

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2023

Anna Merkulenko

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

THE PATH

Anna Merkulenko

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Multimedia

Bakalářská práce

THE PATH
VIDEOPROJEKCE

Anna Merkulenko

Vedoucí práce: MgA. Viktor Takáč
MgA. Milan Mazúr
Katedra audiovize
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

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

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Anna MERKULENKO**
Osobní číslo: **D20B0164P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Multimédia**
Téma práce: **Videoprojekce**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Děj projekce vyvolává problematiku duševního zdraví, socializace lidí s duševním onemocněním a zotavení z duševní nemoci. Zabývá se také tématem překonávání a hledání sebe sama a kritickým hodnocením zkušenosti s nemocí.

Prvním krokem při vytváření videoprojekce je napsat popis sledu epizod a děje. Dále autor vyhledá různé zdroje inspirace pro video a zvukový doprovod – včetně literatury, hudby atd. Poté bude autor experimentovat s různými zvukovými a obrazovými zdroji, aby určil konečný styl díla. Jakmile je tato otázka vyřešena, přejde autor k vizuální a zvukové části projekce. V průběhu práce autor použije klasické animační techniky, rotoskopii, kresbu nad rámem a 3D animaci.

Autor si toto téma vybral protože zajímá se o psychologii, filozofii a věnuje se svépomoci. Cílem tohoto díla je dát divákům, kteří mají problémy s duševním zdravím, naději a podnítit je k péči o sebe a sebepoznání.

Práce bude odevzdána formou prezentace a videozáznamu v délce cca 8 minut.

Popis práce bude mít 5 normostran.

Rozsah teoretické části: **min. 5 normostran textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

BLÁHA, Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-010-4.

REMARQUE, Erich Maria a James STERN. Spark of life. New York: Ballantine, 1998. ISBN 9780449912515.

SVOBODA, Mojmir, Eva ČEŠKOVÁ a Hana KUČEROVÁ. Psychopatologie a psychiatrie: pro psychology a speciální pedagogy. Vyd. 2. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0216-5.

KOPECKÝ, Pavel. Základy elektronického zvuku a jeho kreativní zpracování. 2. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2017. ISBN 9788073314316.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Viktor Takáč**
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
MgA. Milan Mazúr
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Datum zadání bakalářské práce: **26. října 2022**
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



L.S.

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

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

V Plzni dne 27. října 2022

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

Plzeň, duben 2023

.....
podpis autora

OBSAH

1. Úvod do tématu práce	8
2. Průběh a forma zpracování	9
2.1 Koncept	9
2.2 Fáze vývoje projektu	9
2.3 Vizuální část	10
2.4 Zvuková část	10
2.5 Symbolismus	11
2.6 Instalace a technické řešení	11
3. Popis výsledného díla	12
4. Seznam použitých zdrojů	13
5. Resumé	14
6. Seznam příloh	15
6.1 Příloha 1	16
6.2 Příloha 2	16
6.3 Příloha 3	17
6.4 Příloha 4	18

1. Úvod do tématu práce

Deprese je závažná duševní porucha, která ovlivňuje životy milionů lidí na celém světě. Tato choroba se v současnosti stala jedním z nejčastějších duševních onemocnění, které nejenže ovlivňuje kvalitu života, ale má také významné ekonomické a sociální důsledky, a to nejen pro nemocného, ale i pro celou společnost. Přestože se o prevenci duševních onemocnění stále více mluví v médiích a na internetu, lidé s těmito poruchami jsou stále diskriminováni a znevažováni. To vede k tomu, že se problém neřeší, ale ještě více se rozšiřuje.

Při výběru tématu své bakalářské práce jsem věděla, že si chci vybrat téma, které mě nadchne, stejně jako klauzury v prvních dvou ročnících. Rozhodla jsem se pojmut depresi nejen jako předmět tvůrčího a vizuálního procesu, ale také jako osobní zkoumání svých zkušeností - v minulosti jsem se s touto nemocí potýkala a podstoupila jsem terapii.

Během studia multimédií jsem vyzkoušela mnoho různých technik při realizaci projektů, včetně rozšířené reality, digitální ilustrace a videa. V poslední době mě velmi zaujal interaktivní a generativní design a také využití umělé inteligence v kreativní činnosti.

