

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR VIDEO

VIDEO STUDIO

LABYRINTY

LABYRINTHS

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTORKA PRÁCE

AUTHOR

BcA. Anna Roubalová

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

Mgr. Martin Mazanec, Ph.D.

BRNO 2023

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 4 - 9
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 10 - 12

TEXTOVÁ ČÁST

ABSTRAKT

Ve své bakalářské práci se autorka zaměří na práci s audiovizuálním postupem, který užívá v rámci umělecké praxe. Skrze uvedenou praxi spolupracuje s ostatními umělci s dosažením vizuálního konceptu, jenž se stane finálním projektem bakalářské práce. Tento postup reflektuje autorčin zájem o filmové médium. Autorka ve své práci rozebírá možnosti vyprávění abstraktů, forem spojených skrze médium videa. Tyto abstrakty vychází z námětu zabývajícího se možnostmi znázornění narativu, který není zcela jasně daný, avšak výsledná práce ho přibližuje k diváku jakožto k individuálnímu pozorovateli. Jedná se o kombinaci výtvarných složek utvářející kompaktní celek práce podporující samotné vyznění finálního projektu. Užitím těchto aspektů autorka pracuje s estetičností, která podtrhuje a utváří jednotný obraz.

Cílem je multimedialní instalace využívající jak klasické, tak netradiční postupy zobrazování, jež odpovídají samotnému výstupu bakalářské práce. Výsledná instalace vychází ze samotného díla a má následně fungovat jak v rámci galerijního prostoru, ale taktéž v prostoru méně formálním.

ANOTACE

Ve své práci se zabývám tématem krátkometrážního experimentálního filmu rozkreslující snovost a moment deja vu. Film pracuje na pomezí reálného X snového prostředí, které vychází z mého subjektivního vnímání. Ve filmu pracuji s estetickou formou, která nám přibližuje samotný pocit a otevírá otázku vyznění celého filmu. Zvolená práce a forma vychází ze subjektivního přemýšlení nad daným tématem i z vlastních zkušeností. Film rozkresluje narativ odehrávající se mezi dvěma lidmi, spojené dohromady skrze silné pouto, které je neustále navrací do stejného okamžiku. Není zde zcela jasné, zda se jedná o sen, nebo jen vzpomínku, která je ukrytá hluboko uvnitř nás a ovlivňuje naše snění i realitu kolem. Ve filmu se objevují jednotlivé symboliky, které rozkreslují příběh a udávají mu jednotný směr.

MOTIVAČNÍ ÚVOD

Práce navazuje na mé předchozí projekty, kdy jsem zkoumala propojení mezi skutečným a nereálným světem. Všechny mé práce vycházejí ze subjektivního nahlížení na okolní svět, včetně prezentace samotných děl. Ráda pracuji s intuitivním přístupem, kdy vycházím z vlastních pocitů, které předávám skrze vizuální formy díla divákovi.

Důležité pro mě není pouze samotné dílo, ale také proces tvorby, který je dlouhodobého charakteru a umožňuje mi zkoumat danou problematiku jiným způsobem než doposud. Zvolením klasického filmového postupu vyprávění posouvám svou abstraktní tvorbu ke konkrétnějšímu stylu vyjádření.

Otevírám duchovní otázky nad samotnou existencí včetně nahlížení do vlastního nitra. Samotné vyznění nechávám na individuálním posudku diváka.

POPIS DÍLA, KONTEXTUALIZACE

Práce vychází ze snu, který jsem měla několik let zpátky. Rekonstruuje vzpomínku na konkrétní situaci, ze které vychází děj filmu. Sny vycházejí ze vzpomínek a poskládaných míst, které nám jsou známé. Není zde přímo definované, o jaký den se jedná nebo v jakém čase se nacházíme. Odкрývají náš vnitřní svět a znovu nás nutí prožívat zažitá momenty a strachy. Jsou propojeny naším vědomím a podvědomím, které ovlivňuje naše chování, aniž bychom si to uvědomovali. Součástí podvědomí jsou hluboko uložená traumata, předsudky nebo emoční stavy. Během spánku se utváří jednotlivé obrazy a scény, které se mohou týkat našich tužeb, obav nebo strachů. Sny jsou plné symbolů a metafor, které může být těžké interpretovat.

