

VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE



Katedra Vizuální tvorby
Fotografie a audiovize

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE
Absurdita vo filme a umení

Autor: Martin Kostura
Vedoucí práce: MgA. Marek Štim
2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval/a samostatně a že jsem uvedl/a všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpal/a. Stvrzuji, že všechny odevzdané výtisky mé bakalářské práce se shodují s elektronickou verzí v informačním systému VŠKK a souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne.....

Podpis autora:

Poděkování:

Touto cestou by som chcel poďakovať vedúcemu mojej bakalárskej práce MgA. Marekovi Štimovi, za jeho vecné pripomienky a súčasť pri zdokonaľovaní práce. Taktiež ďakujem celému tímu, ktorý mi pomáhal pri realizácii natáčania a postprodukcie filmu.

Abstrakt v slovenskom jazyku

Bakalárska práca sa zaoberá témou absurdity vo filme, napríklad o jej výskyte a jej využití. V Teoretickej časti si na začiatku definujeme absurditu na základe filozofických esejí Alberta Camusa, ako je napríklad Mýtus o Sifyfovi. Postupne sa dostaneme k absurdite a jej využitiu v umení, konkrétne v umeleckých smeroch, ako sú dadaizmus a surrealizmus, prostredníctvom fotografie, maľby a filmu. V praktickej časti mojej bakalárskej práce som využíval získané poznatky o využívaní absurdity na vytvorenie môjho absurdného filmu. Využíval som techniky režiséra Davida Lyncha a inšpiroval som sa obrazovou témou známych fotografov, ako sú Man Ray alebo André Kertész. Na záver práce opisujem praktické využitie spomínaných techník s príkladom vo forme fotografii.

Abstrakt v anglickom jazyku

The bachelor thesis deals with the topic of absurdity in film, for example its occurrence and its use. In the Theoretical part, we first define absurdity based on the philosophical essays of Albert Camus, such as *The Myth of Sisyphus*. Gradually, we delve into the absurdity and its use in art, specifically in artistic movements like Dadaism and Surrealism, through photography, painting, and film. In the Practical part of my bachelor thesis, I utilized the acquired knowledge on utilizing absurdity to create my own absurd film. I employed techniques from director David Lynch and drew inspiration from the visual themes of notable photographers like Man Ray or André Kertész. Finally, I describe the practical application of these techniques with an example in the form of a photograph at the end of the work.

Obsah

Úvod.....	7
1. Absurdita.....	7
1.2 Prehľad myšlienok Alberta Camusa, existenciálneho absurdizmu.....	8
2 Absurdita v umení.....	9
2.2 Dadaizmus.....	10
2.2.1 Marcel Duchamp.....	10
2.4 Surrealizmus.....	11
2.4.1. Salvador Dali.....	12
2.4.2 René Magritte.....	12
3. Absurdita v Divadle	13
3.2 Eugene Ionesco	14
4. Absurdita vo fotografii.....	15
4.1. Man Ray.....	16
4.2 André Kertész	17
5. Absurdita vo filme	18
5.1 David Lynch.....	18
5.1.1 Mazacia hlava (Eraserhead, 1977).....	18
.....	19
5.2 Stanley Kubrick.....	19
5.2.1 2001: A Space Odyssey	19
5.2.2 Osvietenie (The Shining, 1980)	20
5.3 Alfred Hitchcock.....	20
5.3.1 Vertigo (1958).....	21
6. Celovečerný a krátkometrážny film.....	22
7. Filmové techniky využívajúce absurditu a ich praktické využitie.....	22
Záver	26
Zoznam Obrázkov:.....	29

Úvod

Konceptom absurdity sa zaoberali viacerí myslitelia, umelci a publikum po generácie. V mojej práci sa budem opierať hlavne o absurditu zakorenenú vo filozofických základoch existencializmu. Absurdita v umení vytvára výzvu pre divákov, keďže skúša ich vnímanie reality a logiky. V tejto práci preskúmame mnohostranný charakter absurdity a budeme sledovať prejavy a implikácie absurdity naprieč rôznymi formami umenia. Začneme preskúmaním základných princípov absurdity, kde budeme sledovať jej filozofický význam. Jeden z hlavných predstaviteľov, ktorého budem skúmať je Albert Camus a jeho odborné eseje, ako je Mýtus o Sizyfovi. V ďalších sekciách sa ponoríme do umeleckého sveta, kde absurdita nachádza unikátnu rolu a začína sa cielene využívať v umeleckých smeroch, ako sú dadaizmus a surrealizmus.

Absurdita sa začala objavovať už v divadelných hrách, kde s ňou umelci ako Samuel Beckett a Eugene Ionesco cielene pracovali a vytvárali unikátne príbehy. Tieto smery ovplyvňovali aj média, ako je napríklad fotografia, kde umelci ako Man Ray, André Kertész a ďalší začali využívať moderné techniky a nekonvenčné prístupy. V druhej polovici teoretickej práce som sa zamerlal na využitie absurdity vo filme, kde som skúmal viacerých režiséroov a ich techniky, ktoré využívali. Nadobudnuté poznatky som využil v praktickej časti bakalárskej práce, kde som spomínané techniky aplikoval a zdôvodňoval ich využitie.

1. Absurdita

Keďže sa moja práca bude zaoberať absurditou vo filme a umení tak vzhľadom na časté odkazovanie k termínu absurdity je na úvod potrebné tento pojem presne definovať. Na vysvetlenie absurdity je dôležité aj vysvetlenie jej prepojenia s absurditou ako filozofickým konceptom. Absurdita (z lat. absurdus = nevhodný, nezmyselný) je rozpornosť nejakého tvrdenia so zdravým rozumom alebo faktami, nemožnosť, nezmyselnosť, protizmyselnosť, nesúlada. Tento filozofický koncept bol predmetom záujmu viacerých filozofov, vrátane A. Pappa, M. Schlicka, J. Lyonsa, W. V. O. Quinea a E. Grodzinského.

Pojem absurdity má dlhú filozofickú tradíciu, ktorá sa často odvodzuje od výroku, ktorý sa neoprávnene pripisuje patristickému filozofovi Quintovi Septimovi Tertullianovi (2.-3. storočie): *credo quia absurdum* (verím, pretože je to absurdné). Tertullianus vyzval svojich súčasníkov kresťanskej viery, aby neodmietali absurditu viery, ktorá spočíva v narodení, smrti a zmŕtvychvstání Syna Božieho. Tento iracionalizmus sa neskôr objavil aj v dielach S. A. Kierkegaarda, ktorý zastával

názor, že kresťanská viera je paradoxná, a v dielach ruskej existencialistickej filozofie L. I. Šestova, ktorý tvrdil, že pravá pravda leží v paradoxoch, a že existencia nemá racionálny zmysel.¹

1.2 Prehľad myšlienok Alberta Camusa, existenciálneho absurdizmu.

Neskôr tento motív prevzal a rozvinul Albert Camus vo svojom diele Mýtus o Sifyfovi, kde hlavnú úlohu hrá absurdnosť sveta a ľudskej existencie. Filozofia absurdity Alberta Camusa kladie dôraz na iracionálnosť sveta v spojitosti s ľudskou túžbou po pravde a porozumení aj s vedomím, že zomrieme. Camus však tvrdí, že absencia nádeje, ktorá je prirodzeným dôsledkom absurdity sveta, nie je totožná so zúfalstvom, a že trvalé zatracovanie nie je to isté ako rezignácia. Absurdita podľa Camusa nadobúda zmysel, keď sa jej ľudia postaví na priamo. Špecifickým variantom filozofie absurdity je poňatie španielskeho filozofa M. de Unamuna v práci *Del sentimo trágico de la vida* ("Tragický pocit života"), kde tvrdí, že tragický pocit zo života (rovnaký ako pocit z absurdity sveta) je jednou zo základných charakteristík človeka, pretože nikto nemôže a nevie povedať, že človek by mal byť bytostne šťastný alebo veselý. Z toho mu vyplýva, že vedomie človeka je choroba. To, čo odlišuje človeka od zvierat, nie je rozum, ale chuť a vôľa prežiť svoju smrť alebo túžba po nekonečnosti a nesmrteľnosti. Problém absurdity nezostal obmedzený len na existencializmus, ale prenikol aj do psychológie, psychiatrie a sociológie.

