

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Bakalářská práce

VĚC-PRO-VĚC

Malá sonda do života velkých lidí

Jiří Kunc

Plzeň 2013

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Oddělení výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Bakalářská práce

VĚC-PRO-VĚC

Malá sonda do života velkých lidí

Jiří Kunc

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek

Oddělení designu

Ústav umění a designu ZČU

Plzeň 2013

/* zadání */

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2013

.....
podpis autora

1 | Obsah

2 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace.....	7
3 Téma a důvod jeho volby.....	8
4 Cíl práce.....	10
5 Proces přípravy.....	11
5.1 Od nápadu k objektu, od objektu k videu.....	11
5.2 Objekt.....	13
5.3 Výběr osob.....	13
5.4 Volba formátu videa.....	15
5.5 Výběr formy samotného natáčení.....	15
6 Proces tvorby.....	16
6.1 Výroba předmětu.....	16
6.2 Oslovení vybraných osobností.....	18
6.3 Samotné natáčení.....	18
6.4 Postprodukční zpracování materiálu.....	19
6.5 Doprovodné práce.....	21
7 Technologická specifika.....	22
7.1 Výroba předmětu.....	22
7.2 Natáčení.....	22
8 Popis díla.....	24
8.1 Video.....	24
9 Přínos práce.....	26
10 Silné stránky.....	28
11 Slabé stránky.....	29

12 Seznam použitých zdrojů.....	30
12.1 Knižní a periodická literatura.....	30
12.2 Internetové zdroje.....	31
13 Resumé.....	33
14 Seznam příloh.....	34

2 | Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

V průběhu svého dosavadního studia v ateliéru Multimediálního designu, specializace Multimédia, jsem se již od jeho počátku věnoval konfrontaci všednodenní reality, reprezentované jakousi ikonickou strnulostí a nadsázkovou šedí, s fiktivním světem iracionality, imaginace, vytržení ze zaběhnutého koloběhu. Již v první ateliérové práci během studia jsem vstoupil do veřejného prostoru s jakýmsi posmutnělým, ve městě zbloudilým jelenem, a následně pozorně – a přirozeně s kamerou – sledoval reakce kolemjdoucích. Úvahy o střetávání reality a fikce, performativní práce ve veřejném prostoru a s veřejným prostorem, mě doprovázely celým mým studiem a stejně tak mimoškolní prací a tvorbou. Jmenovitě jsou to například práce *Ztracen v městě* (klauzurní postupová zkouška, zimní semestr akademického roku 2010/2011), performance ve veřejném prostoru *Já a vy* (Plzeň, 2011), *Počteníčko* (Praha, 2011), *Pronic a nanic* (Plzeň, 2012).

Samozřejmě jsem se ale neomezil výhradně na tento žánr, v podstatě na více či méně upravované záznamy veřejných vystoupení, performancí. Do své tvorby jsem zapojil i další média, digitální (vektorová grafika a její animace, 3D modelování a 3D animace, videomapping a 3D mapping), klasické (kresba, malba, modelování a jejich animace) i nevizuální (práce se zvukem, zvukové koláže). Zejména poslední jmenovaná kategorie se mi stala skutečně blízkou, zvukové produkci a postprodukci jsem se více věnoval v uplynulých dvou letech a rozhodně je to – ve spojení s vizuální tvorbou – věc, které se chci nadále věnovat.

3 | Téma a důvod jeho volby

Tématem práce je vztah ikonického předmětu s ochotou a schopností jednotlivce fabulovat, vysoké řídicí funkci navzdory. Nosným prvkem celé konstrukce je předmět, kterému jsem přiřkl statut čehosi nepostradatelného.

Zásadním důvodem pro volbu tohoto tématu byla šance manipulovat s míněním diváka, proniknout do běžně poměrně uzavřeného světa tzv. důležitých osob, možnost prověřit jejich zdatnost v imaginaci, sílu jejich fantazie; vlastně ověřit, zda jim při výkonu jejich úřadu či služby, povolání či poslání, ještě vůbec zbývá několik krátkých minut na to, aby se v každodenním shonu zastavili a zkusili přisoudit jakousi funkci a legendu předmětu, který nikdy předtím neviděli, ke kterému – přinejmenším do té doby – neměli žádný vztah. Možnost tohoto – snad sociálního – přesahu a rozměru byla patrně klíčovým prvkem, který mě přiměl se tomuto tématu věnovat.

Příjemná je i možnost téma uchopit z dalších směrů, vytvořit mu jakousi vizualitu, evt. natočit doprovodný materiál, využít scény natočené mimo hlavní výpovědi a podobně.

Zmínit ale musím i poslední faktor, který volbu ovlivnil – toto téma, byť se v určitých mezích vyvíjelo po celou dobu tvorby projektu, v sobě od začátku neslo zásadní faktor výroby zmíněného předmětu. To vnímám jako věc mimořádně příjemnou, protože mnoho věcí dnešního světa umění vzniká v podstatě od počítače, tedy bez vlastního skutečně manuálního zásahu umělce. Od začátku jsem si byl jistý tím, že bych chtěl

v rámci zvoleného tématu během práce i něco opravdu hmatatelného vytvořit.

4 | Cíl práce

Cílem práce bylo vytvořit videoklip, který diváka uvede do světa lidí, kteří v rámci regionu vykonávají vysokou řídicí funkci či plní jí ekvivalentní poslání a umožní divákovi ověřit, jakým množstvím fantazie, schopnosti a především ochoty vytvářet příběhy a děj oplývají.