Vycházím z teorie, kterou se zabýval rakouský psycholog *Sigmund Freud*. Freud vychází při svém výkladu snů ze dvou předpokladů, které uvádí ve své knize *Přednášky k úvodu do psychoanalýzy*. Prvním z nich je ten „že sen není žádným somatickým, nýbrž psychickým jevem“.¹ Freud uznává, že tento předpoklad nemá ničím podložený, avšak argumentuje tím, že mu nic nebrání na něm stavět. Musíme totiž sen považovat za psychický jev, protože jen tehdy jej můžeme psychologicky zkoumat.

Poukazuje na to, že člověk, který snil, tvrdí, že neví, co jeho sen znamenal. Jeho následujícím předpokladem je však tvrzení, „je přece jen dobře možné, ba velmi pravděpodobné, že člověk, který snil, přesto ví, co jeho sen znamená, jenomže neví, že to ví, a myslí si proto, že to neví“.²

Zde je pro mě zásadní hledání jednotlivých významů postupným navracením se do konkrétní chvíle ve snu, skrze vzpomínku, která mi zůstala.

Jako hlavní metodu při výkladu snu Freud používá volné asociace, které si vykládám následujícím způsobem. „Při uvedené metodě je zapotřebí si sen rozdělit na samostatné prvky a nechat na sebe působit jednotlivé podněty, které se k těmto prvkům vážou. Tímto můžeme jednotlivé prvky vnímat samostatně a pochopit jednotlivé podněty objevující se ve snu, skrze pocity a tímto způsobem postupně rozklíčovat samotné metafory“.³

¹ Sigmund Freud - *Přednášky k úvodu do psychoanalýzy*. Praha: Portál, 2020, - Jiří Pechar, Předpoklady a techniky výkladu, s. 73

² Viz Sigmund Freud (pozn. 1), s. 74.

³ Freud, *Přednášky k úvodu*, (pozn. 1), s. 76 - 77

Hledáním těchto jednotlivých fragmentů postupně vytvářím konkrétní obrazy formulované do textu, který je součástí scénáře. Tímto vznikají nové scény odkazující se ke konkrétnímu pocitu.

Tento proces tvorby je pro mě velice důležitý a odráží se v samotném ději filmu. Námět vychází ze snu znázorňujícího konkrétní situaci. Skrze technické zpracování jednotlivých obrazů do výsledné podoby pracuji s jednotlivými prvky a symbolikou k možné interpretaci díla.

John Berger uvedl ve své knize O pohledu teorii zažívání obrazu. Zásadním způsobem zasáhl do média fotografie přes konkrétní díla až po úvahy o funkci fotografie, kde potvrzuje charakteristiku tohoto média. „Fotografie je podle Bergera médiem, které nemá vlastní jazyk. Vypůjčuje si ho od událostí, které zaznamenává a s použitím obrazotvornosti přehrává momenty divákovi. Tato schopnost fotoaparátu současně objektivizovat ale i subjektivizovat realitu, vytvářejí z obrazu fotografie dokonalý ideologický nástroj, který poskytuje masám žádané estetické a emocionální potěšení a cíleně s nimi nepozorovaně manipuluje.“⁴

Ve filmu pozorujeme jednoduchý neustále opakující se narativ. Právě ono repetitivní zobrazování narativu včetně použitých symbolů, které se vrací a jednotlivých kompozic vytvářím ucelenou formu, která se převrací do posloupného narativu. Jedná se o konkrétní příklady, které jsou jednotlivě rozepsány v textu níže. Objevují se zde podobné velikosti záběrů či jednotlivé pohledy na hlavní postavy, které vykreslují děj.