Špecifikum absurdity spočíva v tom, že pocit nezmyselnosti a nepochopenia sveta nevzniká len z primitivity, jednoduchosti alebo neznalosti človeka, ktorý sa dostal do hraničnej situácie, ale v tom, že ho väčšinou prežíva informovaný a vzdelaný jedinec.²

Keďže sa moja praktická časť opiera práve o filozofiu existenciálnej absurdity Alberta Camusa, považujem za dôležité predstaviť jeho zmýšľanie na konkrétnych príkladoch. Je potrebné povedať, že filozofia absurdity Alberta Camusa nebola často uznávaná kritikmi, pretože ho nepovažovali za filozofa, a ak áno tak kritizovali jeho pohľad na filozofické koncepty Aristotela, Kierkegaarda, Jasperseho, Šestova, Kafku a Dostojevského. Mne ale aj napriek tomu pripadá prístup rozmýšľania Camusa sympatický, pretože uvažuje o ľudských problémoch a výzvach v živote. Okrem jeho filozofických prác bol Camus taktiež dramatikom a literátom vďaka čomu získal pozornosť.³

¹ Sociologická encyklopedie" [online]. Absurdita. [cit. 19. 1. 2023]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Absurdita>.

² Pölzler, T. Camus on the Value of Art. *Philosophia* 48, 365–376 (2020). [online]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s11406-019-00078-4> cit. 10.8.2024

³Jan Triska [online] Dostupné z: <https://jantriska.blog.idnes.cz/blog.aspx?c=212923>

V Camusovej ideológii sú veľmi kľúčové aj jeho úvahy o samovražde v súvislosti s jeho pohľadom na absurditu. Napriek tomu, že viackrát uviedol, že život nemá žiadny význam, pokúšal sa zistiť, za čo vlastne stojí žiť. Camus sa pozeral na samovraždu ako na čin, ktorý páchajú ľudia vnímajúci život ako bezcenný. Taktiež tvrdil, že “život nie je nikdy jednoduchý” a ľudia majú dve možnosti: buď si naň siahnuť alebo pokračovať v nádeji, že život má zmysel. Túto druhú možnosť Camus považoval za “žitie naslepo,” pretože neustále hľadanie dôvodov na život je márne. Nemohol sa však nezamyslieť nad tým či naozaj neexistuje alternatíva k týmto dvom možnostiam. Tou alternatívou je akceptovanie ťažkosti a bezvýznamnosti života a pokračovanie vo svojom živote s prijatím, že je život ťažký, aj keď to je podľa samotnej Camusovej filozofii absurdné.⁴

Camusovu absurdnú filozofickú perspektívu na existenciu môžeme vnímať z jeho filozofickej eseje “Mýtus o Sifyzovi”, ktorá predstavuje jeho úvahy o živote a existencii. Hoci názov diela odkazuje na grécky mýtus o Sifyzovi, väčšina eseje sa skôr zameriava na jeho absurdistické pohľady na život, pričom mýtus slúži ako hlavná opora jeho tvrdení.⁵

Sifyfos bo potrestaný bohmi, aby večne tlačil kameň do svahu hory, a keď sa mu to podarí, musí kameň zhodiť dole a začať odznova. Camus v tomto príbehu vidí, napriek zúfalstvu, čo musí Sifyfos prežívať, nádej na radosť vo svojom osude. Tento príbeh podľa neho odráža skúsenosť ľudí, keď dúfajú v dobré veci, ktoré sú stále ničené realitou. Camus nás povzbudzuje, aby sme prijali svoju vlastnú životnú situáciu a hľadali šťastie v neistote, ktorú nám život poskytuje. Jeho posolstvom je, že ak neakceptujeme svoj osud, tak budeme trpieť tvrdou realitou. Ak sa naučíme prijímať osud, nájdeme šťastie.⁶

2 Absurdita v umení

Absurdné prvky sa nachádzajú v drámach už od starého Grécka (napríklad v Aristofaovi), v komedii Dell'arte, či v období romantizmu (napr. Vojcek Georga Büchnera, Johann Nepomuk Nestroy, Christian Dietrich Grabbe). Na prelome 19. a 20. storočia prichádzali autori absurdnej drámy často z expresionizmu, dadaizmu alebo surrealizmu (napr. August Strindberg, Franz Kafka, Guillaume Apollinaire)⁷

⁴ The Myth of Sisyphus by Albert Camus [online]. Dostupné

z: <https://philpapers.org/archive/BARWIE.pdf> strana 6

⁵ The Myth of Sisyphus by Albert Camus [online]. Dostupné

z: <https://philpapers.org/archive/BARWIE.pdf> strana 5

⁶ The Myth of Sisyphus by Albert Camus [online]. Dostupné

z: <https://philpapers.org/archive/BARWIE.pdf> strana 7

⁷ ZDAŘIL, David. {Prvky absurdity v českých dramatických textech po roce 1989} [online].[cit. 2024-03-24]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/t0kftk/>.

2.2 Dadaizmus

Dadaizmus bolo umelecké hnutie, ktoré vzniklo v Zurichu ako negatívna reakcia na horory, ktoré priniesla prvá svetová vojna. Umenie, poézia a performance art, ktoré tvoria dadaistickí umelci, je často satirické až nezmyselné v jeho podstate. Ich cieľom bolo zničiť tradičné hodnoty v umení a vytvoriť nové umenie, ktoré má nahradiť to staré. Dadaizmus založil spisovateľ Hugo Ball, ktorý v roku 1916 založil satirický nočný klub v Zurichu s názvom "the Cabaret Voltaire" a magazín, ktorý Ball pomenoval Dada. Dadaizmus sa stal celosvetovým umeleckým hnutím a po vojne položil v Paríži základy pre surrealizmus.⁸

2.2.1 Marcel Duchamp

Henri-Robert-Marcel Duchamp sa narodil 28. júla 1887 neďaleko Blainville, Francúzsko. Prvýkrát vystavoval v roku 1909 na Salóne nezávislých a Salóne jesene v Paríži. Jeho maľby z roku 1911 boli priamo spojené s kubizmom, avšak zdôrazňovali po sebe idúce obrazy jedného tela v pohybe. Duchampove radikálne myšlienky predchádzali založeniu hnutia Dada v Zürichu v roku 1916. Do roku 1913 opustil tradičnú maľbu a kresbu, začal sa venovať rôznym experimentálnym formám, vrátane mechanických kresieb, štúdií i poznámok, ktoré boli neskôr začlenené do veľkého diela "Nevesta vyzlečená svojimi slobodnými, aj" (1915–1923), známeho aj ako "Veľké sklo." V roku 1914 predstavil svoje ready-made objekty - bežné predmety, niekedy upravené, prezentované ako umelecké diela, ktoré mali revolučný vplyv na mnohých maliarov a sochárov.⁹

Najznámejším z Duchampových ready-made objektov je Fountain (Fontána), ktorý bol v roku 1917 predložený Spoločnosti nezávislých umelcov pod pseudonymom R. Mutt. Počiatočné R znamenalo Richard, čo je vo francúzskom slangu výraz pre "boháča," zatiaľčo Mutt odkazoval na JL Mott Ironworks, newyorskú spoločnosť, ktorá vyrobila porcelánový pisoár. Po odmietnutí diela spoločnosťou na základe jeho nemorálnosti, kritici, ktorí ho obhajovali, spochybnili toto tvrdenie a argumentovali, že objekt získava nový význam, keď je vybraný umelcom na vystavenie. Fontána posúvala hranice toho, čo môže byť považované za umelecké dielo. Čo začalo ako prepracovaný žart, ktorý mal zosmiešniť americkú avantgardu, sa ukázalo byť jedným z najvplyvnejších umeleckých diel 20. storočia. Toto dnes už slávne dielo získalo novú pozornosť v 21. storočí. V roku 2014 bol publikovaný článok, ktorý tvrdil, že dadaistická umelkyňa a poetka

