

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS



ATELIÉR ENVIRONMENTU

STUDIO OF ENVIRONMENT

UVNITŘ OKOLÍ

INSIDE OF SURROUNDINGS

DIPLOMOVÁ PRÁCE

DIPLOMA THESIS

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

BcA. Zdeněk Ryneš

VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

MgA. Barbora Klímová ArtD.

OPONENT PRÁCE
OPPONENT

Mgr. Miloš Vojtěchovský

BRNO 2016

DOKUMENTACE VŠKP

K obhajobě byla předložena dvoukanálová video projekce v prostorové instalační situaci.

OBRAZOVÁ ČÁST:

Odkaz na video:

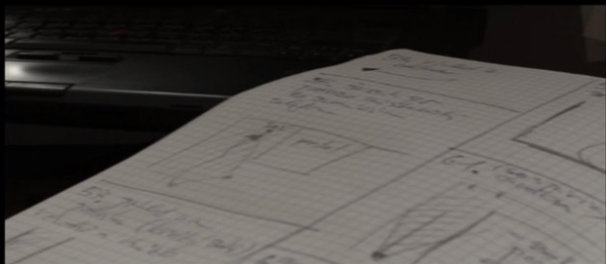
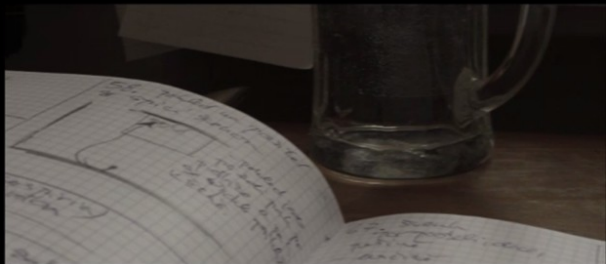
http://archiv.ffa.vutbr.cz/vskp/video/2016-rynes-zdenek-uvnitř_okoli

