

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

VIDEO - DOKUMENTÁRNÍ VIDEO  
DISORDINARY

Jáchym Kachlík

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 - DOKUMENTÁRNÍ VIDEO DISORDINARY

Jáchym Kachlík

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské univerzity v Plzni

2021

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Akademický rok: 2020/2021

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Jáchym KACHLÍK**  
Osobní číslo: **D18B0090P**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Multimédia**  
Téma práce: **VIDEO – DOKUMENTÁRNÍ VIDEO – PORUCHA POZORNOSTI**  
Téma práce anglicky: **VIDEO – DOCUMENTARY VIDEO – ATTENTION DISORDER**  
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

### Zásady pro vypracování

*Sledující autorem zvolené téma – rozsah: 5-10 minut*

Tvůrčí záměr: experimentální dokumentární video sloužící jako výklad myšlenkových a náladových pochodů osob s poruchou pozornosti.

Způsob realizace: záběry, které dokáží zachytit a předat velmi pestrý vnitřní svět osob s poruchou pozornosti a všechny jeho pozitivní i negativní dopady.

Cíl: osvěta vnímání poruchy pozornosti ve společnosti, která nebude založená pouze na teoretickém medicínském výkladu.

Předpokládaný charakter výstupu: Krátké experimentální video.

Rozsah průvodní zprávy: minimálně tři normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

PELLETIER, Emmanuelle. Porucha pozornosti bez hyperaktivity. Praha: Portál, 2014. ISBN 9788026205999.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jan Morávek**  
Katedra výtvarného umění  
Oponent bakalářské práce: **Doc. PhDr. Jaroslav Vančát, Ph.D.**  
Katedra výtvarného umění  
Datum zadání bakalářské práce: **31. října 2020**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2021**

Dle rozhodnutí č. j. 2020/010212/2021  
stanoven nový termín odevzdání BP/DP 30. 7. 2021



**Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.**  
děkan

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

V Plzni dne 31. října 2020

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

Praha, červenec 2021

.....  
podpis autora

Poděkování:

Rád bych poděkoval MgA. Janu Morávkovi za odborné vedení práce a jeho inspirující zpětnou vazbu, dále bych chtěl poděkovat MgA. Lukáši Kellnerovi a MgA. Lukáši Fišárkovi za technickou podporu a zpětnou vazbu při zpracování.

## OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	8
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	8
3. CÍL PRÁCE.....	8
4. PROCES TVORBY.....	9
5. POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA.....	9
5.1. Popis výsledného videa	
5.2. Technická specifika	
6. MYŠLENKA DÍLA.....	10
7. PŘÍNOS DÍLA.....	10
8. LIMITY PRÁCE.....	10
9. REFERENCE.....	10
10. RESUMÉ.....	11
11. SEZNAM PŘÍLOH.....	12

## 1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Již ve svých ranných letech jsem začal objevovat svět kolem sebe za pomoci fotografie. Tam, kde mi připadal svět kolem sebe příliš všední, jsem se snažil jej rozvíjet za pomoci své vlastní vize a svého subjektivního vnímání krásy. Volně jsem se učil novým stylům a uměleckému projevu i přes jistou pomlku v uměleckém vzdělání při studiu gymnázia. Vždy mě zajímalo, jak lze posunout vnímání identity ve vizuálním vyjádření. I díky tomu jsem se s neutuchajícím nadšením zabýval emocionálním dopadem videa či fotografie na diváka, který se za pomoci volně otevřené vizuální komunikace stává jednou z hlavních složek mého uměleckého díla. V poslední době jsem hnán především fascinací komerční a filmovou video tvorbou, kterou se v rámci svých děl snažím rozvíjet do různých příběhových frakcí, které dohromady vytváří různorodé koncepty, které si ovšem zachovávají svůj jedinečný rukopis. Stejně tak je pro mě důležitá i performativní, herecká a taneční činnost, jenž jsou důležitou součástí mého pohybového vyjádření. Tyto činnosti se často snažím propojit a vytvořit jeden funkční celek, který vytváří můj subjektivní obraz světa kolem sebe, tak jak jej vnímám.