Cílem práce nebylo vytvořit takovou stříhovou kompozici záběrů z natočeného materiálu, která by zásadně měnila obsah či smysl výpovědi aktérů.

5 | Proces přípravy

5.1 | Od nápadu k objektu, od objektu k videu

Na samotném začátku tvorby práce stál nápad snoubit nosný prvek dosavadního studia, tedy práci s videem v podstatě jakékoli jeho podobě, s tématem mně osobně velice blízkému, tedy konfrontační práci s něčím „veřejným“. V prvotních úvahách samozřejmě vítězil veřejný prostor. Od tohoto záměru jsem však brzy upustil, i přes jeho obrovské možnosti by se vždy jednalo buď o promítání něčeho již natočeného či vytvořeného, tedy jakousi veřejnou, byť třeba performativní a technicky zajímavě či inovativně řešenou produkci, projekci. A nebo zaznamenávání něčeho, co se ve veřejném prostoru – a teď nemám na mysli veřejný prostor legislativní, ale spíše ten architektonický, urbanistický¹ - děje. A pokud jsem zmínil konfrontační styl práce, téměř nutně by muselo jít o záznam nějakého vystoupení, skrytou kameru, záznam guerillové propagační akce a podobně.

A při dalších úvahách o tom, co ještě je „veřejné“ - a s čím by tedy bylo možné pracovat – jsem začal přemýšlet o statutu veřejně činné osoby. Existuje jistá skupina lidí, které jsou (obvykle v rámci jedné lokality) pro jistou část populace „přivlastnitelné“. Jedná se velice často o politiky („... ten náš starosta ...“), sportovce („... ti naši hokejisti...“), hudebníky, herce a další. Činy a skutky těchto – pokud jsou populací dané oblasti, lokali-

¹ tedy především veřejně přístupné ulice a náměstí, více PROJEKT OFFCITY. OFFCITY. OFFCITY [online]. 2013 [cit. 2013-04-12]. Dostupné z: <http://www.offcity.cz/projekt-offcity/>

ty - přijímány pozitivně jsou následně taktéž přivlastňovány². Pokud vyjdeme z tohoto předpokladu, můžeme si jednoduchou zkratkou vytvořit statut „veřejné“ osoby – tedy jakési extenze veřejného prostoru. I ten nemusí být vždy státní; tak jako je veřejným prostorem vše mezi domem a domem, včetně soukromého pozemku, je „veřejnou“ osobou v kontextu městského života každý, kdo je alespoň pro část obyvatel tohoto města uchopitelný, čitelný a především dostatečně viditelný. A v tuto chvíli nezáleží na tom, jestli o tento druh publicity stojí či ne. Prostě ji má. Pokud se obloukem vrátíme k veřejnému prostoru, ač jsou ulice všechny stejné, tak zdaleka ne každá se stane veřejným prostorem v kreativním slova smyslu, tedy místem, kde se dá kreslit křídou, tančit, buskovat³ a nebo třeba demonstrovat.

A zde začíná i má práce – co začít pracovat právě s těmito lidmi? Co zkusit najít cestu jak je vhodně oslovit a přesvědčit je, aby udělali něco, co běžně nedělají? Co otestovat, zda jsou schopní v každodenním přívalu nových úkolů, termínů a projektů na krátký okamžik zastavit a třeba fantazírovat? Během krátké doby jsem zvládl vymyslet klíčový prvek práce – každá taková osoba je obklopena – více i méně – signifikantním souborem předmětů. Biskup má svůj biskupský kříž, lé-

2 CANETTI, Elias. *Masa a moc*. 1. vyd. Překlad Jiří Stromšík. Praha: Arcadia, 1994, 575 s. Studio klasik, sv. 1. ISBN 80-858-1208-8.

3 Busking je umělecké pouliční vystoupení. Je to klasické „hraní do klobouku“, ale busker může stejně tak číst básně, hrát pantomimu, malovat nebo předvádět artistické vystoupení. Pouliční umění může města oživovat, dodávat jim atmosféru a zpříjemňovat pobyt v ulicích, stejně tak ale může být otravné, nevkusné a kýčovitě. Umění na ulici: busking: Městská knihovna v Praze. Městská knihovna v Praze [online]. [cit. 2013-04-01]. Dostupné z: <http://www.mlp.cz/cz/akce/e7927-umeni-na-ulici-busking/>

kařka má fonendoskop a primátor má svůj primátorský řetěz. Nenastal čas na změnu?

5.2 | Objekt

Zadání bylo v zásadě jasné – vytvořit vizuálně atraktivní předmět, který – z důvodu široké aplikovatelnosti – nebude mít žádné (opravdu *vůbec* žádné) praktické využití. Bude příjemný do ruky. Bude fotogenický. Bude podněcovat fantazii.

Zásadním otazníkem zůstávalo zpracování tohoto předmětu – tedy jeho velikost, materiál, barva a povrchová úprava. Samozřejmě bylo využití přírodních materiálů, spíše náhodou byla zvolena rohovina z nalezeného paroží v době podzimního shozu jelenovitých. Bílá barva v lesklém provedení a hladké tvary byly zvoleny pro zvýšení pohledové atraktivity předmětu a konečně velikost byla dána rozměrem nalezeného parohu.

5.3 | Výběr osob

Při výběru osob jsem se držel výše uvedeného klíče – hledal jsem skutečné osobnosti regionálního významu. Zde je nutné zmínit, že jsem předem zvolil plzeňský region, ne snad proto, že by ostatní města nemohla nabídnout takové množství zajímavých osobností, ale vzhledem k tomu, že prostředí právě Plzně je mi důvěrně známé, nebylo tak obtížné vhodné osoby vybrat a následně je kontaktovat.