Ukázky kombinací vlastních záběrů a filmových scén

Uvnitř okolí, HD video, 07:13 min., 2016











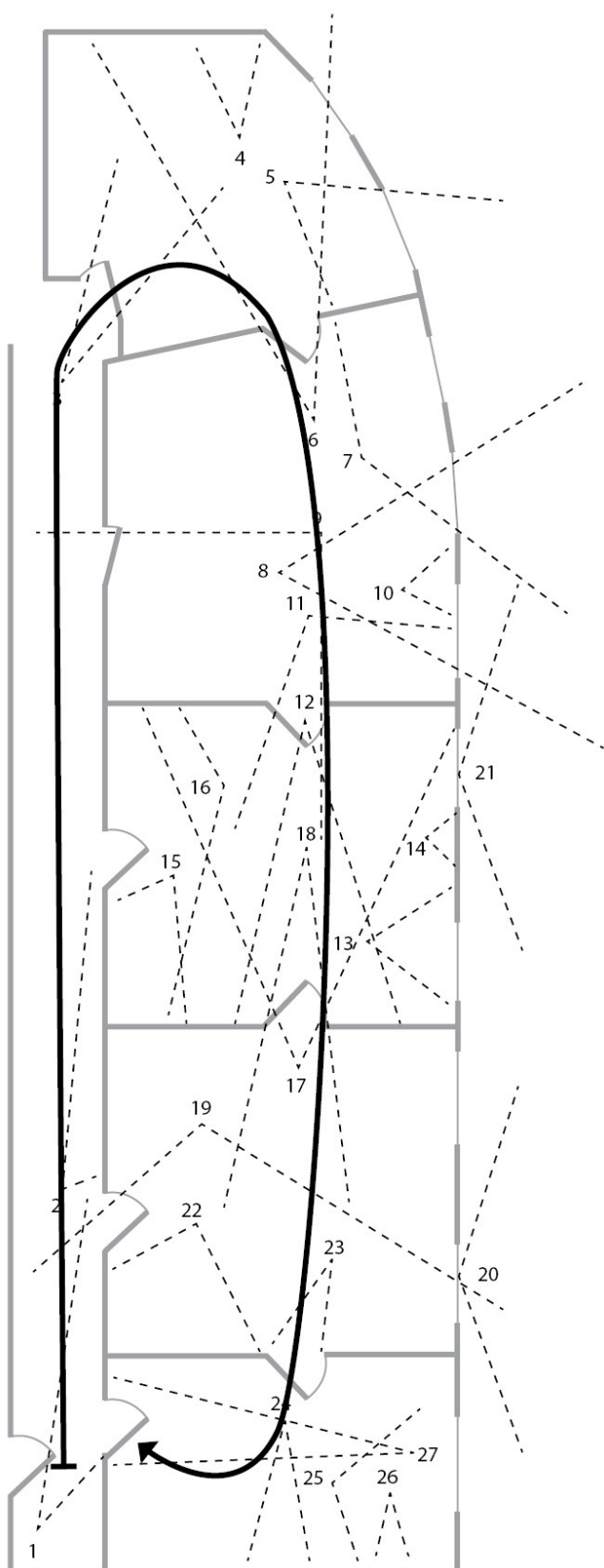
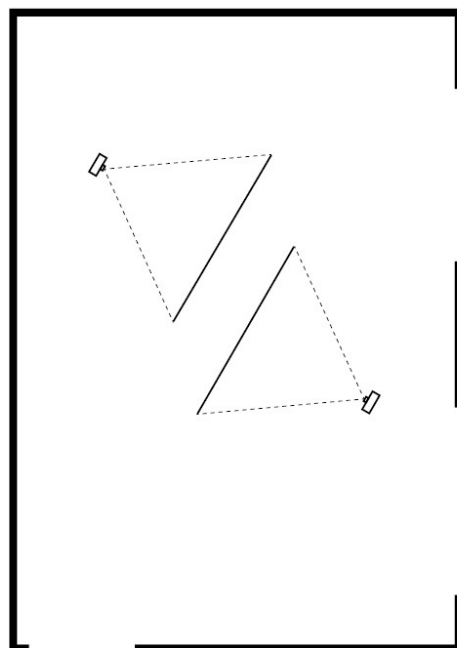
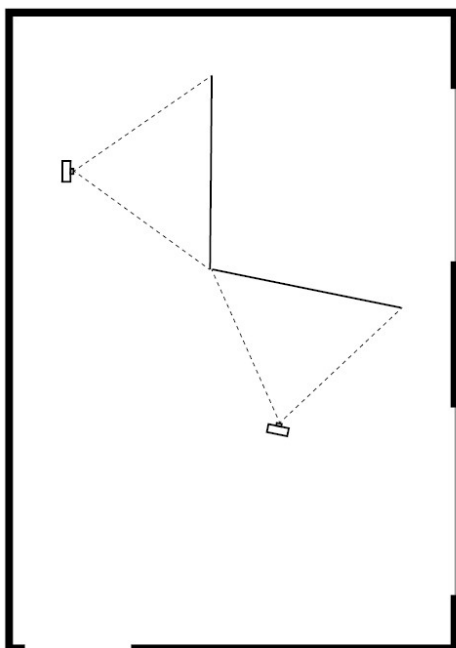
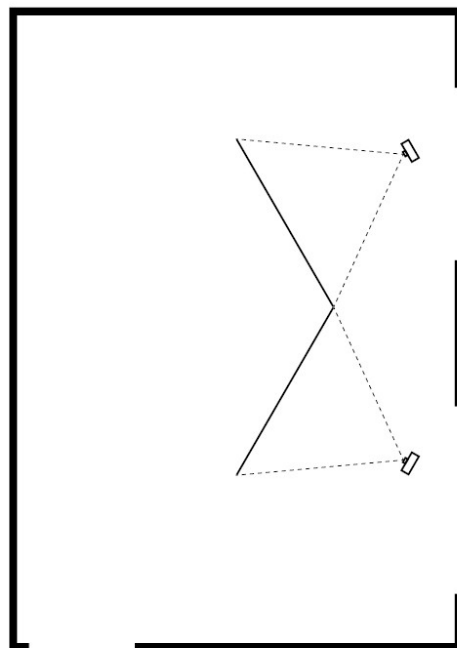
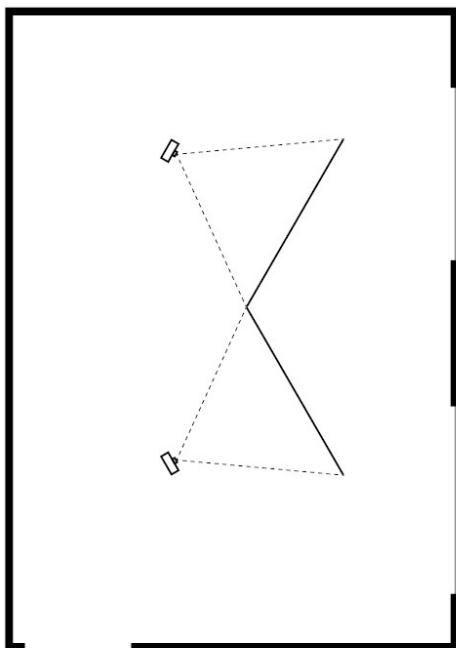