⁸ Dada, Tate [online].[cit. 2024-03-24]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/dada>

⁹ 2024 The Solomon R. Guggenheim Foundation [online].

barónka Elsa von Freytag-Loringhoven bola pôvodnou autorkou tohto diela. Hoci veľká časť "dôkazov" podporujúcich tieto tvrdenia bola vyvrátená, toto zostáva predmetom diskusie.¹⁰



Obrázok 1: Fountain, Marcel Duchamp 1917

*Zdroj:
<https://www.theartstory.org/artist/duchamp-marcel/>*

2.4 Surrealizmus

Absurdné prvky v surrealizme vidíme v komplexných reakciách divákov kedy vnímajú pocity ako je samota, odpor, šialenstvo, úzkosť či úžas. Salvador Dalí mal obraz bizarných topiacich sa hodín pripomínajúcich mu topiaci sa camembertový syr na horúcom katalánskom slnku. Iní spájajú tento obraz s "absurdnou" a protichodnou teóriou relativity Alberta Einsteina, kde sa čas môže zrýchľovať alebo spomaľovať v závislosti od relatívnej rýchlosti pohybujúcich sa hodín. Surrealistické umenie zobrazuje absurdný svet nesmierne originálnym spôsobom: naše životy sú obklopené nepochopením, zmätené existenciou bez zjavného významu a smrť číha na každom rohu.

Surrealistickí umelci vo svojich obrazoch preskúmajú túto frustráciu plnú otázok, hrôzy a neúplnosti. Každá otázka vyvoláva ďalšiu, ostrú otázku a poznatky sa vyvíjajú krok za krokom. Obrazy nás vystavujú našim vlastným obmedzeniam, slabostiam a zlyháním. Surrealizmus bol oficiálne založený francúzskym básnikom André Bretonom s publikáciou Surrealistického manifestu

¹⁰ "Marcel Duchamp Artist Overview and Analysis" [online]
Dostupné z: <https://www.theartstory.org/artist/duchamp-marcel/>

v roku 1924. Breton definoval surrealizmus ako "čistý psychický automatizmus," spôsob vyjadrovania myšlienok oslobodený od obmedzení racionalizmu a spoločenských noriem.¹¹

2.4.1. Salvador Dali

Salvador Dali je asi najznámejší surrealistický umelec, známy podľa jeho bizarných a úchvatných obrazov. Daliho precízny, realistický maliarsky štýl kombinovaný s fantastickými prvkami stelesňuje cieľ surrealizmu spojiť realitu so svetom snov. Daliho hlavný teoretický príspevok k surrealizmu bol v 30. rokoch jeho rozpracovanie "paranoicko-kritickej metódy" – procesu, ktorým chcel "systémovo vytvárať zmätok a tým prispievať k úplnému diskreditovaniu reality." Metóda popisovala úmyselne dezorientovaný stav mysle, ktorý umožnil jednotlivcovi spájať nesúvisiace veci a otvárať nové cesty myslenia a tvorby. V tom istom čase tiež publikoval niekoľko esejí, kde pomenoval a definoval tzv. "surrealistický objekt."¹²



Obrázok 2: *La persistència de la memòria*, Salvador Dalí

Zdroj: <https://hekint.org/2018/03/07/surrealist-art-resolution-absurd/>

2.4.2 René Magritte

René Magritte bol belgický maliar a jeden z najznámejších surrealistov, ktorého sprevádzali jeho ikony ako sú mraky, fajky a zelené jablká. Magritte tvoril diela zobrazujúce bežné veci v nezvyčajných alebo znepokojivých scénach. Magritte svoje diela často zámerne nesprávne označoval, aby "donútil tie najbežnejšie objekty kričať." Prostredníctvom svojich obrazových a jazykových hádaniek urobil z bežného niečo zvláštne, a položil otázky o povahe reprezentácie či

¹¹ Surrealist art and the resolution of absurd - Hektoen International. Hektoen International [online]. [cit. 15.05.2024].

Dostupné z: <https://hekint.org/2018/03/07/surrealist-art-resolution-absurd/>

¹² Natalie Dupêcher, "Every of my best ideas coming through my dreams...." [online] Salvador Dalí

Dostupné z: <https://www.moma.org/artists/1364>

reality. Magritte začal svoju kariéru ako grafický umelec a kvázi abstraktný maliar, no v roku 1926 sa jeho práca transformovala, keď sa začal preorientovávať na figuratívne umenie.

Surrealizmus, vedený André Bretonom, sa snažil oslobodiť myseľ subvertovaním racionálneho myslenia a dávaním voľného priechodu nevedomiu. Magritte, na rozdiel od iných surrealistov, sa venoval figuratívne štýlu, ktorý spochybňoval reálny svet prostredníctvom naturalistického a veľmi detailného zobrazenia bežných objektov a subjektov. Jedným z významných vývojov Magrittového parížskeho obdobia boli jeho slovo-obrazové maľby, v ktorých skúmal vzťah medzi textom a obrazom, často narušujúc zaužívané spojenia medzi nimi.¹³

3. Absurdita v Divadle

Samuel Beckett je významná osobnosť literatúry a divadla 20. storočia. Môžeme ho poznať vďaka jeho príspevkom, kde sa hlboko vyjadroval k divadlu absurdity a mal vplyv na zmenu podoby moderného divadla, ktoré môžeme dnes sledovať. Becketta a jeho práce sprevádza viacero charakteristík ako je tvorba minimalistickým štýlom, pracovanie s existencialistickými témami a inovatívnym použitím jazyka a scénických techník. V roku 1953 v Paríži v divadle Théâtre de Babylone debutovala Beckettova hra *En Attendant Godot* (Čakanie na Godota), ktorá otriasla literárnym svetom drám. Čakanie na Godota bolo tak odlišné a pútavé, že sa vytvoril nový pojem na správne pomenovanie tohto typu divadla, a tým je "Divadlo absurdity." Z tohto zoskupenia hier, ktorá vznikla z tohto typu divadla je do dnes stále spájaná so Samuelom Beckettom.

Hnutie Divadla absurdity nikdy nemalo definované filozofické presvedčenia, nesnažilo sa o získanie prívržencov ani neorganizovalo stretnutia. Všetci z hlavných dramatikov a predstaviteľov sa zdajú byť nezávislí od ostatných. Prínos Samuela Becketta do tohto hnutia mu umožňuje byť pomyselným otcom tohto žánru, hoci aj iní dramaturgovia významne prispeli ako Eugene Ionesco, Jean Genet a Arthur Adamov. Jednou z hlavných tém Samuela Becketta je polarita existencie. V dielach ako *Čakanie na Godota*, *Koniec hry* a *Krappova posledná páska* sa objavujú charakteristické polarities ako vidieť verzus nevidieť, život-smrť, prítomný čas-minulý čas, telo-intelekt, čakanie-nečakanie, ísť-neísť a mnohé ďalšie. Beckettov záujem teda spočíva v charakterizovaní ľudskej existencie pomocou týchto polarít. Pre tento účel zoskupuje svoje postavy do dvojíc; napríklad máme Vladimíra a Estragona, alebo Didi a Gogo, Hamm a Cloy, Pozzo a Lucky, Nagg a Nell, a Krappov

¹³ Natalie Dupêcher, "The painter's art, as I see it, is aboutmaking poetic images visible.", René Magritte [online] Dostupné z: <https://www.moma.org/artists/3692>

hlas prítomnosti a minulosti. Vo svojej podstate však Beckettové postavy zostávajú záhadou, ktorú musí každý divák rozlúštiť sám.¹⁴

3.2 Eugene Ionesco

Eugene Ionesco sa narodil 26. novembra 1912 v Slatine, Rumunsko francúzskej matke a rumunskému otcovi. Počas jeho života sa so svojou rodinou presťahovali do Paríža, z ktorého sa za krátko vrátili späť do Rumunska, kde vyštudoval strednú školu. Neskôr v rokoch 1936 až 1938 učil francúzštinu na strednej škole v Bukurešti.