Osloveny byly následující osobnosti:

- Primátor města Plzně Mgr. Bartin Baxa (*přijal*)
- Rektorka ZČU Doc. PaedDr. Ilona Mauritzová Ph.D. (*přijala*)
- Hejtman Plzeňského kraje Bc. Milan Chovanec
- Architekt Ing. arch. Jan Soukup (*přijal*)
- Občanský aktivista Martin Marek
- Kapitán FC VIKTORIA Plzeň Pavel Horváth
- Biskup plzeňský Mons. František Radkovský (*přijal*)
- Epidemioložka a lékařka MUDr. Daniela Fránová (*přijala*)
- Vědkyně Prof. MUDr. Ulčová-Gallová Zdeňka DrSc.

Velice dobrým vodítkem byl v Plzni zřízený institut Plzeňských ikon. Jeho statut říká, že „*Ambicí projektu je každý rok vybrat 10 plzeňských ikon, které budou společně v roce 2015 prezentovány jako tváře Plzně. Cílem je upozornit Plzeňany na to, jak zajímaví a inspirativní lidé kolem nich žijí a kdo se může stát v jejich životě pozitivním vzorem.*“⁴ Ve výběru se objevilo hned několik těchto osob.

Další indicií napovídající výběru byla prostá rešerše výskytu jmen daných osob v médiích v posledních dvou letech. Zde byly využity volně dostupné agregátory novinových článků (včetně elektronických mutací deníků) ve spojení s vyhledávacími a indexovacími systémy knihoven. Práce nemá za cíl být sociologickou sondou, měřítkem větší či menší vý-

4 KROFTOVÁ, Eva a Mirka REIFOVÁ. Plzeňské ikony 2012. [online]. [cit. 2013-04-20]. Dostupné z: <http://www.plzenskeikony.eu/plzenske-ikony.php>

znamnosti dané osobnosti. I proto byly použity takto zjednodušené metody.

5.4 | Volba formátu videa

V otázce výběru vhodného formátu videa se nabízely dva formáty – dokumentární klip a reklamní video. Po krátké úvaze padla volba na první možnost. Dokument je mně osobně bližší svým technologickým i kreativním způsobem tvorby. Při jeho zpracování se užívá jiných postupů a jiné techniky než v případě tvorby reklamního spotu. Navíc by bylo obtížné využít velké množství herců, přirozené prostředí a podobně.

5.5 | Výběr formy samotného natáčení

Zde se nabízelo hned několik možností řešení. Sezvat všechny požadované aktéry na jedno místo v jeden čas a pracovat hromadně. Dopravzet tyto osoby částí jejich pracovního dne. Natáčet odděleně jejich výpovědi. Po důkladném zvážení jsem zvolil třetí možnost – hromadné natáčení by k velkému časovému vytížení zmiňovaných osob bylo v podstatě nereálné, invazivní dokumentární reportáž by vyprodukovala zbytečné množství surového videa. Natáčení osob v jejich přirozeném prostředí (typicky kancelář) se nakonec ukázalo jako nejlepší volba, a to i přes to, že i ostatní možnosti by zcela nezpochybnitelně přinesly mimořádně zajímavý materiál.

6 | Proces tvorby

Proces tvorby díla jako celku byl poměrně dlouhý, zahrnoval výrobu samotného předmětu, vytvoření klíče pro výběr vhodných osobností, oslovení vybraných osobností, samotné natáčení, další zpracování materiálu a provedení některých dalších prací. Pro větší přehlednost jsem celý proces tvorby rozčlenil do několika podkapitol.

6.1 | Výroba předmětu

Zcela původním záměrem bylo vyrobit předmět ze dřeva. Ty nejzásadnější z jeho parametrů byly jasné – pro dosažení alespoň základních estetických kvalit byly od samotného počátku uvažovány hladké tvary a lesklá bílá barva. Rozměr byl volen s důrazem na pohodlnost držení tedy, přibližně 20 až 50 centimetrů. Velice brzy se však ukázalo, že mé schopnosti opracování dřeva nejsou na kýžené úrovni a není tedy možné předmět vyrobit tak, aby vypadal přinejmenším uspokojivě. Při zachování původních požadavků byl vybírán nový materiál, tím se – v zásadě náhodou – stala rohovina z nalezeného parohu (pravděpodobně jelena lesního). Nalezený paroh měl tři výsady a rozměrově zcela odpovídal zamýšlené velikosti předmětu. Samozřejmě bylo nutné ho opracovat. Naprostým základem bylo vyřezání základního tvaru. Pro tento účel jsem užíval přímočaré elektrické pily, pily ocasky a pily děrovky. Zásadním problémem při řezání (a následném broušení) byl velice intenzivní, téměř nesnesitelný zápach. Při veškerém opracování parohu

bylo užíváno osobních ochranných pomůcek.

Ve chvíli, kdy paroh dosáhl přibližného tvaru, nastala další fáze – broušení. Bylo využíváno vibrační brusky i obyčejného smirkového papíru. Zrnitost brusných nástrojů začínala cca na 40 částicích na čtvereční centimetr, koncové dobrušování bylo prováděno papírem podstatně jemnějším, okolo 300 částic na centimetr čtvereční.

Ukázalo se, že rohovina má ve své struktuře (zejména v místech, kde šel řez kolmo k povrchu a prostoupil celým objemem předmětu) poměrně velké póry, některé dílčí nedokonalosti (včetně těch, které vznikly hrubým opracováním) se objevily i během zpracování. Povrch předmětu tedy byl mezi jednotlivými broušeními opakovaně lokálně i plošně tme- len. Pro tyto účely byl použit nejjemnější dvousložkový polyesterový tmel, který se dá běžně zakoupit, konkrétně POLYtmel Superplus, vyrábě- ný v Uherském Brodě společností BKP GROUP, a.s.