Schéma zobrazující směr pohybu kamery prostorem bytu a posloupnost záběrů řazených ve scénáři.

Různé verze prostorového rozložení videí v instalaci.



TEXTOVÁ ČÁST:

Abstrakt:

Tématem diplomové práce je podoba vlastního osobního prostoru, který konfrontuji s vizualitou scén používaných v kinematografii. Jde o propojování existujícího a fiktivního (iluzivního) prostředí. Filmový prostor chápu jako ilustraci jeho fyzického ekvivalentu. V existujících filmech vyhledávám scény, které mapují interiéry prostředí, ve kterých se film odehrává. Z těchto scén přebírám pohyb kamery, způsob nahlížení na bezprostřední okolí, který opakuji v prostoru soukromého bytu. Struktura scénáře vychází z dispozic bytu, kde žiji. Výsledné dvoukanálové video vede diváka dvěma úrovněmi prostoru současně.

Uvnitř okolí

Co přesně můžu označit jako prostředí, které mě obklopuje a jak jej vnímám? Existuje interakce mezi mnou a bezprostředním okolím, ve kterém žiji? Jak se vzájemně ovlivňujeme? Kde můžu hledat impulzy, které se podílejí na podobě soukromého prostoru? Existuje místo, které by podléhalo pouze mým vlastním pravidlům? Není takový prostor v současnosti zcela fiktivní? Podobné otázky tematizuji ve své diplomové práci.

K obhajobě předkládám video-instalaci, která se skládá z dvoukanálové projekce. Prostorové rozložení videí v instalaci je pevnou součástí diplomové práce, která je určena pro galerijní prostor. Vymezuji se tak vůči dalším možnostem prezentace pohyblivého obrazu jako je např. kinosál nebo virtuální prostor webu. Možnost přenosu této práce do jiného prostředí definitivně neuzavírám, ale znamená pro mě komplexní přehodnocení formální podoby díla.

Ve své práci usiluji o zdokumentování vlastního osobního prostoru prostřednictvím filmových obrazových schémat. Používám existující filmy, v nichž vyhledávám záběry, které plní popisnou a dovysvětlující funkci. Hlavním úkolem těchto záběrů je seznámit diváka s prostorem, ve kterém se odehrává děj filmu. Vyhledávám záběry dvojího typu: první

z nich *švenkuje*¹ po scéně a představuje ji divákovi v různých detailech (např. předměty na nočním stolku, věci narovnané ve skříní,...), druhý typ přímo následuje procházejícího herce interiérem filmu a vytváří dojem celistvého a čitelného prostoru. Filmové postavy v mém videu slouží jako průvodci daným prostorem. Pracuji s pohybem kamery v těchto dvou typech záběru a přenáším jej z fiktivní reality filmu do interiéru bytu, ve kterém žiji. Ve výsledné video instalaci kombinuji vybrané záběry z existujících filmů s vlastními video-záznamy, které napodobují trajektorie pohybů filmových záběrů. Výběr filmových předloh neomezují žánrem, autorem nebo dobou vzniku. Jedná se o snímky, které jsem zhlédl během poslední doby na základě doporučení nebo subjektivního výběru. Tyto filmy se ke mně mohly dostat náhodou, zároveň ale bezesporu ovlivňují, způsob mého přemýšlení nebo vnímání.