Ionesco sa stal dramaturgom netradičným spôsobom. Počas učenia anglického jazyka ho zarazila prázdnosť cliché fráz, ktoré sa stále objavovali. Rozhodol sa teda napísať jeho prvú divadelnú hru, kde sa budú využívať nezmyselné vety.

“Plešatá speváčka” (1948) bola komická paródia na divadelnú hru. Nazval to “antihrou,” kde ukazoval ľudský život ako automatizmus a jazyk ako nezmyselnú fragmentáciu viet. V tejto hre hrali pán a pani Smithovci, ktorí sa rozprávali cliché jazykom, zatiaľ čo ich návštevníci, Martinovci, hovorili medzi sebou ako keby sa nepoznali, až kým nezistili, že spolu zdieľajú dom aj dieťa. Dialóg medzi štyrmi postavami sa nakoniec rozpadol na nezmyselné zvuky. Cieľom bolo, aby publikum získalo novú víziu reality, v ktorej sa prekonávajú zaužívané vzory racionálneho myslenia a nepredložia sa im len argumenty o iracionalite (alebo absurdite) ľudskej existencie, ale aj jej demonštrácie.

Téma jazyka pokračovala v jeho druhej hre "Lekcia" (1951), kde profesor doučuje študentku v predmetoch od logických konštruktov matematiky až po pravidlá jazyka. Ako jazykové doučovanie pokračuje, profesor sa stáva čoraz podráždenejším a nakoniec svoju študentku počas diskusie o slove "nôž" bodne.

Kritici hodnotili, že kruhová štruktúra týchto dvoch hier naznačuje Ionescov pesimizmus. V neskorších dielach využíval Ionesco množstvo objektov ako metaforu pre absurditu života.

V hre "Stoličky" (1952) starší pár organizuje zhromaždenie pre publikum, ktoré má vypočúť rečníka s posolstvom, ktoré údajne zachráni svet. Pripravujú miesta pre hostí, ktorí však nikdy neprídu, a pódium sa zaplní stoličkami. Presvedčení, že publikum prišlo a sedí, spáchajú samovraždu, a rečníkom sa ukáže byť mentálne postihnutý hluchonemý človek.

V "Obetiach povinnosti" (1953) sa množili šálky kávy a v "Nový nájomca" (1957) sa protagonistov byt postupne zaplňal nábytkom. Kritici interpretovali túto multiplikáciu objektov ako symbol odcudzenia a straty identity v modernej spoločnosti. Ionesco sám povedal, "Nie je to určitá

¹⁴ Roberts, James L. CliffsNotes on Waiting for Godot.[online]

Dostupné z: <https://www.cliffsnotes.com/literature/w/waiting-for-godot/critical-essays/samuel-beckett-and-the-theater-of-the-absurd>

spoločnosť, ktorá mi pripadá smiešna, je to ľudstvo," a namiesto "divadla absurdity" preferoval výraz "divadlo výsmechu".

Celkovo Ionesco napísal 28 hier, z ktorých sa niektoré neustále hrajú od roku 1955. Posledných 10 rokov svojho života sa venoval maľbe a vystavovaniu svojich diel. Na začiatku boli Ionescove diela považované za nejasné, ale nakoniec získali medzinárodné uznanie. Počas svojho života získal mnoho vyznamenaní a v roku 1970 bol zvolený do Akadémie Française. Ionescova smrť v roku 1994 bola oznámená francúzskym ministerstvom kultúry.¹⁵

4. Absurdita vo fotografii

S absurditou vo fotografii sa stretávame s použitím surreálnych alebo bizarných prvkov, ktoré vyzývajú diváka na zmenu jeho vnímania, čím sa dosahuje hlbšie pochopenie surreálnych aspektov ľudskej existencie. Tento štýl začal získavať na popularite na začiatku 20. storočia paralelne s hnutiami ako dadaizmus a surrealizmus vo vizuálnych umeniach, ktoré odmietali konvenčné estetické formy na úkor chaosu a iracionality.¹⁶

Pôvod absurdity vo vizuálnom umení, vrátane fotografie a filmu, je možné vystopovať v dadaistickom hnutí okolo roku 1910, ktoré bolo reakciou na absurditu vojny a spoločenských noriem. Dadaisti využívali vizuálne umenie aby popreli logiku a vytvárali diela, ktoré mali provokovať divákov. Dadaizmus položil základy pre surrealizmus v 20. rokoch, kde fotografovia posúvali hranice vytváraním snových fotografií, ktoré často vzdorujú konvenčným umeleckým štandardom. Toto obdobie zahŕňalo využívanie techník ako je fotomontáž, koláž, postprodukčná manipulácia fotiek, scénika a fotogram. Väčšina fotografov sa zamieravala na prezentovanie fotiek, ktoré boli zakotvené v realite ale v nejakom zmysle klamali oko diváka. Veľa fotografií z tohto obdobia rozvíjalo surrealizmus kombináciou obrazu a textu, aby preniesli zámer umelca k divákovi. Umelci čerpali techniky z časopisov a novinového priemyslu a svoje diela premenili na „reklamy“ mysle jednotlivého umelca. Počas tohto obdobia vzniklo veľa umeleckých časopisov, ktoré poskytovali ideálnu platformu na tlač týchto fotografií a spôsob, ako masovo distribuovať tieto umelecké diela populácií, ktorá by k nim inak nemala prístup.¹⁷

¹⁵ "Eugène Ionesco ." *Encyclopedia of World Biography*. . *Encyclopedia.com*. [online]
Dostupné z: <https://www.encyclopedia.com>.

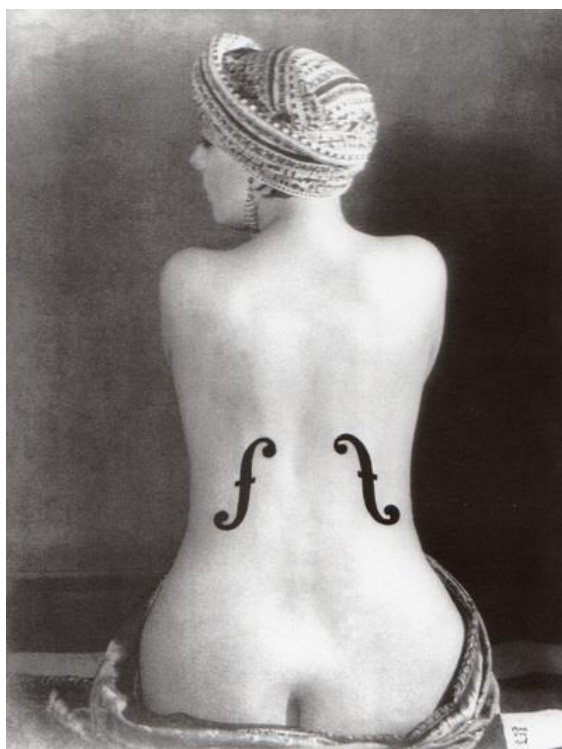
¹⁶ Eklund, Douglas. "Conceptual Art and Photography." [online]
Dostupné z: https://www.metmuseum.org/toah/hd/cncp/hd_cncp.htm

¹⁷ "Dada and Surrealist Photography Movement Overview and Analysis" [online]
Dostupné z: <https://www.theartstory.org/movement/dada-and-surrealist-photography>

4.1. Man Ray

Man Ray bol americký vizuálny umelec, ktorý strávil väčšinu svojej kariéry vo Francúzsku a je zásadnou postavou v hnutiach ako je dadaizmus a surrealizmus. Man Ray využíval fotografické techniky, ako sú solarizácia, dvojité expozície a rayografy, ktoré sám vynaliezal. Jeho inovácia pomohla posunúť fotografiu vo svete. Jeho diela kombinovali reálne objekty v surreálnych kontextoch, kde si zahrával s vnímaním divákov a hranicami fotografického umenia. Jeho najikonickejšie dielo, *Le Violon d'Ingres*, ukazuje nahý chrbát s nakreslenými otvormi pre husle, spájajúc ľudskú formu s hudobnými prvkami v surreálnom spojení.