Jakmile předmět dosáhl zamýšleného tvaru a byl v celém objemu hladce vybroušený, přistoupil jsem ke konečné úpravě, tedy jeho bar- vení. Byly použity celkem tři barvy, jedna základová a dva laky, vše ve spreji. Pro dosažení většího objemu bylo používáno mnoho tenkých vrstev, na samotné rohovině jsou přibližně čtyři vrstvy základové barvy s plničem, deset vrstev bílého laku a přibližně dalších deset vrstev transpa- rentního krycího laku. Pro účely barvení a lakování bylo využito komplet- ní produktové řady německé firmy MOTIP DUPLI GmbH, jednalo se o plnicí barvu na kovové povrchy a karosářské autolaky.

Mezi jednotlivými vrstvami (zejména na přechodu bílý lak –

transparentní lak) byl lak za mokra zbrusován extrémně jemným smirkovým papírem s přibližně devíti sty částicemi na centimetr čtvereční. Konečnou úpravou bylo leštění povrchu.

6.2 | Oslovení vybraných osobností

Při oslovování vybraných osobností jsem se snažil dodržet u každého v podstatě stejných podmínek, všichni tedy byli osloveni personifikovaným e-mailem s prosbou o krátkou osobní schůzku a následně přibližně půl hodiny trvající natáčení. V případě neobdržení odpovědi do týdne byl dotyčný osloven ještě telefonicky.

Se všemi, od kterých jsem obdržel odpověď připouštějící další jednání jsem se osobně sešel a celý projekt jim prezentoval. Další komunikace probíhala obvykle prostřednictvím sekretariátů jednotlivých osob.

6.3 | Samotné natáčení

Samotné natáčení probíhalo vždy formou návštěvy u dané osoby, tedy v jejím přirozeném pracovním prostředí – toto vnímám jako zásadní rys celé práce. Tato volba samozřejmě byla i jistou komplikací (naprosto rozdílné světelné podmínky, rozličná prostředí obecně, teplota světla a podobně), nicméně považuji ji za důležitou pro autentičnost jednotlivých výpovědí.

Pro natáčení byla použita profesionální a zároveň kompaktní HDV videokamera Sony HVR-A1E, osazená CMOS čipem a disponující rozlišením 1440 x 1080 obrazových bodů (režim 1080i). Základním důvodem

volby právě této kamery byly pokročilé možnosti připojení externích zvukových zdrojů (prostřednictvím standardního příslušenství – řadiče rozhraní iLink s dvěmi XLR vstupy pro mikrofony či linkový vstup). Pro záznam hlasu byl používán mikroport Sennheiser, s přímým záznamem do kamery (viz předchozí část). Světelné podmínky byly korigovány trvalým světlem Dedolight a odraznou deskou.

Štáb čítal dvě osoby, na všech natáčeních jsem byl doprovázen kameramanem Lukášem Fuchmanem (FEL ZČU). Díky enormní časové vytíženosti aktérů snímku natáčení trvalo přibližně dva měsíce.

6.4 | Postprodukční zpracování materiálu

Natočený materiál byl snímán softwarem Adobe Premiere Pro CS6, v tomto programu probíhalo i veškeré další zpracování videa. Jednalo se zejména o nelineární střih a doplnění střihové sekvence o některé další efekty (zejména prolnutí, titulky, barvové a jiné korekce).

Kromě základních střihových postupů bylo z možností zmíněného softwaru využito zejména základních prolnutí (Cross Dissolve, Dip to Black, Dither Dissolve), efektových úprav barvy (efekty Color Balance, Fast Color Corrector a RGB Curves), efektového doostření obrazu, nastavení průhlednosti klipu (Opacity).

Software Adobe Premiere Pro byl při tvorbě videa doplňován ještě jinými programy, zejména Adobe Illustator (taktéž ve verzi CS6), ve kterém byly tvořeny základní prvky vizuality celého projektu. Vzhledem k tomu, že tento program nativně podporuje například pixelové rozměry

digitálního filmového snímku, přímou konverzi mezi RGB a CMYK barvovým modelem, editační značky pro video v upravovaném obraze a podobně, bylo toto vzájemné doplnění obou programů naprosto bezproblémové. K tomu přispěly i další produkty Adobe CS6 řady, zejména Adobe Bridge pro přenos jednotlivých souborů digitální grafiky mezi jednotlivými programy a Adobe Kuler, nástroj pro velice pohodlnou online tvorbu barvových schémat a konstrukcí a jejich následný přenos ve formátu *.ase do všech obvyklých produktů Adobe.

Zvuková stopa byla taktéž editována v softwaru Adobe Premiere Pro; potvrdilo se, že tento program nabízí zcela dostačující škálu možností pro víceméně základní úpravy (odstranění hlavních ruchů, odšumění, korekce zesílení a celkových úrovní, sjednocení zkreslení) a několikastopý zvukový mix pomocí obálek. Video bylo v rámci postprodukce doplněno i o mluvený komentář. Tento komentář namluvil profesionální speaker Martin Pergl, využito bylo studio lokální západočeské rozhlasové stanice Rádio Samson. To disponuje kvalitní mikrofonní technikou značky Shure a pro účely nahrávání podobného komentáře dostačujícím technologickým vybavením (mixážní pult, technologie odposlechu, exportní zařízení). Pro editaci nahrávky komentáře byl použit software Cubase SX společnosti Steinberg, kterým disponuje jmenované studio. Tento program nabízí pro účely dané editace až příliš širokou škálu funkcionalit, mastering výsledné nahrávky byl tedy záležitostí velmi rychlou a pohodlnou. Jako transportní médium zvukové stopy byl použit svobodný datový formát Ogg (tedy soubor *.ogg)⁵.