Jedná se o subjektivní pohled na danou tematiku. Zobrazuji vztahovou smyčku, kde pozorujeme postavu chlapce situovaného v krajině. Použití motivu krajiny je zvoleno záměrně. Krajina symbolizuje čistotu a surovost, původ naší podstaty. Krajinné výjevy nás uklidňují a nechají naši mysl pozastavenou. Ocitáme se v pomalém rytmu uvnitř našich myšlenek, kde máme čas se koncentrovat na sebe samé.

Těchto prvků ve svých filmech používal režisér Andrej Tarkovkij, (*inspirace z filmů: Stalker 1979, Zrcadlo 1975*).

„Člověk je velmi spjat s přírodou. Nemůže o sobě přemýšlet mimo přírodu, sám se považuje za součást přírody“.⁵

„Estetika u Tarkovského vychází z rozjímání nad obrazy, které divákovu mysl soustřeďují v pomalém rytmu. V pokusu o podřízení těchto bytostně poetických obrazů se odhaluje jejich zvláštní rozměr. Tyto obrazy vycházejí z logických konstrukcí, zaručující téměř matematickou vyváženost celku, a ve svém rytmu a kompozici jsou jediné možné, zachovávající zároveň prostotu“.⁶

⁴ Michaela Paštěková (rec.), *Zažívání obrazu, John Burger, O pohledu.*, Fra, 2009

⁵ Andrej Tarkovskij, *Pravé umění vyjadřuje naději, Film a doba*, <https://filmadoba.eu/andrej-tarkovskij-prave-umeni-vyjadruje-nadeji/>, vyhledáno 11. 5. 2023

⁶ Alena Prokopová, *Zrcadlo, Film a doba*, 1990, č. 7, 14.5., s. 406 - 408

Prolínáním širokých celků, které se vzápětí mění na velké detaily, nás přibližuje k hlavním postavám. Jeho filmy jsou poskládané z mnoha symbolických motivů, které se neustále opakují. Tarkovskij předává obrazy svého vnitřního světa. Intelektuální prožitky, existencionální zážitky, které ovlivňují jeho tvorbu. V našem případě je chlapec situovaný v krajině. Zvedá se, rozhlíží se po okolí a postupně se dostává do středu krajiny, kde se nachází vodní plocha. Všimne si malé krabičky ležící na břehu vody. Tento moment, kdy krabička leží u vody odkazují právě k symbolice, se kterou pracuje Tarkovskij. Voda je zde použita jako odkaz podvědomé duchovní roviny, skrze kterou nám přibližuje lidskou psychiku. V mé práci vodní element symbolizuje vnitřní incident, kterému bude postava chlapce později čelit.

Dalším rozpracovaným symbolem je brož, kterou chlapec vyndá z krabičky. Šperk je mu něčím povědomý ale nemůže si vzpomenout, odkud ho zná. Broží odkazují na fyzicky darovaný předmět „vzpomínku“, kdy ji zdědíme a připomínáme si tím blízkou osobu. Tato vzpomínka je spojena lehkou melancholií navázanou na možnou ztrátu dané osoby. Brož nám může také přibližovat chvíli, kterou jsme prožili s konkrétním člověkem. Zde je opět kontrast mezi reálným „čitelným“ odkazem a odkazem skrytým. Skrytý odkaz reaguje na vnitřní psychologii člověka. Máme uloženou bolest hluboko uvnitř duše, ale nejsme schopni ji vyřešit. V tomto případě se k nám navrácí ve snových kompozicích. Zde více popisují svůj subjektivní pohled na daný symbol.

Pozornost chlapce vzápětí vyruší zvláštní zvuk, který slyšíme v pozadí. Na horizontu se objevuje organický objekt mající svébytné vlastnosti včetně materiálu a charakteristického zvuku jenž vydává. Motiv objektu je zde použit z důvodu uvedení diváka do další dějové smyčky, kterou budeme pozorovat. Rozeznáváme, že se jedná o objekt z „jiné reality“. Vysoký oblý tvar, stojící na horizontu krajiny. Objekt je samostatnou organickou složkou v krajině, které se dosahuje skrze možnosti využití 3D designu. Jeho povrch připomíná bílou vodní hladinu, která vyvolává zvláštní pocit napětí. Tohoto efektu je dosaženo použitím velkých detailů na samotný materiál. Postava chlapce s ním interaguje až se dostane dovnitř objektu. Objekt reprezentuje propojení mezi snem/realitou, vědomím/podvědomím a otevírá nám možnost nahlédnout za jeho hranice, do zcela nového prostředí.