Čím více jsem o realizaci přemýšlela, tím více jsem si uvědomovala, že chci téma poněkud rozšířit - chtěla jsem obrovský společenský problém zobrazit prostřednictvím osobního vyprávění a využít principu "od konkrétního k obecnému".

Cílem mé práce bylo nejen zdokumentovat vlastní zkušenosti s depresí, ale také ukázat, že tato nemoc není rozsudek, že se s ní dá a mělo by se s ní bojovat. Chtěla jsem zobrazit proces, kterým procházím já a miliony dalších lidí, a také dát naději těm, kteří mají podezření na depresi. Jedním z mých hlavních cílů však bylo vytvořit univerzální vizuální jazyk, který by umožnil různé interpretace mé práce.

2. Průběh a forma zpracování

2.1 Koncept

Původně jsem měla v plánu zobrazit celý proces deprese, od jejího počátku s téměř nevýraznými příznaky až po těžkou fázi, kdy nemoc vážně snižuje kvalitu života člověka. Po několika pozdějších konzultacích jsem si však uvědomila, že tento přístup je velmi vědecký a suchý, což neodpovídá mému pocitu z toho, jak tuto nemoc prožívám já i ostatní lidé. Došla jsem k rozhodnutí, že chci více zaměřit na pocitový aspekt vyprávění - protože velmi důležitým hlediskem léčby deprese je pozorování emocí. Rozhodla jsem se tedy tyto dva přístupy spojit - ukázat vývoj nemoci prostřednictvím pocitů lidí v různých fázích.

Vyprávění jsem rozdělila do pěti různých částí, z nichž každá odráží jinou fázi - podezření, popření, hněv, smutek a přijetí. Rozhodla jsem se vyprávění doprovodit úryvky z vlastního deníku, který jsem si psala v době, kdy jsem trpěla depresí.

Jako formu jsem se vybrala vícekanálovou videoprojekci - hotová videosekvence se vysílá na pěti plátnech současně. Pro tento výstup místo obvyklé projekce jsem si zvolila hlavně proto, že tato podoba umožňuje učinit vyprávění mnohem dynamičtějším a napínavějším, a to i přes větší technickou náročnost.

2.2 Fáze vývoje projektu

Jakmile jsem vypracovala koncept svého projektu, jsem rozdělila další práci na něm do několika etap:

1. Vytvoření scénáře - pro větší pohodlí jsem ho napsala formou tabulky, kde jsem popsala hlavní vizuální motivy, charakter střihu a zvuku.
2. Shromažďování a vytváření materiálů, které budou později použity při projekci.
3. Nahrávání dabingu jednotlivých epizod a hledání hudby.
4. Střih a zpracování zvukové a obrazové části projekce.

Po dokončení všech výše popsanych kroků plánuji provést úpravu a zkušební promítání díla před jeho obhajobou.

2.3 Vizuální část

K realizaci svého projektu po vizuální stránce jsem zvolila několik metod. První z nich byla černobílá paleta. Rozhodla jsem se nepoužívat jiné barvy, protože jsem měla pocit, že tato barevná kombinace je pro dané téma nejkontrastnější a nejstručnější. Chtěla jsem pomocí jen dvou základních barev vyjádřit celou škálu emocí a zapracovat na expresivitě výsledného díla.

Druhou metodou je volba techniky. Původně jsem měla v úmyslu použít více animace klasickou technikou frame by frame, ale později jsem si uvědomila, že je to časově velmi náročné. Nakonec jsem se zaměřila na tvorbu 3D animací a využití softwaru pro vytváření generativních videosekvencí. Toto řešení mělo několik výhod - nejenže mi umožnilo vytvořit více materiálu, ale také mi poskytlo větší rozmanitost. Mými hlavními nástroji byly Blender a Touchdesigner.

Třetí metodou, o které jsem se již zmiňovala, bylo použití více pláten. Umožnilo mi to podtrhnout spojení zvukové a obrazové dramaturgie.

Kromě animací, které jsem vytvořila sama, byly při projekci použity také videosekvence a efekty převzaté z veřejných zdrojů.