5 Příspěvatelé Wikipedie. Ogg [Internet]. Wikipedie: Otevřená encyklopedie; 7. 03. 2013, 22:53 UTC [cited 26. 04. 2013]. Dostupné na: <http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Ogg&oldid=9836869>.

6.5 | Doprovodné práce

Pro tvorbu doprovodných prací celého projektu, zejména plakátů a vizuálního stylu, byl použit další software z nabídky kolekce Adobe CS 6, jmenovitě programy Adobe Illustrator pro tvorbu základních prvků vizuálního stylu a Adobe InDesign (software určený pro sazbu) pro vytvoření plakátů.

Základ vizuálního stylu, tedy vektorová zkratka předmětu, byla vytvořena z reálné fotky předmětu, a to poměrně jednoduchým procesem. Z *.raw souboru byl vyexportovaný (za použití téměř maximálního kontrastu a potlačení veškeré kresby fotografie) jpeg. soubor (Zoner Photo Studio 15), tedy fotografie, která po aplikaci efektu negativu (Adobe Photoshop CS6) v podstatě tvořila vizuální zkratku obrysu předmětu. Prostou vektorizací této fotografie (Adobe Illustrator) a některými dílčími úpravami cesty objektu tak vzniklo zmiňované logo, které se objevuje jak na plakátech, tak ve filmu, a to hned v několika podobách.

7 | Technologická specifiká

7.1 | Výroba předmětu

Zásadním technologickým specifíkem zpracování předmětu byl materiál, z něž je předmět vyrobený – tedy rohovina. Kromě již zmíněného zápachu při řezání a broušení je nutné zmínit, že se jedná o materiál který je na povrchu relativně tvrdý, ovšem při řezání, kdy je narušený profil původního objemu materiálu, se velice jednoduše láme. Veškeré práce (zejména opracování elektrickými přístroji, tedy řezání přímočarou pilou a broušení vibrační bruskou) je tedy nutné provádět s obrobkem velice dobře upnutým, eventuálně vypočítaným.

Během opracování panovala extrémní prašnost, díky velmi jemnému rastru použitých brusných materiálů byl i prach poměrně jemný. Během práce bylo nutné používat osobní ochranné pomůcky, zejména protiprachovou masku a ochranné brýle.

Poměrně náročné bylo i barvení - vzhledem k velkému počtu vrstev bylo velice dlouhé – a barvený předmět byl tedy velmi dlouhou dobu náchylný k ulpění nejrůznějších nečistot.

7.2 | Natáčení

Každé místo, kde probíhalo natáčení (v tomto případě kanceláře, ordinace a primátorský salonek plzeňské radnice) bylo naprosto spe-

cifické. Bylo tak nutné pružně reagovat na změny světelných podmínek a některé další vnější vlivy. Pro mě osobně bylo zcela nové i užití mikropor-tů, nicméně díky předchozí praxi s použitím bezdrátových mikrofonů v produkční praxi bylo i toto zcela bezproblémové.

Jedním ze specifík, které doprovázely natáčení, byla samotná ka-mera. Tato, ač spadající do kategorie zařízení pro profesionální užití, nenabízí některé pokročilé možnosti nastavení (clona) či jednoduché změny těchto nastavení pomocí ovládacích prvků na těle kamery. Nicméně i toto úskalí bylo zvládnuto.

Video bylo zaznamenáváno v poměru stran 16:9 v rozlišení HDV 1080i.

8 | Popis díla

8.1 | Video

Základ díla (po vynechání doplňkových prací, tedy jeho vizuality, plakátů a předmětu samotného) tvoří video o stopáži přibližně patnáct minut. Tento klip lze rozdělit do několika částí – úvodních titulků, úvodní videostopě s krátkým sestřihem některých osobností, popisem tvorby díla s mluveným komentářem, představení osobností, výpovědí samotných a závěrečných titulků.

Úvodní titulky (stejně tak zbytek díla) dodržují vizuální styl celého projektu, v zásadě jen uvádějí diváka do kontextu faktu, že se jedná o bakalářskou práci studenta Ústavu umění a designu.

Úvodní sestřih výpovědí některých aktérů je jakousi pozvánkou. Jedná se o sestřih čtyř krátkých úseků výpovědí, tvořících dohromady jednotný celek uvozující atmosféru celého díla – zejména potom některých jednotlivých výpovědí.

Popis tvorby díla je – stejně jako úvodní titulky – prvkem zcela bez obrazu z kamery. Pulzující statické pozadí je doplněné o několik rolujících titulků s úryvky z dopisů, kterými byli jednotliví aktéři osloveni. Komentář Martina Pergla diváka ještě více vtahuje do děje a vysvětluje, že ne všichni oslovení byli ochotní přijmout podmínky natáčení a ve snímku účinkovat.

Mluvený komentář pokračuje a představuje jednotlivé aktéry ce-

lého filmu. Jsou uváděni v pořadí dle relativní významnosti, vždy s jedním záběrem z jejich výpovědi. Komentář uvádí titul (v případě biskupa církevní), jméno a příjmení dané osoby a funkci či úřad, který zastávají. Komentář nás dále provází k výpovědím samotným.