Uvnitř se setkáváme s postavou mladé dívky, která vejde do místnosti. Chlapec stojí uprostřed, otáčí se a všímá si dívky jdoucí k němu. Dívka v ruce drží strohou stříbrnou brož, přistoupí k mladíkovi a brož mu vpíchne do klopy od saka. Je zde zřetelná chvíle, kdy rozpoznáváme, že se nejedná o náhodné setkání. Celá situace se začíná opakovat, až na jeden moment, kdy si všímáme, že v klopě jsou už vpichy z totožného okamžiku. Avšak děj se neustále opakuje. Situace může připomínat momenty loučení, nebo naopak zdůrazňuje vztah odehrávající se mezi postavami, kdy dívka skrze symbol brože interaguje s postavou mladíka. Samotný moment má „rituální nádech“, kdy vnímáme celý proces, který se zdá nekonečný. Zde je důležitý motiv repetitivnosti a bezčasí, který odkazuje na deja vu pracujícím na podobném principu. Postavy neustále opakují jednu a tutéž věc bez jakéhokoli změny (bez uvědomění), až na dané vpichy v klopě, které vnímáme pouze my jako diváci.

Samotný termín bezčasí zde hraje výraznou roli. Z naší perspektivy je bezčasí chápáno jako stav, ve kterém se všechny události odehrávají současně a neexistuje zde žádný rozdíl mezi minulostí, přítomností a budoucností. Čas zde ztrácí svůj běžný význam.

Technicky je celá situace řešena skrze rozzáběrování daného momentu tak, že divák dokáže postupně rozklíčovat, že se jedná o totožný moment. Na situaci se díváme z několika úhlů pohledu, které nám rozkreslují jednotlivé fáze. Jednou ji pozorujeme z vpvzdálí, podruhé z menšího odstupu, kde vnímáme chování každé z postav,. Postupně se děj rozvíjí skrze jednotlivé detaily, které nám přibližují samotný moment vpichu. Tímto technickým zpracováním je divák v nejlepší možné pozici pozorovatele a celý moment sleduje z určitého nadhledu.

Velice zásadní je zde použití efektu, při kterém je daná scéna natáčena pozpátku a post-produkčně (ve střížně) vracena zpátky. Tento motiv používá ve svých filmech americký režisér *David Lynch*, který je známý svým surrealistickým a alegorickým stylem. Jedním z jeho charakteristických rysů je používání náhodného či pozpátku promítaného záznamu mající své významy. Jako příklad můžu uvést seriál *Městečko Twin Peaks (1990)*, kde se postavy ocitají ve zvláštních interiérech a podivných situacích. Například ve třetí sérii se snaží hlavní postava detektiva Coopera vrátit zpět ke svému fyzickému tělu, ačkoliv jeho vědomí je zasazené v jiné realitě. Jedním z příkladu může být i *Muholland Drive (2001)*, kde pomocí koláží a snových momentů Lynch diváka uvádí do zvláštního napětí, kde si nejsme jisti v jakém čase se přesně nacházíme. Postavy se prolínají celým dějem v kruhu. Až na konci filmu je divák schopen rozklíčovat celý děj. Vše se odehrává ve snu/představivosti, kde hlavní postava sní o jiném „ideálním životě“. Lynch se ve svých filmech snaží se navodit pocit nereálnosti a dezorientace ale zároveň umožňuje divákovi vidět scény z nečekaného úhlu pohledu.