V následujících odstavcích se pokusím definovat konkrétní pojmy, které jsou zásadní pro uchopení širšího kontextu obsahu práce. Tyto pojmy mi vytváří ideový rámec, ve kterém se pohybuji. Nastíním vlastní pohledy na jednotlivá témata a vztáhnou je k teorii umění nebo autorům uměleckých děl, jejichž uvažování mi připadá inspirativní a mohlo mě ovlivnit. Budu odkazovat na zdrojové texty z různých oblastí, které formovaly moji práci.

Vnitřní prostor pohyblivého obrazu

Řeč

Prezentace pohyblivého obrazu vytváří zvláštní paradox. Ačkoli jsou promítané obrazy situované na projekční plochu, která je dvourozměrná, většinou evokují pohyb uvnitř trojdimenzionálního prostoru. Sekvence po sobě jdoucích záběrů umožňují divákovi, aby se v daném prostoru např. uvnitř jednoho domu orientoval během sledování filmu nebo ho dokázal rekonstruovat prostřednictvím svých vzpomínek. Jde o specifický způsob popisu prostorové situace, který je pro médium pohyblivého obrazu příznačný. Pro tuto schopnost pohyblivého obrazu, která je přirozeně uplatňována, jak v kinematografické praxi, tak i videoartu, se ustálil pojem filmová řeč. Tento pojem komplexně zahrnuje veškeré postupy související s výrobou filmu např. osvětlení, dekorace, kostýmy, interakce mezi postavami, střih, režie, ad.

Pravidla filmové řeči se utvářejí od dob prvních experimentů s pohyblivým obrazem. Nejprogresivnější vývoj filmová řeč zaznamenala během éry němého filmu do 30. let 20. století. Autoři museli konstruovat dějovou linii omezenými prostředky, především situačním sledem nebo případným vložením textových komentářů, které objasňovaly posuny v čase a prostoru filmového příběhu.

Metaforicky se struktura řazení záběrů ve filmové stylistice přirovnává k jazyku, který komunikuje s divákem. Jerzy Plazewski rozvíjí úvahu o tom, jestli není přesnější než řeč samotná. Ta je plná mnohosti výkladů téhož a tedy nedorozumění. Mluvená řeč má několik specifik: slouží k dorozumívání a sdílení myšlenek, zároveň musí být všem hovořícím srozumitelná, aby se jejich představa popisovaného mohla co nejvíce přiblížit. Dále musí

¹ Termín *švenk* označuje pohyb filmové kamery. Často se v kinematografii používá při snaze seznámit diváka s prostředím, ve kterém se film odehrává. *Strh* nebo *smyk* je označení pro rychlý švenk, dynamicky přenášejí divákovu pozornost z jednoho předmětu na další.

mít dostatečně širokou škálu pojmů, které umožňují popisovat abstraktní, nehmotné a pocitové pojmy, současně s tím tyto pojmy musí co nejpřesněji označovat konkrétní věc.² Vzhledem k tomu, že běžně dochází k nedorozuměním a vzájemnému nepochopení, je jasné, že mluvená řeč tyto parametry nesplňuje tak dokonale, jak by bylo třeba. „*Slovo se stává bariérou, odděluje objekt od subjektu, stává se pro myšlenku deformujícím filtrem.*“³ Na druhou stranu umožňuje interpretace na různých (subjektivních) úrovních. Jeden výrok může být z různých úhlů pohledu chápán rozdílně a žádný z výkladů nemusí být nadřazený ostatním. Jednotlivá porozumění (nedorozumění) se mohou komplementárně doplňovat a společně rozvíjet dané téma do hloubky. Tím, že jazyk vytváří širokou škálu přístupů k uchopení (chápání) téhož, mohou vznikat inovativní přístupy. Vzájemné nedorozumění se může stát inspiračním zdrojem.

Střih

Práci se střihem můžeme považovat za základní výrazový prostředek, který je specifický pro filmový materiál potažmo zpracování pohyblivého obrazu vůbec. Jde o skládání vizuálních informací do časové kompozice, vzniká posloupnost a časovost obrazu. Josef Valušiak v souvislosti s filmem, mluví o tzv. *čistém střihu*.⁴ Má na mysli okamžitou změnu úhlu pohledu na situaci v rámci jedné sekvence. Čistý střih na sebe nepoutá pozornost a podporuje plynulý tok vyprávění. K tomu aby střih působil přirozeně, je nutné ohlídat velké množství detailů, jejichž nepřesnosti by odváděly divákovu pozornost od děje, např. jednotné osvětlení, navazování pohybu nebo podání barev, aj.