Po krátkém prostřihu na logo projektu následují výpovědi jednotlivých aktérů. Ty jsou řazeny dle pořadí z úvodu. Vzhledem k délce, která byla u jednotlivých osobností velice rozdílná, se jedná o sestříhanou variantu (vždy přes prolnutí skrz černou). Nutno podotknout, že vystříženy nebyly ty části jednotlivých výpovědí, jejichž vypuštění by zásadním způsobem změnilo charakter celé zmíněné výpovědi.

Po závěrečných rolujících titulkách následuj ještě krátká sekvence záběrů zaznamenaných mimo hlavní výpověď.

Jednotlivé části videa doprovází hudba, použito dílo kanadského multiinstrumentalisty a skladatele Luca Marcotta, vydávajícího bezvýhradně pod Creative Commons Attribution⁶ licencí v labelu Zeste, konkrétně se jedná o skladbu *You Ess E!* z alba *B 2.0*.

6 Též CC-BY: Umožňuje ostatním rozmnožovat, rozšiřovat, vystavovat a sdělovat dílo a z něj odvozená díla pouze při uvedení autora. Přispěvatelé Wikipedie. Creative Commons [Internet]. Wikipedie: Otevřená encyklopedie; 9. 04. 2013, 13:19 UTC [cited 28. 04. 2013]. Dostupné na: http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Creative_Commons&oldid=10186009.

9 | Přínos práce

Přínos práce spočívá zejména v rozšíření na samotném začátku zmiňovaného „veřejna“ mimo poměrně úzký profil definovaný veřejným prostorem, veřejnou budovou, veřejným úřadem, veřejným činitelem. Práce představuje osobnosti s elementárním statutem nedotknutelná zcela mimo jejich běžný (a medializovaný) rámec činnosti. Jistým způsobem k nim otevírá cestu, prošlapává možnost je oslovit i s námětem, prosbou či žádostí, která se z počátku může jevit jako něco naprosto nereálného; jako něco, co si – už jen z titulu funkce – žádná z jmenovaných osob nemůže dovolit. Tento předpoklad se ukázal jako mimořádně úzkoprsý; ukázalo se, že nejen že účinkující osoby najdou ochotu k tomu tímto způsobem účinkovat v kvalifikační studentské práci, ale jsou schopné i významného oproštění se od všednodenního koloběhu jejich úřadu, jsou schopné krátkodobého fantazírování, přijmutí – přiznávám, poněkud extrémní – myšlenky o nezbytnosti předmětu, který vidí poprvé v životě, a více či méně imaginativního fabulování.

Po technické stránce spatřuji přínos práce v realizaci poměrně složitého produkčního zajištění natáčení u několika lidí, komunikace s nimi, ale i jejich vyhledání a samotného oslovení.

Velice rozporuplným přínosem zůstává fakt, že díky relativně dlouhému času strávenému s jednotlivými aktéry, velkému množství schůzek a natáčení s využitím mikroportů se mi povedlo získat relativně velké množství kompromitujících materiálů. A to zejména ve vztahu ke strategickému směřování města Plzně, církevním restitucím a testování

jednotlivců na přítomnost viru HIV. Nicméně toto opravdu nebylo cílem práce, žádný z těchto materiálů tedy v práci není použit, zejména z morálních důvodů a možného poškození a diskreditace alma mater.

10 | Silné stránky

Silnou stránku práce spatřuji v její samotné realizaci – v tom, že se ji přes velkou počáteční nedůvěru všech zúčastněných stran nakonec podařilo úspěšně realizovat.

Během realizace práce jsem uplatnil mnoho různých dovedností – schopností jednat s lidmi a produkčně zajistit natáčení počínaje, přes znalost střihových principů a schopnosti editovat video, až po zvukový master a tvorbu doprovodných materiálů. Dílo jako celek tedy považuji za jakýsi elementární přehled mých schopností – a jeho sílu tedy spatřuji ve vzájemném propojení jmenovaných oborů práce.

Za přínos považuji i spolupráci s jednotlivými lidmi, kteří ve snímku účinkují. Jejich – mnohdy mimořádně všetečné – dotazy a připomínky byly zdrojem neutuchající inspirace a dalšího a dalšího uvažování o díle jako celku. Ovšem nejen o tom – tyto rozhovory mi umožnily i další osobnostní rozvoj.

11 | Slabé stránky

Zásadní slabou stránkou celé práce je práce s kamerou. Natáčení v mnoha různých interiérech je náročné, i přesto bych ale preferoval lepší výsledný obraz hrubého filmového materiálu. Jedná se zejména o lokální neostrost, kterou považuji za chybu poměrně zásadní a dále také za světelné a expoziční vyvážení některých scén. Větší důraz měl být kladen i na harmonii vzájemných kompozic jednotlivých záběrů.

Otázkou pro mě osobně zůstává i to, jestli byl vhodně řešený výběr osob – zejména co se množství oslovených týče. Zůstávám na pochybách, zda by nebyl klip zajímavější s větším množstvím účinkujících. Nicméně pokud by tomu tak bylo, muselo by dojít ke zdatnější editaci výpovědí (případně zúžení mantinelů pro jednotlivé zúčastněné).

