, že s technologickým pokrokem, který nás ještě čeká, budeme schopni informace o vědomí využít k nalezení cest, jak mysl přenést. Co se ale skrývá v budoucnosti našeho digitálního vědomí?

Dovolte mi krátkou úvahu. Jsem v budoucnosti a nechám si své vědomí extrahovat z fyzické stránky, tedy těla, do digitální podoby, například do supervýkonného kvantového počítače. Budu to, za předpokladu, že má fyzická stránka již nebude existovat, pořád já? Budu schopen si uvědomit svou existenci? Ne na základě naprogramovaného kódu, který by simuloval mé vědomí, ale doopravdy existenci mé nové podoby, schránky? Fakt, že již s tímto světem nejsem biologicky spjatý? Je to nesmírně zajímavá představa budoucnosti, ve které se zároveň skrývá velká prázdnota.

3 Forma práce

Jako výslednou formu, která ponese myšlenku mé práce jsem zvolil autorské video. Jelikož jsem se vždy rád a s nadšením věnoval videu, věděl jsem, že jím chci své studium zakončit. Nechtěl jsem ale, aby výsledné video bylo pouze krátkým filmem, nýbrž něčím víc. Ve své volné tvorbě jsem se věnoval natáčení (pár) videoklipů a tato disciplína oblast mě zaujala. Především i díky mým oblíbeným interpretům a jejich videoklipům. Jedná se například o videoklipy Coldplay – The Scientist, Radiohead – High and Dry, nebo Pink Floyd – High Hopes. Zvolil jsem tedy videoklip v kombinaci s krátkým filmem.

4 Proces tvorby

Při procházce přírodou jsem přemýšlel nad již zmíněnou extrakcí lidské mysli, a jak by bylo možné toto téma uchopit a přetvořit v děj. Vzpomněl jsem si na monument, který stojí nedaleko Nepomuku u Plzně. Je to velký dlouhý kvádr z leštěného kovu, který je šikmo zaražen v zemi. Když jsem tento monument viděl poprvé byl jsem překvapen.

Nachází se v hustém lese a lze jej lehce přehlédnout. Věděl jsem, že tento monument chci ve své práci použít jako vizuální prvek, který by mohl děj a mou myšlenku o budoucnosti vědomí skvěle podpořit.

Vymýšlení děje a zápletky nebylo vlastně dlouhé. Chtěl jsem již od začátku zachovat jednoduchost. Stanovil jsem si základní parametry. Ve videu bude účinkovat pouze jedna osoba (vědomí), která bude zjišťovat, že se nachází v extrahované podobě. K tomu použiji pouze pár scén - dvě, maximálně tři. Scény budou rozděleny do reality a simulace. Jednoduchost jsem chtěl zachovat zejména z důvodu předchozích zkušeností v tvorbě, kdy jsem se snažil práce zlepšovat přílišným překombinováním. To se mi většinou neosvědčilo, jelikož jsem postupně zjišťoval, že sám na to nestačím. Zároveň jsem došel k pohledu, že bude lepší zachovat scény a postavu jednodušší, ale soustředit se více na myšlenku v pozadí. Video jsem rozdělil na dvě části – hranou (film) a hudební (videoklip). Původně jsem jako hudební podkres plánoval použít kamarádovu kapelu, jelikož jejich písně jsou z mého pohledu dobré, ale nijak nesouvisí s tématem jako takovým. Až při rešerši technologií kolem AI jsem narazil na knihovnu skladeb od společnosti OpenAI, která mimochodem stojí za ChatGPT. Tato knihovna se skládá z pokusů společnosti o vytvoření skladeb pomocí AI. Vygenerované skladby jsou v zásadě osekane skladby od známých interpretů a na základě strojového učení desítek jiných skladeb od interpreta je vyjmutá část generována.

V momentě, kdy jsem měl vybrané skladby jsem se více zaměřil na scény a nosné prvky děje. Chtěl jsem, aby se postava probudila do temné scény, prázdná, které by evokovalo procitnutí do simulace. V té bude nacházet výjevy vlastního vědomí, které souvisejí s její realitou (magnetofon – hudba, tanec) a díky kterým bude schopna poznat sebe sama.

5 Použité technologie a výstup

V práci jsem využil primárně programy pro střih Adobe Premiere Pro a pro efekty Adobe After Effects. Obraz jsem zaznamenával pomocí kamery Panasonic Lumix S5. Výstupem práce je komponované video ve formátu .mp4 v rozlišení FullHD, 25 fps. Video je určeno k projekci, nejedná se tedy o samostatnou instalaci. Video může být promítnuto např.

v galerii, nebo na filmových festivalech.

6 Přínos práce pro obor

Jako přínos vidím považuji fakt, že se jedná o videoklip s krátkým filmem za využití hudebních podkladů generovaných AI.

7 Reflexe

Ve výsledné práci i v samotné tvorbě je pár věcí, které bych rád udělal jinak a lépe. Zejména je to příprava, která byla kvůli mé pracovní vytíženosti ochuzena. Mrzí mě, že jsem si více nerozmyslel podobu temné scény, hlavně nasvícení. Bohužel vzhledem k časovým možnostem nebylo možné ve školním Multilabu natáčet dlouho. Celkově natáčení zabralo pouze dva natáčecí dny. To není mnoho. Nevím, do jaké míry je zmíněná nepřipravenost důležitá. Rád nechávám prostor pro jistou improvizaci, která samozřejmě ne vždy může fungovat. S ohlédnutím zpět na tvorbu má bakalářské práce, kdy jsem tvořil ne moc povedený krátký dokumentární film, jsem spokojen s výběrem a následnou realizací nynější práce. Výběr tématu bakalářské práce byl nešťastný, jelikož jsem zpracování a realizaci nezvládl.

8 Seznam použitých zdrojů

Internetové zdroje

1. https://en.wikipedia.org/wiki/Mind_uploading
2. <https://www.anl.gov/article/researchers-image-an-entire-mouse-brain-for-the-first-time>
3. [read://https_www.bionity.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.bionity.com%2Fen%2Fencyclopedia%2FMind_uploading.html](https://www.bionity.com/?url=https%3A%2F%2Fwww.bionity.com%2Fen%2Fencyclopedia%2FMind_uploading.html)
4. <https://hashdork.com/cs/jukebox-ai/>
5. <https://wandb.ai/authors/openai-jukebox/reports/Experiments-With-OpenAI-Jukebox-On-Weights-Biases--VmlldzoxMzQwODg>
6. <https://jukebox.openai.com/?song=799437607>

9 Résumé

ELIZA is an author's video. It is a combination of a short movie and a music video. What is reality? Who am I? These are the main questions to ask after watching. This video looks into the deepest areas of mind. It depicts the possible future of humankind in connection with itself, in connection with the digital era that is yet to come.

10 Seznam příloh

příloha 1

Natáčení - temná scéna

příloha 2

Natáčení - les

příloha 3

Webová aplikace pro vytvoření vlastní skladby

příloha 1

Natáčení - temná scéna



příloha 2

Natáčení - les



příloha 3

Webová aplikace pro vytvoření vlastní skladby