Rytmus a časování jednotlivých záběrů, určuje dynamiku filmového příběhu. Rychlé střídání nebo naopak dlouhé záběry jsou jedním z hlavních prostředků, které budují celkovou atmosféru filmu. Záběr má vždy informační charakter, divák se neustále dozvídá např. podrobnosti o filmové postavě, prostorové situaci, atd. Trvání záběru určuje, kolik informací je z něho divák schopen přečíst. Rychlý sled obrazů navozuje dojem akce, naopak dlouhé záběry umožňují číst detaily a nechávají prostor pro imaginaci.

Obraz

Tradiční filmový obraz má dokumentaristický charakter, divák se s ním velmi snadno ztotožní a rozumí mu. Vnímání filmového obrazu má velmi blízko k vnímání běžně zažívané každodenní reality. Jeho *vizuálně-auditivní* jazyk promlouvá ke každému divákovi zvlášť, na několika rovinách zároveň. Propojení obrazu zvuku a mluveného slova v kombinaci s filmovou konstrukcí, může vést ke zpřesnění obsahu, který divákovi autor předává. Fotorealistická vizualita filmového zobrazení intenzivně působí na smysly diváka. Vtahuje ho do reality, která je pro něho snadno srozumitelná, díky podobnostem s jeho vlastními životními zkušenostmi.

Divák se dobrovolně podřizuje časovosti promítanému obrazu a pasivně jej sleduje. Trvání obrazu v čase diváka vybízí k vytváření souvislostí mezi tím, co vidí (náhodný sled obrazů, který tvá v čase se stává dějovou, příběhovou linií). Můžeme nadneseně říci, že divák po

²Jerzy Plazewski, *Filmová řeč*, Praha 1967, s. 12

³Jerzy Plazewski, *Filmová řeč*, Praha, 1967, s. 12

⁴Josef Vašuliak, *Základy střihové skladby*, Ostrava 1980, s. 108

dobu projekce opouští vlastní realitu a např. přejímá identitu hlavního hrdiny filmu. Dochází k jeho ztotožnění se s fiktivní vykonstruovanou osobností, jejíž jednání může považovat za vlastní.

Může touto cestou vzniknout např. vzpomínka na událost nebo místo, které jsme viděli ve filmu, ale ze současné perspektivy je považujeme za vlastní? Nebo nakolik podřizujeme vlastní rozhodnutí v reálném životě, tomu, co jsme kdy viděli ve filmech? Stylizujeme se do nějaké filmové postavy? Filmu tedy rozumíme díky tomu, že záměrně duplikuje schémata převzaté z naší reality nebo přesněji konvenční přístupy k chápání žité reality.

Tento efekt intenzivního ataku filmového obrazu je umocňován i ustáleným způsobem prezentace v zatemnělých kinosálech (nebo v instalacích v galerijním prostoru, který částečně přebírá podmínky uplatněné v kinech). Většinou jde o zvukotěsné prostory, ve kterých jsou potlačeny všechny potenciálně rušivé interiérové prvky. Návštěvník je separován od „venkovního“ světa a v tichosti přihlíží ději, který je autonomně uzavřený uvnitř plátna. S přítomností diváka zdánlivě nepočítá, odehrává se stejně před prázdným sálem, jako před publikem. Pasivní divák téměř voyeursky nahlíží do filmového prostoru, do jiné reality, která je mu ovšem velmi známá. Můžeme říct, že je mu umožněno vstoupit (ale nenarušit) do cizího prostředí, se kterým může porovnávat vlastní život.

Je zajímavé, jak málo si připouštíme skutečnost, (během sledování filmu) že jde o přesně vykonstruovanou iluzivní strukturu a velmi snadno jí uvěříme. Dalo by se říct, že filmový obraz manipuluje divákovu pozornost. Vědomě ji přesouvá po konkrétních bodech kompozice záběru, zatímco jiná místa zůstávají bez povšimnutí, ačkoli mohou být jen několik centimetrů od sebe vzdálené.