12 | Seznam použitých zdrojů

12.1 | Knižní a periodická literatura

- AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. Layout: velký průvodce grafickou úpravou. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2009, 193 s. ISBN 978-80-251-2165-8.
- CANETTI, Elias. Masa a moc. 1. vyd. Překlad Jiří Stromšík. Praha: Arcadia, 1994, 575 s. Studio klasik, sv. 1. ISBN 80-858-1208-8.
- ČABLOVÁ, Markéta, Magdalena MACEKOVÁ, Lumír MLČÁK, Martin NAWRATH, Marie ŘÍMANOVÁ, Robert SEDLÁK a Petra ŠILBERSKÁ. KOLEKTIV NADACE PARTNERSTVÍ. Kvalitní veřejné prostory: Metodika tvorby a obnovy veřejných prostranství. Brno, 2011.
- ENNETT, Richard. Architektura a veřejný prostor: texty o moderní a současné architektuře IV. Vyd. 1. Překlad Petr Kratochvíl. Praha: Zlatý řez, 2012, 164 s. ISBN 978-80-903826-4-0.
- GEHL, Jan. Život mezi budovami: užívání veřejných prostranství. Vyd. 1. Brno: Nadace Partnerství, 2000, 202 s. ISBN 80-858-3479-0.
- VANČÁT, Jaroslav. Tvorba vizuálního zobrazení: gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově. Vyd. 1. Editor Francis Frascina, Jonathan Harris. Praha: Karolinum, 2000, 167 s. ISBN 80-718-4975-8.

- Adobe Premiere Pro CS5: oficiální výukový kurz. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011, 392 s. ISBN 978-80-251-3248-7.
- Art in modern culture: an anthology of critical texts. Repr. Editor Francis Frascina, Jonathan Harris. London: Phaidon, 2003, 340 s. ISBN 07-148-2840-8.

12.2 | Internetové zdroje

- PROJEKT OFFCITY. OFFCITY. OFFCITY [online]. 2013 [cit. 2013-04-12]. Dostupné z: <http://www.offcity.cz/projekt-offcity/>
- KROFTOVÁ, Eva a Mirka REIFOVÁ. Plzeňské ikony 2012. [online]. [cit. 2013-04-20]. Dostupné z: <http://www.plzenskeikony.eu/plzenske-ikony.php>
- Adobe Premiere Pro Help. ADOBE SYSTEMS INCORPORATED. Adobe [online]. 2013 [cit. 2013-04-05]. Dostupné z: <http://helpx.adobe.com/premiere-pro.html>
- Příspěvatelé Wikipedie. Ogg [Internet]. Wikipedie: Otevřená encyklopedie; 7. 03. 2013, 22:53 UTC [cited 26. 04. 2013]. Dostupné na: <http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Ogg&oldid=9836869>.
- Veřejný prostor / Joanna Erbel / Atlas Transformace. TRANZIT. Atlas Transformace [online]. 2008-2010 [cit. 2013-04-02]. Dostupné z: <http://www.monumenttotransformation.org/atlas-transformace/html/v/verejny-prostor/1-verejny-prostor.html>
- Příspěvatelé Wikipedie. Creative Commons [Internet]. Wikipedie:

Otevřená encyklopedie; 9. 04. 2013, 13:19 UTC [cited 28. 04. 2013].

Dostupné na: [http://cs.wikipedia.org/w/index.php?](http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Creative_Commons&oldid=10186009)

[title=Creative_Commons&oldid=10186009](http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Creative_Commons&oldid=10186009).

- Umění na ulici: busking: Městská knihovna v Praze. Městská knihovna v Praze [online]. [cit. 2013-04-01]. Dostupné z: <http://www.mlp.cz/cz/akce/e7927-umeni-na-ulici-busking/>

13 | Resumé

As a theme of my Bachelor Thesis I chose kind of multimedia project, combining working with public people. A base of my work is an object. An well-shaped, natural-based object, which is totally useless.

I have chosen some „public“ and important people from social and cultural scene od Pilsen Region and asked them for little service – to play in my video. I invited them to engage their imagination to make a kind of insignia or iconic item from my useless object, and speak of it.

I achieved positive feedback from 5 of 10 asked persons. They had agreed with shooting, prepared their testimonies and let me kindly to record them.

From the recorded testimonies compiled I the video, final product of practical part of my Bachelor Thesis.

14 | Seznam příloh

- Příloha 1
Dosavadní dílo v kontextu specializace: novinový článek pojednávající o *Ztracen v městě* (2010)
- Příloha 2
Fotodokumentace prvotního zpracování předmětu
- Příloha 3
Fotodokumentace finálního zpracování předmětu
- Příloha 4
Zpracování projektu: software Adobe Premiere Pro CS6
- Příloha 5
Barvové schéma vizuálního stylu projektu
- Příloha 6
Plakát
- Příloha 7
Přibližná kompozice filmového záběru
- Příloha 8
Náhled nefilmového snímku videa

Příloha 1

Dosavadní dílo v kontextu specializace: novinový článek pojednávající o

Ztracen v městě (2010)

Sedmička Plzeň, 13. září 2011



Jelen v říji číhal před konzervatoří

SEMESTRÁLNÍ ZKOUŠKA. Student Ústavu umění a designu Jiří Kunc natáčel minulý týden v historickém centru Plzně svůj krátký film. Jeho obsahem byly dva momenty - zvířecí fascinace moderním velkoměstem a reakce kolemjdoucích lidí. Více čtěte na straně 5.

Foto 7/ Miroslav Chaloupka

Jelen v centru Plzně troubil. Je doba říje

Plzeň | Kdo minulý týden procházel historickým centrem Plzně, potkal možná jelena s lidským tělem a se stříbrnými parohy na hlavě.

„Natáčel jsem svůj klauzurní film do ateliéru multimédií,“ vysvětluje Jiří Kunc, student z Ústavu umění a designu Západočeské univerzity v Plzni.

Jeho kamarád si nasadil parohy, vzal si černé oblečení a po čtyřech pobíhal centrem Plzně. Sadovým okruhem, po náměstí Republiky či Smetanovou a Františkánskou ulici.