## 2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma, které jsem si zvolil je v podstatě základní reflexí mého fungování v reálném životě. Po roce, který jsem strávil odstřižený na vesnici při distanční výuce, přišlo důležité rozhodnutí, které se mělo stát základním kamenem mé Bakalářské práce, a to volba tématu. Dlouho jsem přemýšlel, jaké téma si zvolit. Mnohokrát jsem moje nápady změnil, než mi došlo, že nejlepší volbou bude, začít naprosto od základu sebe samotného. Moje ADHD mi přináší v životě mnohé strasti, ale také potěšení. Je to diagnóza, která mě provádí světem od malička a stála při většině situací a rozhodnutí, kterými jsem v životě prošel.

Je to téma velmi osobní, které reflektuje velkou část mé identity. Zároveň často cítím nepochopení této problematiky ze strany okolí a svých nejbližších. Proto je pro mě důležité vyjádřit chaos, který se v mé hlavě odehrává a vytvořit dílo, které nebude pouze popisovat hmatatelné dopady této psychické poruchy na život, ale přiblíží vnitřní rozpoložení a samotnou příčinu divákovi tak, jak ji cítím.

## 3. CÍL PRÁCE

Cílem práce je vytvoření abstraktního krátkého filmu, v němž je účelem vytvořit v divákovi dojem zmateného pohledu na svět, který reflektuje život s ADHD a přiblížit, na jakém principu mozek takového jedince funguje. Jedná se samozřejmě o těžko uchopitelnou představu, jelikož je to stále dojem velmi individuální. Důležitý tedy není žádný konkrétní poučný závěr, kdežto volný průběh, který nevyovídá nic předem jasného. Dílo tedy nechává diváka volně plynout ve vizuální složce, která vytváří lehkou návaznost v určitých symbolech a ve složce zvukové, která podtrhuje jisté zacyklení bez očividného konce.



## 4. PROCES TVORBY

Základním stavebním kamenem mé bakalářské práce bylo zanechat proces autentický a podpořit díky němu výsledné dílo. Důležité proto nebylo pouze co ve výsledku vzniká, ale i jakým způsobem, abych docílil uvěřitelnému zakomponování tak citlivého tématu, jako jsou psychické poruchy a diagnózy bez zkreslení příliš odtaziťým způsobem vyprávění. Bylo pro mě tedy zásadní mít hodně prostoru přemýšlet, jakým způsobem budu dílo komponovat a jak mají psychologicky jednotlivé části působit na koncového diváka. Následně se vše především odvíjelo od maximální přípravy na natáčení a četné konzultace s hlavní herečkou, zvukařem a s jinými odborníky, kteří mi dali velmi cenné rady, jak postupovat a čemu se vyvarovat. Ve třech natáčecích dnech vznikala vizuální materiál, který se točil na pěti lokacích a obnášel zajištění kompletní filmové techniky. Následné konzultace natočených záběrů mi pomohly si konkrétně ujasnit finální strukturu střihu, na jejímž základě jsme následně se zvukařem mohli vytvořit hudební stopu a voice over.

Velkou inspirací pro mě byl snímek *Eyelash*<sup>1</sup> od režisérky Jesse Lewis-Reece, který vystihuje milostný příběh mladého muže, který trpí Obsedantně kompulzivní poruchou. Jeho příběh je také vyprávěn pouze za pomoci vizuální složky a voice overu.

Mezi další inspiraci bych rád zařadil také snímek *Sleepwalking In The Rift*<sup>2</sup> od režiséra Cary Joji Fukunaga, který si mne získal svojí jemností a fascinující práci se světlem.

## 5. POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA

### 5.1. Popis výsledného videa

Dílo lze rozlišit na dvě hlavní složky, které se navzájem doplňují, každá nicméně s divákem komunikuje odlišně. Obrazová složka provádí diváka celým příběhem v relativním poklidu a pomáhá mu od sebe odlišit jednotlivá prostředí, ale zároveň slouží jako prvek dovysvětlení chaotického vnitřního pohledu na svět a to zejména v úvodní a závěrečné fázi filmu. Voice over zastává především roli subjektivního vnitřního hlasu, který velmi nekonkrétně a poeticky popisuje situaci z pohledu hlavní postavy, i ten se v průběhu příběhu vyvíjí a střídá naději s nejistotou a zoufalostí.