Man Ray vo svojej tvorbe ukázal experimentálny prístup k fotografii, ktorý odzrkadľoval záujem surrealistov o porušovanie pravidiel. Bol tiež vynikajúcim spolupracovníkom, ktorý pracoval po boku svojich priateľov a kolegov umelcov. Jeho vášnivé vzťahy so ženami viedli k vytvoreniu niektorých z najironickejších portrétov a štúdií aktov v histórii fotografie. Okrem toho bol maliarom, sochárom a tvorcom asambláží. Jeho diela sú charakteristické neustálou kreativitou.¹⁸



Obrázok 3: *Le Violon d'Ingres*, Man Ray 1924

Zdroj: <https://www.photopedagogy.com/convulsive-beauty.html>

¹⁸ Convulsive beauty, Photopedagogy [online] Dostupné z: <https://www.photopedagogy.com/convulsive-beauty.html>

4.2 André Kertész

André Kertész bol maďarský fotograf, známy svojím elegantným a lyrickým štýlom s formálnou precíznosťou. Vynikal v inovatívnom používaní fotoaparátu Leica, čím sa zaradil medzi najkreatívnejších fotografov dvadsiateho storočia. Kertész nebol tak známy ako jeho súčasníci Henri Cartier-Bresson a Brassai, uprednostňoval spontánnosť pred technickou presnosťou, čo zvýraznil výrokom: „Fotografie môžu byť technicky dokonalé a dokonca krásne, ale nič nevyjadrujú.“ Jeho práce sú charakteristické s geometrickými a poetickými formami, ktoré sa rozšírili počas jeho pôsobenia v Budapešti, Paríži a New Yorku. Tieto práce odzrkadľujú jeho pocity izolácie a neochotu naučiť sa francúzsky a anglicky, často s melancholickým podtónom. Kertész bol hlavne známy ako fotograf zátiší. Nič pre neho nebolo príliš obyčajné, keďže fotil bežné predmety ako okuliare, trúbky a transformoval ich do niečoho éterického a poetického. V jeho fotografiách využíval hrubé monochromatické linky, zrkadlové odrazy a tieň ako spôsob vizualizácie zátišia ako zjednodušenej geometrickej abstrakcie. Preto sú jeho fotografie vnímané ako abstrakcie, aj napriek tomu, že poznáme identitu objektu.¹⁹

V roku 1933 André Kertész vytvoril sériu s názvom “Distortions of the human body,” kde vytvoril celkovo 200 fotografií ženských aktov pomocou deformujúceho sa zrkadla, pričom experimentoval s rôznymi kompozíciami.



Obrázok 4: *Distortions*, André Kertész

Zdroj:

<https://www.theartstory.org/artist/kerteszesz-andre/>

¹⁹ Anna Souter, "André Kertész Artist Overview and Analysis". [online] Dostupné z: <https://www.theartstory.org/artist/kerteszesz-andre>

5. Absurdita vo filme

Absurdita vo filme môže mať rôzne podoby. Autori filmov využívajú absurdistické prvky na podporenie atmosféry, zmätenie diváka, komickosť, zobrazenie narušeného vnútorného sveta postáv a podobne. Osobne som veľkým fanúšikom spôsobu využitia absurdity vo filmoch Davida Lyncha. Musím uznať, že David Lynch je jedna z mojich najväčších inšpirácií pri tvorení mojej praktickej časti bakalárskej práce.

5.1 David Lynch

David Lynch bol americký režisér, maliar, hudobník, herec a vizuálny umelec. Lynch študoval maľovanie, kým v polovici 60. rokov nezačal vytvárať krátke filmy. Filmy Davida Lyncha vytvárajú výzvu pre diváka. Veľkým úspechom jeho filmov je schopnosť rozbiť vzdialenosť medzi divákom a plátnom. Lynchove filmy, na rozdiel od tých mainstreamových, zaraďujú diváka priamo do svojej štruktúry. Lynch využíva filmové sekvencie, ktoré nútia diváka zamýšľať sa nad tým ako film samotný pracuje s túžbou diváka vidieť a rozumieť príbehu.²⁰ Jeho prvý celovečerný film bol *Eraserhead* (1977).

5.1.1 Mazacia hlava (*Eraserhead*, 1977)

Eraserhead bol prvý film, ktorý som od Davida Lyncha videl, a musím povedať že mi ostal najviac v pamäti.²¹ Filmy Davida Lyncha naozaj nie sú jednoduché na pozeranie, ale tento film vo mne vytvoril také emócie znechutenia a nepríjemna, aké som pred tým z filmu necítil. Lynch tento film opísal ako "Sen temných a znepokojúcich vecí." Nie je zriedkavé že Lynch využíva snové sekvencie v jeho filmoch, no film *Eraserhead* tento efekt nenadobúda tým, že sa postava vo filme zobudí alebo pôjde spať. Film *Eraserhead* je sám o sebe ten sen, až nočná mora. Lynch vysvetľoval, že tento film bol pre neho veľmi osobný. Film nemal určený čas kedy by sa mal dokončiť, takže proces výroby bol podrobne kontrolovaný a celá výroba trvala dva roky. Lynchova starostlivosť o detaily je viditeľná v každom aspekte, od záberov po zvukový dizajn. Dialógy v tomto filme sú jednoduché, prepojené s priemyselnými a skreslenými nadprirodzenými zvukmi, ktoré sú dôkladne manipulované v spolupráci so zvukovým dizajnérom Alanom Spletom. Na rozdiel od konvenčných hudobných podkladov je zvuková stopa vo filme atmosférou a postavou, ktorá nie je len podporou vizuálu. Vo filme sa zámerne pracuje s vynechávaním zvukov tam, kde by nám to prišlo prirodzené, a tak nepriamo nás zasadzujú do nekomfortného pocitu. Postavy obývajú zúfalý, osamelý svet,

²⁰ MCGOWAN, Todd. *The Impossible David Lynch*. Columbia University Press, 2007. ISBN 13: 9780231139540

²¹ J. Kim Murphy, David Lynch Joins Cast of Steven Spielberg's 'The Fabelmans' [online]

Dostupné z: <https://variety.com/2022/film/news/david-lynch-the-fabelmans-steven-spielberg-1235172006/>

príčom herec John Nance sa úplne ponoril do svojej role ako Henry Spencer. Film Lyncha je výzvou pre tradičné naratívy a filmové konvencie, čím pozýva divákov do surreálneho a strašidelného snového sveta. Čierno-biely tón filmu evokuje počiatky poľského, japonského a ruského filmu. Odtiene sú zachytené proti sivému pozadiu, figúry sa vynárajú zo šedej a stávajú sa priehľadnými. Eraserhead bol natočený výlučne v noci v Los Angeles, preto má film veľmi nočnú atmosféru. Eraserhead bol vyrobený s grantom od Amerického filmového inštitútu, ale Lynch nechce prezradiť, koľko stál. Mary Lynchová hovorí, že pred tým, ako film videla, robila fundraising. "Pre mňa," hovorí Lynch, "film stál veľa peňazí. Sklad stál asi tridsať päť alebo päťdesiat dolárov, ale iné veci stáli veľa peňazí. Viete, môžete niečo postaviť a pracovať na tom dlhšie aby to skutočne vyzeralo presne tak, ako chcete."²²



Obrázok 6: Jack Nance, Eraserhead

Zdroj: <https://www.csfd.cz/film/6252-mazaci-hlava/galerie/>



Obrázok 5: Laurel Near, Eraserhead

Zdroj: <https://www.csfd.cz/film/6252-mazaci-hlava/galerie/>

5.2 Stanley Kubrick

Stanley Kubrick sa narodil 26. júla v roku 1928 v New Yorku. Začínal ako fotograf pre magazín Look pred tým ako sa vrhol do spoznávania filmu v roku 1950. Režiroval veľa známych filmov ako je Spartacus (1960), Lolita (1962), A Clockwork Orange (1971), 2001: A Space Odyssey (1968), The Shining (1980), Metal Jacket (1987) a Eyes Wide Shut (1999). Kubrick zomrel v Anglicku 7. Marca v roku 1999.