„Jelikož je doba říje, tak jelen i štěkal,“ doplňuje autor filmu.

Ten na kameru zachycoval

nejen jelenovu fascinaci moderním velkoměstem, ale hlavně reakce kolemjdoucích lidí. Ty byly až překvapivě klidné.

„Vlastně skoro žádné. Drtivá většina lidí dělala, že nás nevidí,“ popisuje Kunc.

Stejně to bylo i v momentě, kdy rozdováděný paroháč vběhl do velkých potravin přímo

na náměstí Republiky a hlasitým zatroubením začal lákat všechny okolní laně.

„Jen jedna paní k nám přišla, parohy strhla z hlavy a mrštila je vztekle na zem,“ líčí režisér.

Film bude součástí přehlídky studentských prací v Avalon centru v Poděbradově ulici na přelomu ledna a února. /pp/

Příloha 2

Fotodokumentace zpracování předmětu – broušení, tmelení a základová barva s plničem

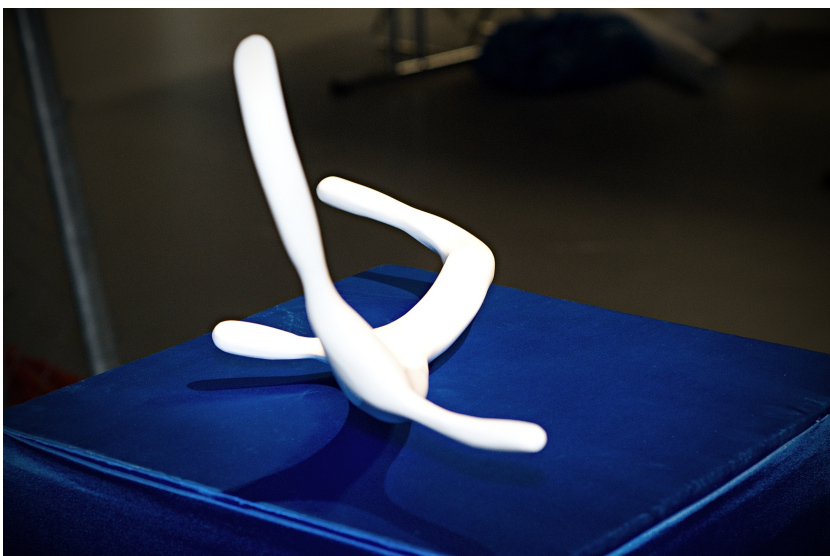
Foto vlastní



Příloha 3

Fotodokumentace finální úpravy předmětu

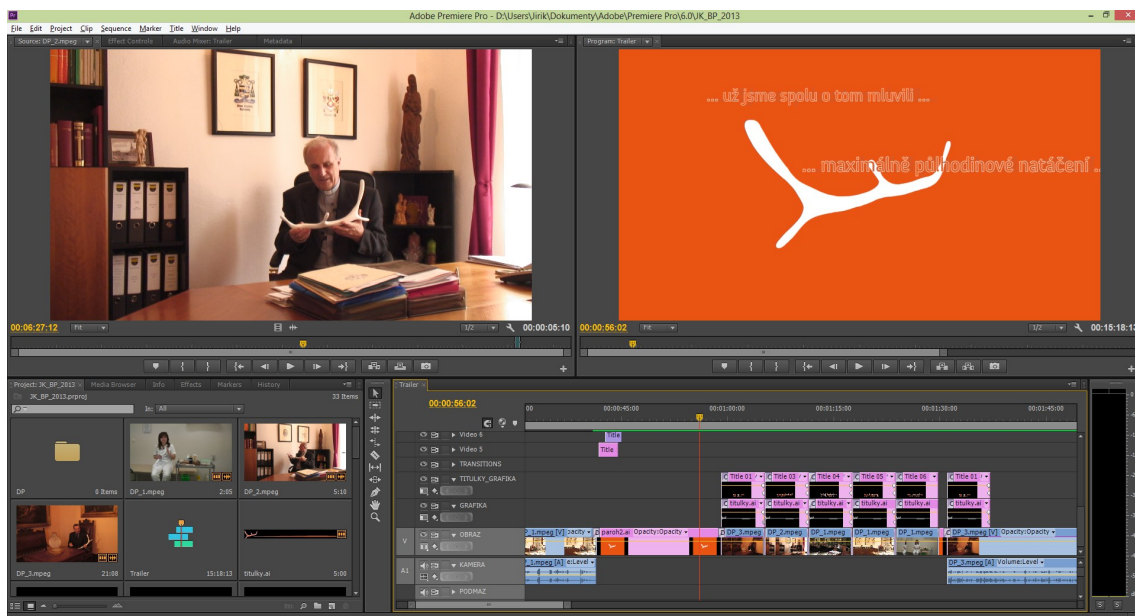
Foto vlastní



Příloha 4

Zpracování projektu: software Adobe Premiere Pro CS6

Snímek obrazovky vlastní



Příloha 5

Barvové schéma vizuálního stylu projektu

Snímek obrazovky vlastní



VĚC-PRO-VĚC

Příloha 6

Plakát



Příloha 7

Náhled filmového snímku videa

Foto vlastní



Příloha 8

Náhled nefilmového snímku videa

Snímek obrazovky vlastní

uvádí svou bakalářskou práci
/malou sondu do života velkých lidí/

...kou osobní schůzku ...

... Vaše Excellence pane biskupe ...

... oslovit Vás ... spolu s dalšími ...

... vás natáčení zajímalo ...

... vážený