### 5.2. Technická specifika

Při natáčení jsme skoro výhradně pracovali s ramenem Easyrig, které nám pomohlo stabilizovat záběr z profesionální kamery Sony F5 a díky práci s obrazem v RAW<sup>3</sup> kvalitě jsem mohl i ve zhoršených světelných podmínkách plně využít dynamického rozsahu, který je základní doménou těchto bezztrátových formátů. Odvrácená strana formátu RAW je velmi vysoká náročnost na počítačovou paměť a výkon. Je také nutno dodat, že pro zachování dynamického rozsahu tyto soubory pracují s velmi plochými barevnými profily, což s sebou přináší nutnost důsledného barvení v postprodukci. Doplnující stop-motion záběry jsou vytvořené za pomoci fotoaparátu Sony A7. Ke kompletnímu střihu a barvení jsem používal program Premiere Pro ze sady Adobe CC.

---

<sup>1</sup>Eyelash [krátkometrážní film]. Režie Jesse Lewis-Reece. Great Britain, 2019 [cit. 28. 7. 2021]. Dostupné z: <https://vimeo.com/364122043>

<sup>2</sup>Sleepwalking In The Rift [krátkometrážní film]. Režie Cary Joji Fukunaga. USA, 2012 [cit. 28. 7. 2021]. Dostupné z: <https://vimeo.com/55403443>

<sup>3</sup>RAW (grafika), Wikipedia [online]. poslední aktualizace: 31. 1. 2021 v 10:41. Wikipedia ©2021 [cit. 28. 7. 2021]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Raw\\_\(grafika\)#Reference](https://cs.wikipedia.org/wiki/Raw_(grafika)#Reference)

## 6. MYŠLENKA DÍLA

Hlavní nosnou myšlenkou je především přiblížení vnitřního impulsivního světa osob s Poruchou pozornosti za pomoci mého introspektivního vyprávění. Nelze však kategorizovat tuto nosnou myšlenku pouze na osoby trpící ADHD, jde ovšem také o uvědomění si, že je velmi jedinečná vlastnost každého z nás, jak jednotlivé situace a dojmy ve svém životě prožívá, a že se tyto specifické vlastnosti jen těžko dají pojmenovat. Proto je nutné pohlížet na mé dílo také jako na prostor k zamyšlení a podnícení k respektu vůči vnitřnímu světu každého z nás.

## 7. PŘÍNOS DÍLA

Základní přínos je nejen přiblížení vnímání osob s ADHD a jejich pestrého vnitřního světa, ale také podnícení diskuze o psychickém zdraví a důležitosti podpory ve všech životních situacích. Zvýšený tlak, který na nás dnešní výkonově zaměřená společnost klade, je velmi toxický aspekt, který každého z nás negativně poznamenává a nechává nám velmi malý prostor k tomu, zvolit si své vlastní tempo a způsob práce. Tento tlak je natolik velký, že je pro mě důležité toto téma otevřít a skrze podobu svého díla dále rozvíjet.

## 8. LIMITY PRÁCE

Přestože se jedná o relativně krátký snímek, je práce na takovém projektu velmi náročná po stránce organizace i techniky. Proto bych jako velké omezení vnímal můj vlastní rozpočet a také nedostatečné množství členů ve štábu, který se na projektu podílel. Je zkrátka nutné, aby pro co nejvyšší efektivitu při natáčení podobného projektu, byly jednotlivé role a pozice pevně stanoveny a já jako autor měl více prostoru směřovat konceptuálně daný projekt k jeho zdárné realizaci. Tento prostor ovšem nebylo možné využít především z časových a finančních důvodů, jelikož se stále jedná o školní práci. Dále vidím prostor ke zlepšení především ve zvoleném voice overu. Bylo by vhodné jej budovat s pomocí osoby, která dokáže více využít jeho potenciál. To samé platí i pro můj mluvený projev, který má stále mnoho chyb, které vyniknou při finálním poslechu.