5.2.1 2001: A Space Odyssey

Tento film sa dá považovať za jeden z najpopulárnejších Kubrickových filmov. V roku 1968 pracoval na produkcii niekoľko rokov od písania scenára s Arthurom Clarkom, pracovania na

²² LYNCH, David. *David Lynch: Interviews*. Univ. Press of Mississippi, 2009. ISBN: 9781604732375

vizuálnych efektov po režirovanie. Film vyhral 13 nominácii na Oscara a jedného vyhral za špeciálne efekty. Keď sa na tento film pozrieme dnes, tak ho vnímame ako veľký úspech, no jeho premiéra sa dá považovať za katastrofu, pretože kritici nemali veľmi optimistické výhľady na jeho úspech. Časom sa k filmu začali médiá opäť venovať a postupne sa začal stávať hitom. V kinách šiel ešte štyri roky po jeho vydaní. Film skúma témy ľudskej evolúcie, umelej inteligencie a mimozemského života prostredníctvom série vizuálne ohromujúcich a často abstraktných sekvencií. Slávna sekvencia "Hviezdna brána," kde astronaut Dave Bowman cestuje cez vír svetla a farieb, stelesňuje surrealistické kino. Táto scéna s abstraktnou obraznosťou a ne-lineárnym rozprávaním vyzýva divákov interpretovať hlbšie významy filmu a spochybňovať podstatu reality. Sekvencia „Hviezdna brána“ je aj do dnešného dňa veľmi pôsobivý zážitok, ktorý ukazuje nadčasovosť Kubricka.

5.2.2 Osvietenie (The Shining, 1980)

V "Osvietení" Kubrick kombinuje horor so surrealizmom, aby vytvoril desivú a dezorientujúcu atmosféru. Hotel Overlook sa stáva surrealistickým priestorom, so svojimi labyrintovými chodbami a zvláštnou, nemožnou architektúrou. Najsurrealistickejšie momenty filmu, ako je krvavý výťah a scéna v ballroom, sú navrhnuté tak, aby divákov znepokojili a vyvolali pocit hrôzy. Tieto surrealistické prvky posilňujú psychologický horor príbehu a rozmazávajú hranice medzi realitou a šialenstvom²³. Najsilnejšia stránka tohto filmu je práve široká žánrovosť v rozprávaní príbehu a nastavovania nálady i atmosféry v divákovi. V tomto filme Kubrick priamo využíva absurditu surreálneho charakteru, skrz ktorú vytvára v divákovi strach a pocit dezorientovanosti a nepredvídanosti. Aby sme správne docielili tento efekt, je dôležité vnímať tú hranicu kombinovania reálnych vecí so surreálnymi, aby sme nestratili divákovu pozornosť.

5.3 Alfred Hitchcock

Alfred Joseph Hitchcock sa narodil v Londýne, Anglicko, 13. augusta 1899 a vyrastal pod prísnou výchovou katolíckych rodičov. Hitchcock navštevoval jezuitskú školu St. Ignatius College a následne študoval na Londýnskej univerzite, kde absolvoval kurzy umenia. Nakoniec získal prácu ako kreslič a reklamný dizajnér pre kabelkovú spoločnosť Henley's. Práve počas práce v Henley's začal písať a prispievať krátkymi článkami do firemného časopisu. Už od svojich prvých príspevkov používal témy nespravodlivého obvinenia, konfliktných emócií a prekvapivých záverov s pôsobivou zručnosťou. Hitchcock začal svoju kariéru v tichom filme a stal sa známym pre svoju schopnosť vytvárať napätie a strach. Alfred Hitchcock, uznávaný majster thrillerového žánru, ktorý ho prakticky

²³ Stanley Kubrick Biography, A&E; Television Networks [online]

Dostupné z: <https://www.biography.com/movies-tv/stanley-kubrick>

vynašiel, bol tiež brilantným technikom, ktorý šikovne kombinoval sex, napätie a humor. Svoju kariéru filmára začal v roku 1919, keď vytváral titulné karty pre nemé filmy v štúdiu Paramount's Famous Players-Lasky v Londýne. Naučil sa tam scenáristku, strih a výtvarnú réžiu a v roku 1922 sa stal asistentom réžie. V tom istom roku režíroval nedokončený film No. 13 alebo Mrs. Peabody. Jeho prvý dokončený film ako režisér bol The Pleasure Garden (1925), anglo-nemecká produkcia nakrúcaná v Mníchove. Jeho rané diela ako "The Lodger: A Story of the London Fog" (1927) ukazujú jeho záujem o temné témy a vizuálnu inováciu.

Skorým príkladom Hitchcockovej technickej virtuozity bolo vytvorenie "subjektívneho zvuku" pre film Blackmail (1929), jeho prvý zvukový film. V tomto príbehu ženy, ktorá zabije umelca, keď ju chce zviest', Hitchcock zdôraznil úzkosť mladej ženy postupným skresľovaním dialógu suseda, až na slovo "nôž" ráno po vražde. Tu a vo filme Murder! (1930) Hitchcock prvýkrát explicitne spojil sex a násilie.

Počas svojho najinšpirovanejšieho obdobia, od roku 1950 do 1960, Hitchcock vytvoril cyklus nezabudnuteľných filmov, medzi ktoré patrili menšie diela ako I Confess (1953), sofistikované thrillery Dial M for Murder (1954) a To Catch a Thief (1955), remake The Man Who Knew Too Much (1956) a čierna komédia The Trouble with Harry (1955). Tiež režíroval niekoľko špičkových filmov ako Strangers on a Train a kritický Docudrama (1956), ktorý bol ostrou kritikou amerického právneho systému.

Jeho tri čisté majstrovské diela tohto obdobia skúmali samotnú podstatu sledovania kina. Rear Window (1954) urobil z divákov voyeuristov a potom ich nechal platiť za ich potešenie. V príbehu fotografa, ktorý náhodou vidí vraždu, Hitchcock provokatívne skúmal vzťah medzi pozorovateľom a pozorovaným, čím zapojil aj samotného diváka filmu. Vertigo (1958), jeden z najstrašidelnejších filmov, aké Hollywood kedy vyprodukoval, sa zaoberal stratou ženskej identity a identifikoval jej príčinu ako mužský fetišizmus.²⁴

5.3.1 Vertigo (1958)

Jeden z najoslavovanejších filmov Hitchcocka, "Vertigo," je skvelým príkladom využitia surrealizmu. Film skúma témy identity, obsesie a psychologického strachu prostredníctvom série vizuálne ohromujúcich a často abstraktných sekvencií. Slávna scéna v múzeu a surrealistické snové sekvencie sú navrhnuté tak, aby divákov znepokojili a prinútili ich spochybňovať realitu. Jedna z techník, ktoré na to využíva je kamerový efekt s názvom vertigo. Tento efekt spočíva v tom že kamera sa približuje alebo oddiaľuje od objektu, zatiaľ čo protichodne s pohybom sa posúvame s ohniskovou vzdialenosťou do predu alebo do zadu podľa pohybu. Tento efekt spôsobí to, že objekt alebo postava

²⁴ Alfred Hitchcock, Hitchcock.tv [online] Dostupné z: <https://hitchcock.tv/bio/bio.html>

zostanú v rovnakej kompozíci a zároveň v rovnakej veľkosti. Jediné čo sa mení je pozadie, ktoré sa buď zmenšuje (v prípade ak posúvame ohniskovú vzdialenosť do predu) alebo zväčšuje, čo spôsobuje pocit stiesnenia.²⁵ Tento inovatívny prístup, kde kombinuje kameramanské techniky s psychologickým efektom na diváka ma naozaj inšpiruje.