Tento jeho postup je pro mě velice zásadní. Nový technicky zpracovaný prvek napoví, že se postavy octli v nereálném surreálním prostředí. Nachází se v situaci, která je vystavěna do nálady jenž pociťujeme při sledování filmu. Repetitivní děj nemající konce.

Situaci podporují i zvolením interiéru. Jedná se o větší prostor působící nekonkrétně, prázdně. Není zde rozpoznatelná přesná definice místnosti, zda se jedná o prázdný pokoj, nebo o vybydlený interiér, který už nemá žádnou konkrétní funkci.

„Prázdnno je mimořádně aktivní objem“⁷.

Jedním z výrazných prvků interiéru je lesklá dlaždičková podlaha, která vytváří sterilní nádech prostoru. Tímto se vizuálně navracím k předmětu objektu, v němž se nacházíme a který není definovaný. Pracuji zde se svícením, kde se přirozené světlo láme skrze zrcadlo do prostředku místnosti a určuje středobod děje, který pozorujeme. Tímto způsobem hledám propojení jednotlivých významů do výsledného pochopení obrazu.

Situace vyvrcholí momentem, kdy se ocitáme zpět v původním prostředí s postavou chlapce. Všimá si brože, kterou má zapíchnutou v klopě. Jedná se o totožnou brož, kterou našel v krajině i viděl vně objektu. Brož se zde stává fyzickým aspektem nesoucí informaci, o ději. Propojuje postavy chlapce, dívky i obě dvě prostředí. Brož si chlapec opět prohlíží a zahazuje do hlíny. Ve stejný moment se na poli objeví dívka, kterou již známe ze snu, chytá brož a vrací se zpět do objektu. Zvukovým efektem v pozadí, termínově přesněji „zvukovým můstkem“ je završen konec filmu. Odkrývá nám fakt, že se dívka po chytnutí brože vrací zpět do onoho prostředí. Moment je zobrazen pomocí velkého detailu na ruku dívky z důvodu vyhnutí se melodramatickému konci, který by měl nutkání z filmu vytvořit kýčovitou „lovestory“.

⁷ Ilja Kabakov, K pojmu „prázdnno“, in: Zbyněk Baladrán - Věra Krejčová - Vít Havránek et al., *Atlas Transformace*, Praha, 2009, s. 502 - 503, cit. s. 503

ZHODNOCENÍ DOSAŽENÝCH VÝSLEDKŮ

Při finálním procesu tvorby pracuji postupným skládáním natočeného materiálu a utvářím montáž, která funguje na principu koláže. Pracuji s dlouhými pomalými záběry doplněnými nahraným zvukem, který nám více přibližuje dané prostředí. Zvuk je zaznamenáván na audio-rekordér odděleně, tímto postupem přidávám obrazu větší autentičnost. Jednotlivé složky se navzájem propojují a vytvářím finální podobu filmu. Divák má tedy možnost prožít celý moment s postavami a utvořit si vlastní interpretaci po shlédnutí filmu. Důležitým prvkem završení děje je použití otevřeného konce. Tímto umožňuji film interpretovat dle svého posouzení a subjektivního pohledu na danou problematiku děje. Celý motiv repetitivnosti zde dostane výrazného vyznění.

Cílem mé práce je přiblížit diváka k snovosti a inspirovat ho zkoumáním subjektivních pocitů a umožnit mu náhled do vlastního nitra. Interpretace výsledného obrazu je na divákovi

..

OBRAZOVÁ ČÁST



Labyrinty, screenshot z videomateriálu, pro výsledný film, 2023



Labyrinty, screenshot z videomateriálu, pro výsledný film, 2023



Labyrinty, screenshot z videomateriálu, pro výsledný film, 2023



Labyrinty, screenshot z videomateriálu, pro výsledný film, 2023



Labyrinty, screenshot z videomateriálu, pro výsledný film, 2023



Labyrinty, screenshot z videomateriálu, pro výsledný film, 2023



Labyrinty, screenshot z videomateriálu, pro výsledný film, 2023



Labyrinty, screenshot z videomateriálu, pro výsledný film, 2023