Myslím si také, že právě vizuální stránka mé práce je klíčová pro vytvoření atmosféry. Chtěla jsem zdůraznit pocit úzkosti, neklidu, možná i beznaděje, a techniky, které jsem použila při stříhání projekce, mi v tom pomohly.

Především jsem použila spoustu záblesků a světel - to může působit velmi rušivě, rozptylovat diváka a vytvářet požadovaný pocit znepokojení.

Za druhé jsem také použila analogové šumové sekvence v kombinaci se zvukem - jinými slovy ruchy, které se vyskytuje například v televizi, jako přechody a předěly při stříhu (s výjimkou přechodu mezi čtvrtou a pátou částí). Tyto "skoky" v průběhu projekce také vytvářejí nečekané momenty a pohrávají si tak s vnímáním díla.

2.4 Zvuková část

Velmi důležitou součástí mého projektu je zvuk. Centrem je hudba od umělce Miroslava Kiseleva, který produkuje pod pseudonymem The Pixel Door. Skladby, které jsem použila, se jmenují "The Loneliness", "Obscure", "Night Hunter", "Promenade" a "Stay". Veškerá hudba byla použita s plným a osobním souhlasem autora.

Na dabingu jednotlivých částí pracovalo pět lidí, včetně mě. Rozhodla jsem se svůj projekt doprovodit různými hlasy, aby divák neměl dojem, že je moje práce

výhradně autobiografická - chtěla jsem tak zdůraznit, že depresi prožívají velmi různí lidé. Ke zpracování hlasových nahrávek jsem použil Adobe Audition, a efekty byly použity v programu Adobe Premiere Pro.

Ve zvukové sekvenci jsou také audio efekty. Přestože hudba, kterou jsem použila, obsahuje mnoho různých zvuků, rozhodla jsem se ji doplnit šumy (glitchy) - hlavně v přechodech mezi jednotlivými částmi.

2.5 Symbolismus

Jednou z hlavních součástí mé práce je symbolika. Prostřednictvím určitých obrazů a vizuálních metafor jsem se snažila rozšířit vyprávění a dát své práci hlubší emocionální rozměr.

Použila jsem různé prvky projekce, které tak či onak odkazují na vývoj a průběh nemoci - v počátečních fragmentech jsou sekvence, které evokují proces dělení a rozmnožování buněk. Jednou z hlavních součástí mé práce je také symbolika. Prostřednictvím určitých obrazů a vizuálních metafor jsem se snažila rozšířit vyprávění a dát své práci hlubší emocionální rozměr.

Použila jsem různé prvky projekce, které tak či onak odkazují na vývoj a průběh nemoci - v počátečních fragmentech jsou sekvence, které evokují proces dělení a rozmnožování buněk.

Moje práce obsahuje také mnoho motivů lidského těla a jeho různých částí - hlava, ruce, nohy, oči atd. Všechny tyto části jsou často použity jednotlivě, v díle se téměř nevyskytuje kompletní zobrazení těla, což také odráží stav mysli při depresi - jedním z příznaků nemoci je neschopnost soustředění a ztráta koncentrace.

2.6 Instalace a technické řešení

Technická stránka realizace mého projektu pro mě byla velkou výzvou. Bylo to proto, že téměř nikdo přede mnou v ateliéru takový projekt nerealizoval.

Podařilo se mi však najít řešení, které se ukázalo nejen jako vhodné, ale také mi usnadnilo úpravu projekce.

V programu Adobe Premiere Pro jsem vytvořila projekt s rozlišením 5400 × 1920 pixelů. Široká strana je násobkem 1080, což odpovídá formátu Full HD (1920 × 1080). Jednotlivé části jsou odděleny pravitkem vloženým do programu. Pomocí mřížky jsem zajistila, aby každé video bylo na správném místě a nedotýkalo se jiné části.

Při přípravě instalace jsem narazila na následující problém: při renderu

tak velkého rozlišení (5400 × 1920) docházelo ke ztrátě kontrastu při vysílání projekce na plátno. Byla jsem na to připravena, protože jsem již měla zkušenosti s videoprojekcí, a tak jsem tento problém vyřešila ztmavením prostředí - projekce bude promítána v úplné tmě.