6. Celovečerný a krátkometrážny film

Asi sa zhodneme, ak povieme, že celovečerné filmy sú chrbtovou kosťou filmového priemyslu, keďže prinášajú miliardy dolárov ročne. Stále častejšie sa objavujú nové technológie, ľudia chodia do kín na 3D alebo 4D, majú krátkometrážne filmy ešte miesto na trhu? Jednoduchá odpoveď je áno. Existuje veľa dôvodov prečo je vhodné zvoliť práve formát krátkometrážneho filmu. Jeden z prvých, ktorý nám príde na povedomie je nižší rozpočet, čo nie je ale úplne pravidlom. V čase, keď je rozpočet 60 miliónov dolárov považovaný za nízky rozpočet pre celovečerný film, existujú aj úspešné filmy s veľmi nízkymi rozpočtami ako napríklad „Blair Witch Project,“ ktorý zarobil 249 milión dolárov len so 60 tisíc dolárovým rozpočtom. Ako „krátky“ film považujeme film, ktorý nepresahuje dĺžku 40 minút vrátane všetkých titulkov, takže všetky ostatné aspekty ako sú špeciálne efekty, hudba a herci sú irelevantné. Mnohí režiséri alebo producenti volia formát krátkometrážneho filmu ako vizitku pre prilákanie investorov a klientov. Ak sa pokúšajú získať rolu režiséra alebo producenta, tak si potrebujú založiť portfólio a krátky film často stačí na posúdenie zručností daného autora. Niektorí ľudia ale preferujú krátke filmy pred celovečernými, práve vďaka ich krátkej dĺžke. Viacerí režiséri sa zhodujú, že krátky film môže byť dokonca zložitejší na výrobu, pretože musíte vtlačiť celý príbeh do kratšieho času, tým pádom nemáte dostatok času na vytvorenie vašej cieľenej atmosféry. Kvôli malému času je taktiež ťažšie si vybudovať vzťah ku účinkovaným charakterom, pretože ich dostatočne nepoznáme. Je teda dôležité mať jasne premyslený príbeh, v ktorom nemôže byť prehnane veľa informácií, pretože ich divák nestihne zaregistrovať.²⁶

7. Filmové techniky využívajúce absurditu a ich praktické využitie

Pri natáčaní mojej praktickej časti, teda môjho filmu s názvom *Essentia Entis* (v preklade *Esencia bytia*), som využíval rôzne techniky k dovŕšeniu absurdného efektu, ktorý má pôsobiť na

²⁵ Alfred Hitchcock Biography, Biography.com Editors [online] Dostupné z: <https://www.biography.com/movies-tv/alfred-hitchcock>

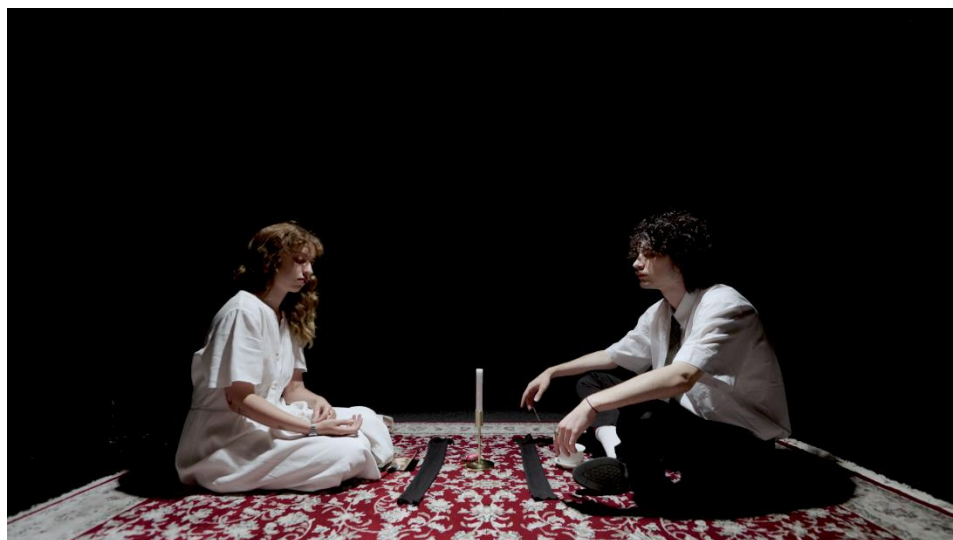
²⁶Sheffield AV, Short Films vs. Feature Length Films [online] Dostupné z: <https://www.sheffieldav.com/education/short-films-vs-feature-length-films>

diváka mätúco až nepríjemne. Rôzne príklady som si zobral z filmov od režisérov ako je napríklad David Lynch. Využíval som techniky ako je použitie dramatického osvietenia, kde v obraze máme viac tieňov než svetla. V 1. scéne som využíval kombináciu denného svetla s žiarovkovým. V 2. scéne som svetlo umiestnil priamo nad hercov aby sa im vytvorili kruhy pod očami z tieňu svetla. Výrazné kontrasty medzi svetlom a tmou môžu prispieť k nepríjemnému pocitu, ktorý to môže evokovať. Dôležité bolo taktiež dodržať čistú tmú v pozadí, čo som dosiahol izoláciou svetla skrz odrazové alebo tmavé dosky. Bolo dôležité aby lúče svetlá nedopadali na pozadie.



Obrázok 7: Scéna 1

Zdroj: Archív autora



Obrázok 8: Scéna 2

Zdroj: Archív autora

Jedna z ďalších techník, myslím si, že jedna z najdôležitejších, je zvuková skladba celého filmu. Strašidelné alebo nezvyčajné zvuky v pozadí ako sú šepoty, opakujúce sa ruchy alebo zvláštna hudba nám pomôžu vytvoriť celú nejasnú a nepríjemnú atmosféru, ktorú sa snažíme docieľiť. Použitie disonantnej alebo atonálnej hudby môže taktiež pomôcť priviesť diváka k pocitu neistoty. Niekedy môže byť rovnako účinné aj schválne chýbanie hudby alebo náhle ticho, pretože to vytvára napätie a vzbudzuje v divákovi myšlienku že sa musí prichystať na dramatickú situáciu. V prípade môjho filmu som využíval opakujúce sa zvuky, ako napríklad hluk štrngania kávovej lyžičky o šálku pri miešaní, a kombinoval som to s náhlym tichom a nepríjemnou temnou hudbou.

Pri natáčaní, aby som docielil ten správny efekt nepríjemna, som využíval aj neobvyklé kamerové uhly z nekonvenčných alebo zavádzajúcich uhlov, ktoré vytvorili pocit nestability. Na detaily tváre aj celkových záberov som používal hlavne 14mm objektív s 2.2 clonou, ktorá mi umožnila sa hrať s deformáciou obrazu, ako bola napríklad tvár hercov, kde im to vytvorilo nelichotiví až hrozivý pohľad. Zároveň som tento objektív využíval na skreslenie priestoru aby pôsobil mohutnejší a postavy boli viac izolované. Týmto spôsobom som skresľoval proporcie na dosiahnutie surreálnej a nejasnej atmosféry.

Premyslené pohyby s kamerou sú taktiež dôležitou súčasťou toho aby ste dosiahli úspech v celkovom diele. Využíval som kombináciu statických záberov zo statívu s jemne roztrasenými zábermi, ktoré som točil z ruky. Tento prístup som zvolil aby som rozdelil napätie scén a tým pádom sa hral s pozornosťou diváka.