Komplexní porozumění obsahu se uskutečňuje na mentální úrovni v divákových představách. Po dobu promítání získává fakta o filmové skutečnosti (o prostoru, času, ději, atd.). Následně z těchto faktů vytváří vztahovou síť, díky níž může příběhu porozumět v jeho vnitřních souvislostech a případně z nich vyvozovat nedorečené závěry.

Úhel pohledu

Pohled hlavní postavy může působit jako totožný s pohledem kamery. Tento princip navozuje situaci, kdy divák hledí očima filmové postavy. Jde o simulaci dokumentace individuálního pohledu na okolní prostředí. Obraz na plátně tak reprezentuje fyziologický pohyb vypravěče např. otřesy těla během chůze, nebo natáčení hlavy. Okolí se tak stává pohyblivou a proměnnou složkou obrazu, která určuje a ilustruje pohyb herce. Příkladem by mohly být scény, často velmi snadno odhalitelné, v jedoucím autě. Automobil zůstává na místě a okolní projekce vytvářejí zdání jeho pohybu. Ubíhající krajina nebo rytmicky zářící pouliční osvětlení podél cesty, podporují dojem jízdy. Podobné simulace připomínají základní principy pohybu ve virtuální realitě, avšak bez aktivního vkladu diváka. Ten zůstává usazený na svém místě v hledišti.

Promítaný obraz, jehož prostřednictvím nahlížíme dovnitř filmu, má rám, který striktně odděluje to, co do dané kompozice patří a co se nachází mimo ni. Americký teoretik James Monaco ve své knize *Jak číst film* mluví o tzv. *zavřené a otevřené formě*.⁵ Princip zavřené

⁵James Monaco, *Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií*, Praha 2004, s. 187

formy se pojí především s produkcí hollywoodských filmů kolem 30. let 20. století. Záběry jsou koncipovány tak, že snímáný herec stále zůstává, víceméně, ve středu záběru a pohyb kamery se podřizuje jeho pohybu na scéně. Postava nikdy neopouští záběr. Naopak u otevřené formy, která se častěji využívala v 60. a 70. letech, dochází k tomu, že postavy odcházejí mimo záběr a vracejí se zpět. Jejich pohyb odkazuje k prostoru, který není aktuálně snímán kamerou a divák pouze tuší jeho existenci. Filmový prostor tím expanduje, vytváří se dojem širokého kontextu uvnitř obrazu. Divák je upozorňován na to, že nahlíží jen malou část celkové situace. Tímto je realita filmu o krok blíží běžnému životu.

Popis praktické diplomové práce

Ve své práci uplatňuji princip tzv. *paralelní montáže*.⁶ V kinematografické praxi se tento druh montáže používá na propojení dvou nebo více příběhových linií, které spolu souvisí především koncepčně např. separátní příběhy odehrávající se ve stejný čas na různých místech (během jedné noci v různých městech).

Moje diplomová práce propojuje dva prostory, interiér osobního prostoru, bytu, ve kterém žiji a interiéry, ve kterých se odehrávají filmové příběhy. Jde mi o konfrontaci fyzicky existujícího místa s vykonstruovaným ilustračním filmovým prostředím, které usiluje o napodobení běžné reality. Ústředním motivem, který propojuje tyto místa, je způsob jejich snímání, úhel pohledu na ně. Přejímám pohyb filmové kamery, který švenkuje po scéně filmu a přenáším ho do vlastního prostoru. Z filmů přebírám způsoby, jakými lze nahlížet na osobní prostor. Můžu jej v tuto chvíli vnímat jako scénu, na které se odehrává život? Narativní mechanismy, které jsou vlastní filmovému zobrazení, používám jako způsob dokumentace privátního prostoru. Pohyb kamery ve filmu předem určuje, jakou část soukromého prostoru budu prezentovat publiku. Na základě kompozice filmové scény se snažím hledat paralely v reálném prostoru. Zdvojuji výrazné prvky záběru, např. okna, nábytek, průchod mezi místnostmi, aj. Nejdříve analyzuji přesný pohyb kamery, který následně napodobuji za pomoci vlastního těla, bez profesionální filmařské techniky (např. *steadycam*). Mnou pořízené záběry si zachovávají estetiku amatérských home videí.