V rámci přípravy na instalaci pak nastavím hotovou projekci prostřednictvím aplikace Resolume Arena pomocí funkce Advanced Output, kde bude každé vytvořené a na videu označené virtuální plátno propojeno se samostatným projektorem.

3. Popis výsledného díla

Výsledkem je videoprojekce v podobě instalace, která divákovi umožňuje prožít depresi a projít si cestu, po které krácejí miliony lidí na celém světě. Myslím, že smyslem mé práce bylo nejen vyprávět o této nemoci, ale také upozornit na problematiku prevence duševních onemocnění. V tomto projektu zůstávám duševně se všemi lidmi, kteří i nadále bojují navzdory všemu. Mně tato práce pomohla znovu prožít tuto zkušenost, poděkovat si za sílu, díky níž jsem nemoc překonala, a uzavřít tuto kapitolu svého života.

4. Seznam použitých zdrojů

1. BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-010-4.
2. REMARQUE, Erich Maria a James STERN. *Spark of life*. New York: Ballantine, 1998. ISBN 9780449912515.
3. SVOBODA, Mojmír, Eva ČEŠKOVÁ a Hana KUČEROVÁ. *Psychopatologie a psychiatrie: pro psychology a speciální pedagogy*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0216-5.
4. KOPECKÝ, Pavel. *Základy elektronického zvuku a jeho kreativní zpracování*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2017. ISBN 9788073314316.

5. Resumé

The Path je instalace spojená s videoprojekcí, která divákovi umožňuje nahlédnout do procesu deprese a projít si cestu, kterou procházejí miliony lidí na celém světě. Projekce se skládá z vizualizací pěti různých fází vývoje nemoci, které jsou postupně vysílány na pěti plátnech a doprovázeny zvukovou stopou z úryvků mých deníků, které jsem si vedla v době, kdy jsem sám trpěla depresí.

The Path (Путь) - это инсталляция, соединенная с видеопроекцией, которая позволяет зрителю посмотреть на процесс развития депрессии и пройти дорогой, которой проходят миллионы людей по всему миру. Эта проекция состоит из пяти разных этапов развития болезни, которые по очереди транслируются на пять полотен и сопровождаются звуковой дорожкой с отрывками моих дневников, который я вела, когда сама была больна депрессией.

6. Seznam příloh

6.1 Příloha 1 - Scénář ve formě tabulky

6.2 Příloha 2 - Fragment moodboardu

6.3 Příloha 3 - Proces tvorby projekčního materiálu

6.4 Příloha 4 - Střih zvuku a videa

6.1 Příloha 1

Scénář ve formě tabulky

1 část - Intro	2 část - odmítání	3 část - vztek a smlouvání	4 část - deprese	5 - přijetí - outro
<ul style="list-style-type: none"> - geneze nemoci v lidské psychice - biologické motivy jako srovnání nemoci těla a nemoci ducha. - voice-over a text jako deníkový záznam - zprostředkování rozptýlených myšlenek postav - spuštění smyčky 	<ul style="list-style-type: none"> - vizuálně - motivy křížů, cenzury, umičování - stříh se stává energičtějším a nesouvislejším. - text a vyprávění jsou <u>nerovnější</u>. 	<ul style="list-style-type: none"> - motivy agrese, přechod od klidné k energické. - stříh je svižný, trhavý, možná trochu chaotický. - voice-over a text se může měnit z klidného na agresivní - možná náhlá změna intonace v průběhu epizody. 	<ul style="list-style-type: none"> - motivy blednutí, beznaděje, spousta černé barvy. - editace je pomalá a důsledná - voice-over a text jsou tiché a mohou být šeptané. 	<ul style="list-style-type: none"> - motivy znovuzrození, rozkvetu, vzhled plně barevné palety - montáž je klidná a tichá - hlas a text se mění ze zoufalého tónu na pevný a klidný. - uzavření smyčky

6.2 Příloha 2

Fragment moodboardu



6.3 Příloha 3

Proces tvorby projekčního materiálu



6.4 Příloha 4

Střih zvuku a videa