Prostredie som zvolil také, aby vytváralo v divákovi pocit izolácie. Ako prvý priestor som zvolil klasický starý byt v Prahe, kde som zo záberu odstránil všetok nábytok a ostal jeden koberec, na ktorom herci sedeli. Druhé prostredie som zvolil v štúdiu, kde som využil čisto čierne pozadie, aby to pôsobilo, že sme v podvedomí postáv. Použil som rovnaký koberec aj v druhom prostredí, aby to nadobudlo myšlienku, že sa nachádzajú na rovnakom mieste, ale skoro v úplnej tme.

Ďalšia z techník ktorú som zvolil boli symbolické kostýmy a make-up. Neprirodzený make-up postáv, v prípade mojej práce kruhy pod očami, ktoré boli nereálne pretiahnuté, vytvárali výzor postáv ako keby boli slabé alebo choré. Využíval som taktiež udržiavanie nejasných motivácií postáv, aby divák bol zahrnutý do faktoru nepredvídanosti čo spôsobuje nepríjemný pocit až strach.



Obrázok 9: Finálna scéna

Zdroj: Archív autora

Absurdným faktorom v mojej praktickej práci bolo napríklad opakujúce sa miešanie kávy bez toho, aby sa z nej postava v hocijakej časti napila alebo nanosievanie make-upu na štetec bez toho, aby si ho postava aplikovala na tvár. Všetky tieto akty majú znázorňovať absurdnú cyklickosť každodenných situácií.

Celkové zloženie príbehu, ako aj strihová skladba, je najdôležitejší faktor pre dosiahnutie efektu z využitia absurdity. V tomto zmysle sú vhodné otvorené alebo nejasné závery, ktoré zanechajú v divákovi otázky a možnosť si dielo interpretovať podľa svojho subjektívneho pohľadu, ako aj používanie symbolických alebo metaforických obrazov. V prípade môjho filmu využívam opakujúci sa strih, ktorý vytvára nekonečný a stále opakujúci sa príbeh.

Záver

Cieľom mojej bakalárskej práce bolo naštudovať implikácie absurdity naprieč celým umením, takže maľbou, fotkou, divadlom, filmom a filozoficky ju definovať cez vyhlásenia mysliteľov ako bol napríklad Albert Camus. Rozoberali sme jeho prácu Mýtus o Sifyfovi, kde nám Camus ukazuje, že je dôležité prijať absurditu našej existencie – len tak môžeme nájsť šťastie. Počas výskumu som sa snažil inšpirovať mnohými režisérmi a kameramanmi, kde som skúmal ako využívajú absurditu a čo ňou chcú dosiahnuť. Sledoval som rôzne techniky, ktoré som mohol zimplementovať do mojej finálnej praktickej práce, teda filmu s názvom *Essentia Entis* (Esencia bytia). Čo sa týka vizuálnej stránky, inšpirovali ma režiséri ako je napríklad David Lynch, Alfred Hitchcock a Stanley Kubrick, alebo fotografi ako bol Man Ray alebo André Kertész. Keďže som skúmal výskyt absurdity aj v divadle, tak mi to umožnilo nájsť rôzne príklady od tvorcov divadelných hier ako boli Eugene Ionesco alebo Samuel Beckett s jeho hrou *Čakanie na Godota*. V druhej časti teoretickej práce som rozoberal praktické využitie filmových techník k dovŕšeniu pocitu chaosu a nepríjemna vychádzajúceho z absurdity existencie a zakomponoval som to skrz kamerové techniky a príbeh do môjho filmu.

Knižné zdroje:

ESSLIN, Martin. The Theatre of the Absurd . Knopf Doubleday Publishing Group, 2001 ISBN: 9781400075232

LYNCH, David. David Lynch: Interviews. Univ. Press of Mississippi, 2009. ISBN: 9781604732375

MCGOWAN, Todd. The Impossible David Lynch. Columbia University Press, 2007. ISBN 13: 9780231139540

Internetové zdroje:

Alfred Hitchcock Biography, Biography.com Editors [online] Dostupné z: <https://www.biography.com/movies-tv/alfred-hitchcock>

Alfred Hitchcock, Hitchcock.tv [online] Dostupné z: <https://hitchcock.tv/bio/bio.html>

Anna Souter, "André Kertész Artist Overview and Analysis". [online] Dostupné z: <https://www.theartstory.org/artist/kertesz-andre>

Convulsive beauty, Photopedagogy [online] Dostupné z: <https://www.photopedagogy.com/convulsive-beauty.html>

Dada, Tate [online].[cit. 2024-03-24]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/dada>

"Dada and Surrealist Photography Movement Overview and Analysis" [online] Dostupné z: <https://www.theartstory.org/movement/dada-and-surrealist-photography>

Eklund, Douglas. "Conceptual Art and Photography." [online] Dostupné z: https://www.metmuseum.org/toah/hd/cncp/hd_cncp.htm

"Eugène Ionesco ." Encyclopedia of World Biography. . Encyclopedia.com. [online] Dostupné z: <https://www.encyclopedia.com>.

J. Kim Murphy, David Lynch Joins Cast of Steven Spielberg's 'The Fabelmans' [online] Dostupné z: <https://variety.com/2022/film/news/david-lynch-the-fabelmans-steven-spielberg-1235172006/>

Jan Triska [online] Dostupné z: <https://jantriska.blog.idnes.cz/blog.aspx?c=212923>

"Marcel Duchamp Artist Overview and Analysis" [online]

Dostupné z: <https://www.theartstory.org/artist/duchamp-marcel/>

Natalie Dupêcher, "Every of my best ideas coming through my dreams..." [online] Salvador Dalí

Dostupné z: <https://www.moma.org/artists/1364>

Natalie Dupêcher, "The painter's art, as I see it, is aboutmaking poetic images visible.", René Magritte [online] Dostupné z: <https://www.moma.org/artists/3692>

Pözlner, T. Camus on the Value of Art. *Philosophia* 48, 365–376 (2020). [online].

Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s11406-019-00078-4> cit. 10.8.2024

Roberts, James L. CliffsNotes on Waiting for Godot.[online]

Dostupné z: <https://www.cliffsnotes.com/literature/w/waiting-for-godot/critical-essays/samuel-beckett-and-the-theater-of-the-absurd>

Sheffield AV, Short Films vs. Feature Length Films [online]

Dostupné z: <https://www.sheffieldav.com/education/short-films-vs-feature-length-films>

Sociologická encyklopedie" [online]. Absurdita. [cit. 19. 4. 2024]. Dostupné z:

<https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Absurdita>.

Stanley Kubrick Biography, A&E; Television Networks [online]

Dostupné z: <https://www.biography.com/movies-tv/stanley-kubrick>

Surrealist art and the resolution of absurd - Hektoen International. Hektoen International [online].

[cit. 15.05.2024]. Dostupné z: <https://hekint.org/2018/03/07/surrealist-art-resolution-absurd/>

The Myth of Sisyphus by Albert Camus [online]. Dostupné

z: <https://philpapers.org/archive/BARWIE.pdf>

The Solomon R. Guggenheim Foundation [online].

Dostupné z: <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/marcel-duchamp>

ZDAŘIL, David. {Prvky absurdity v českých dramatických textech po roce 1989} [online].[cit. 2024-03-24]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/t0kthk/>.

Zoznam Obrázkov:

Obrázok 1: Fountain, Marcel Duchamp 1917.....	11
Obrázok 2: La persistència de la memòria, Salvador Dalí.....	12
Obrázok 3: Le Violon d'Ingres, Man Ray 1924.....	16
Obrázok 4: Distortions, André Kertész.....	17
Obrázok 5: Laurel Near, Eraserhead.....	19
Obrázok 6: Jack Nance, Eraserhead.....	19
Obrázok 7: Scéna 1	23
Obrázok 8: Scéna 2	23
Obrázok 9: Finálna scéna.....	25