Výsledná instalace obsahuje dvě synchronizované projekce umístěné na zavěšených promítacích plochách v prostoru. Projekční plochy jsou z propustného materiálu, což umožňuje pohled na videa z různých úhlů. Projekce probíhají paralelně na obou plochách. Je možné sledovat každou projekci separátně nebo obě zároveň. Jedna z projekcí představuje sestřih vybraných filmových scén a druhá moje vlastní záběry. Obě prezentovaná videa podléhají stejné stříhové a časové struktuře. Vzhledem k rychlosti stříhu, divák musí často volit mezi tím, na které video bude soustředit svou pozornost a které bude vnímat periferně. Video instalace v jeden okamžik prezentuje pohled do interiéru filmu a pohled do osobního interiéru mého bytu. Usiluji o vytvoření vizuální podobnosti záběrů, avšak hlavní rozdíl lavíruje mezi realitou a fikcí.

Scénář videí vznikl organicky během vyhledávání a sbírání filmových záběrů. Způsob řazení filmových předloh vychází z prostorových dispozic existujícího bytu. Všechny pokoje v bytě jsou přístupné dveřmi ze společné chodby a zároveň jsou průchozí. Dveře propojující jednotlivé pokoje se běžně nepoužívají. Pro příležitost natáčení jsem všechny pokoje zprůchodnil a tuto novou možnost pohybu v bytě použil, jako základní linii videa.

⁶Josef Vašuliak, *Základy stříhové skladby*, Ostrava 1980, s. 114

Kamera, mnou pořízených záznamů, projde všemi pokoji a chodbou se vrátí zpět ke dveřím prvního z nich. Vzniká tak uzavřená prostorová smyčka.

Dokumentuji tedy nejen vlastní osobní prostor, ale i soukromé prostory spolubydlících. Prostřednictvím filmových záběrů postupně procházím všechny pokoje. Parafráze filmových záběrů pořízených v bytě se snažím zachovat v původních kompozicích. Předcházím jakýmkoli stylizacím nebo zásahům do uspořádání věcí v jednotlivých pokojích. Zaznamenané fragmenty pokojů jsou předem určeny pohybem kamery filmového záběru. Ty jsem k jednotlivým prostorům přiřazoval na základě vizuálních, kompozičních podobností.

Svou diplomovou práci bych v českém kontextu přiřadil např. k práci Romana Štěny, který v roce 2014 získal CJH za celovečerní film s názvem *Ztracený případ*. Jde o skladbu separovaných záběrů z televizního seriálu *Columbo*, který byl natáčen v rozpětí 35 let s jedním představitelem hlavní postavy. Z hlediska světového kontextu bych zmínil jméno kanadského umělce, který ve své práci tematizuje kinematografické principy, Mika Hoolboona. Tento umělec od 80. let vytváří avantgardní filmy, ve kterých uplatňuje experimentální strategie. Ve své práci používá home videa, *found-footage*, mezititulky nebo poetické a emotivní záběry. Přesný počet jeho filmů není známý, protože je neustále edituje, vytváří nové verze již existujících snímků nebo spojuje několik filmů v jeden a staré verze stahuje z oběhu. Divácky mě velmi zaujaly filmy *Fascination*⁷ (2006) a *Imitation of Life*⁸ (2002). V obou zmíněných filmech Hoolboon kombinuje dokumentaristické záběry se scénami vyjmutých z existujících filmů. Na jeho práci mě zajímá právě změna kontextu scén a jejich vyznění v nových souvislostech.

Téma diplomové práce se pro mě zatím nevyčerpalo, v budoucnu bych na něj rád navázal. Nabízí se možnost rozšířit sérii podobných videí, která by porovnávala různá místa.

Po technické stránce bych rád získal zkušenost ve spolupráci s profesionálním kameramanem. Záběry pořízené za pomoci skutečné filmové techniky by se tak ještě více přiblížily filmové vizualitě.

⁷ Mike Hoolboon, *Fascination*, film, 70 min., dafilms.cz, 2006, <http://dafilms.cz/film/2100-fascination/> (cit. 19.4. 2016)

⁸ Mike Hoolboon, *Imitations of life*, film, 75 min., 2003, <http://dafilms.cz/film/2133-imitations-of-life/> (cit. 19.4. 2016)