## 9. REFERENCE

Internetové zdroje:

<sup>1</sup>Eyelash [krátkometrážní film]. Režie Jesse Lewis-Reece. Great Britain, 2019 [cit. 28. 7. 2021]. Dostupné z: <https://vimeo.com/364122043>

<sup>2</sup>Sleepwalking In The Rift [krátkometrážní film]. Režie Cary Joji Fukunaga. USA, 2012 [cit. 28. 7. 2021]. Dostupné z: <https://vimeo.com/55403443>

<sup>3</sup>RAW (grafika), Wikipedia [online]. poseldní aktualizace: 31. 1. 2021 v 10:41. Wikipedia ©2021 [cit. 28. 7. 2021]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Raw\\_\(grafika\)#Reference](https://cs.wikipedia.org/wiki/Raw_(grafika)#Reference)

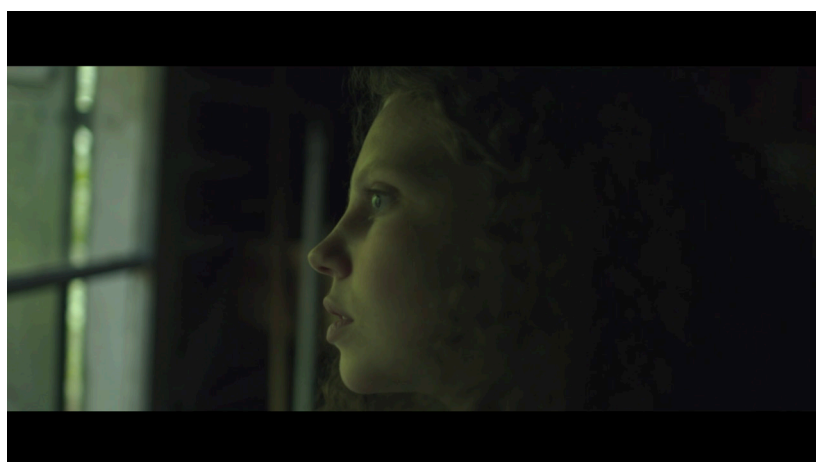
## 10. RESUMÉ

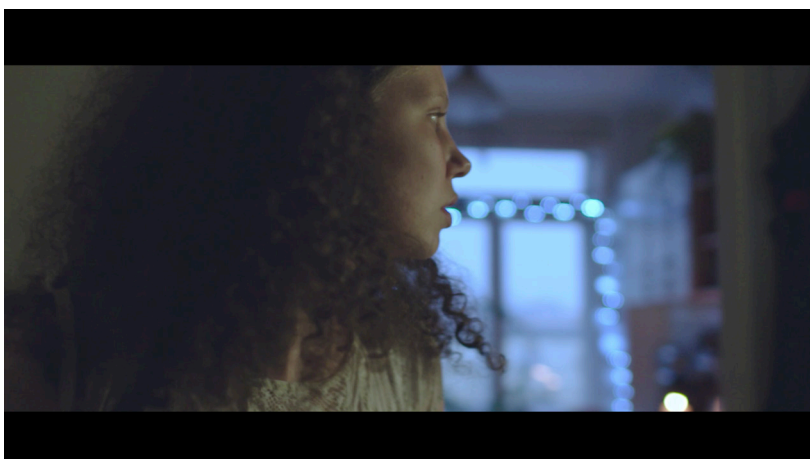
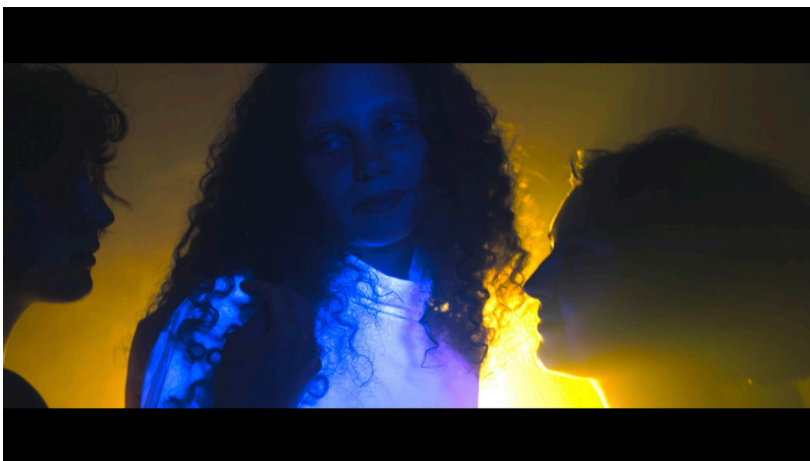
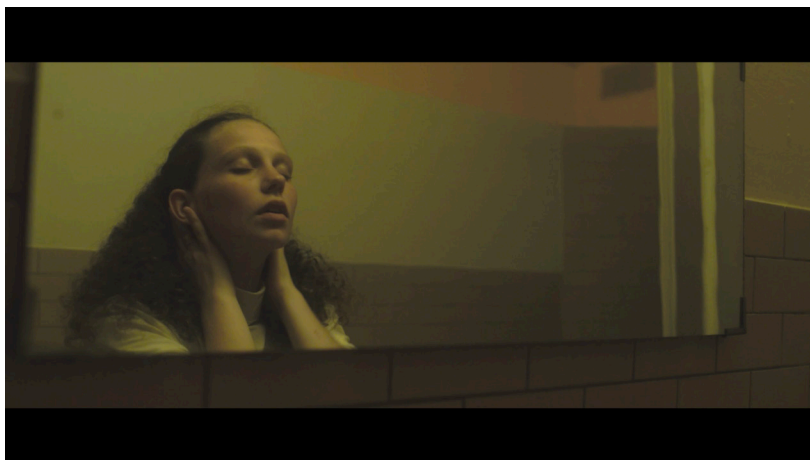
Imagination as a limit of the mindset is the key to fully understand the process I have gone through. I am a daydreamer and this short film is about the birds flying over the buildings, about spacing out and about those constantly refreshing images in my ADHD brain. I just wanted to spread out the chaos that is filling my mind, and let you hear the story of how it is to never be able to settle, never be able to stop for a while and take a breath. There is always a desire that moves me forward, but sometimes I realise that it is just a little circle that I am running in again and again. And that's it! I want you to feel blamed by smooth visuals and lose yourself in the words. I want you to be disordered in a disordered world.

## 11. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1 - 3

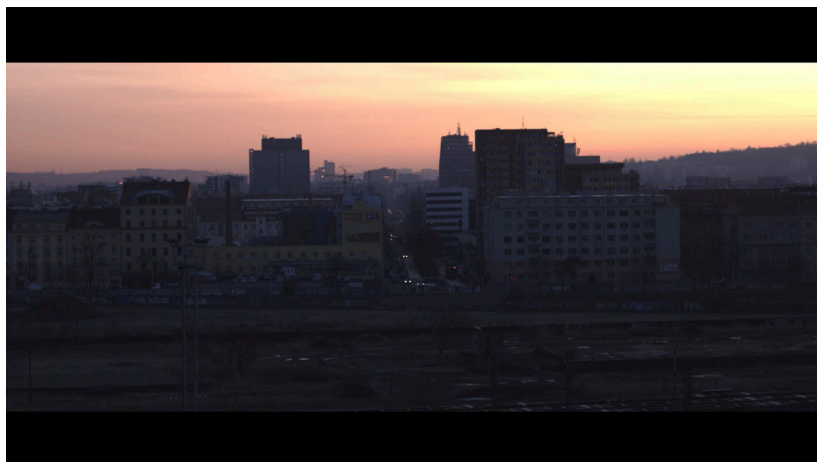
Jáchym Kachlík: DISORDINARY, Bakalářská práce, 2021





Příloha č. 7 - 9

Jáchym Kachlík: DISORDINARY, Bakalářská práce, 2021



celé video: <https://www.sarahohlova.com/project-05>



