

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

OSKAR STOLÍN

Technická univerzita v Liberci
Fakulta umění a architektury

2016

DESIGN V POHYBLIVÉM OBRAZE

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně a že jsem uvedl veškeré prameny a literaturu.

V Liberci 24.6.2016

podpis:

Abstrakt

Obsáhlí rozbor tématu Design v pohyblivém obraze. Porovnání souvislostí design - film - umění. Definice designu ve vztahu k obrazu. Snaha zařazení designu a hledání jeho místa ve filmu. Výsledkem práce je poukázání na kompoziční a formátové uspořádání obrazu, a porovnání počátku filmové tvorby k současnému videu.

Klíčová slova

film, video, fotografie, formát, kompozice, avantgarda, Auguste a Louis Lumiérové,

Abstract

Extensive analysis of the design theme of the moving image. Compared context design - movie - art. Definitions design in relation to the image. Efforts including design and finding his place in the movie. The result of this work is pointing out the composition and format of the image. Comparison of early filmmaking to the actual video

Keywords

film, video, photography, size, composition, avant-garde, August and Louis Lumiere,

Obsah

- 1 Teoretická část
 - 1.2 Úvod
 - 1.3 Jak to vidím já
- 2 Design v pohyblivém obraze
- 3 Tvůrčí profese
 - 3.1 Kamera
 - 3.2 Zvuk
 - 3.3 Střih
- 4 Nastavení
- 5 Praktická část
- 6 Závěr

Teoretická část

1.2 Úvod

„Rád se dívám na hezké věci. Pobuřují mě válečné fotografie. To, že někdo leží obnažený na posteli, nikomu nic neudělá. Když však někdo stojí v minovém poli a drží dvě useknuté hlavy vojáků, to vypadá hrůzostrašně. S těmito obrazy jsme však denně v konfrontaci, a to nejenom na výstavách, ale také v televizi či tisku.“¹ Robert Vano.

Nehledáme krásu, hledáme hnus? Kolik lidí se kouká na jednu věc, tolik popisů na ní máme? Je design zbraní důsledek zabíjení nebo je důsledkem zabíjení design? Design v pohyblivém obraze nebo snad technologie pohyblivého obrazu? Krása to nebude...

Od prvních dnů na světě se zajímám o umění, krásu, špínu, a jiné lidské vlastnosti. Jenom k pár věcem mám opravdový vztah – je to domov, dívky či hledání objeveného. To jsou ty věci, které nám formují život. Obzvláště hledání objeveného je zásadní věc. Je to nejdůležitější co máme, z formičky vypadne pokaždé bábovička. Jsou to pokusy našich subjektivních potřeb, každý dává jinému poznatku jinou prioritu. Své poznatky můžeme svobodně skládat a aplikovat. Stavět hrady a kácet lesy. Ale, nejsme jediní, kdo to ví.

S designem v obraze je to stejné, můžeme si to vykládat spousty významy, ale tu pravou prioritu si stejně každý určí sám.

¹ Robert Vano, Fotka nemusí být ostrá. 1 vyd. Praha: Sloart, 2015

1.3 Jak to vidím já

Jak to vidím. Škola – téma, které mě neopustilo, třeba ani neopustí. Od základní školy se snažím někam směřovat, ale pokaždé zjistím, že to, co hledám, není to ono. Od druhé třídy se u mě začínaly projevovat změny, které se mi později staly přirozené. Již ve třetí třídě jsem byl na jiné škole ve speciální třídě pro děti s dysfunkcí učení. V šesté jsem byl opět na normální škole a sedmou třídu jsem absolvoval zase jinde. Po nástupu na střední školu do Nového Boru jsem po půl roce zjistil, že bych chtěl být v Praze. Tam byla škola, kde jsem myslel, že převážně praktické studium grafiky bude to, co mě bude držet. Bohužel. Již ve druhém ročníku jsem s kamarádem Jirkou, který tehdy studoval režii, objevil filmařinu, které jsem se po jeho boku učil. Přesto vše jsem odmaturoval a byl jsem přijat do Liberce. Znovu první rok - skvělé. Druhý rok jsem byl už na stáži v Praze a o rok později v Bratislavě. Bylo to málo, tak jsem se otočil na semestr v Argentině.

V samotných začátcích přemýšlení o budoucnosti a profesi jsem měl vždy celkem jasno. Přesně definovaná cesta rodinným kruhem nenabízela mnoho na výběr. Možná proto jsem se ve škole choval tak, abych se alespoň na uměleckou školu dostal. Nicméně už na základní škole jsem viděl spousty výstav, snad jsem jim tolik nerozuměl, ale zůstaly v mé hlavě. Což je i dnes pro mě důležité. Tímto i rodinou se ve mně vytvořil predátor umění. Nejsem a asi nikdy nebudu kritik nebo historik. Umění dokážu vnímat velmi direktivně, kvalitu posuzuji otázkami, na které jsou odpovědi ano – ne. Čímž způsobuji u neodborné společnosti jakýsi povyk, ale to neplatí u samotných výtvarníků. Především je důležité, jak to vnímám já a nepotřebuji to předkládat, je to součást mě jak s tím dokážu pracovat. Musím tomuto instinktu věřit a vědět, zda je odpověď ano či ne ta správná. To se projevuje například při práci v galerii, kde člověk musí během minuty sdělit verdikt.

Pubertální vývoj byl velmi kreativní. Hledání řešení, nejenom výtvarných problémů, ve mě probudilo obratnost a schopnost se adaptovat téměř do jakéhokoliv prostředí a s

ním začít co nejrychleji pracovat. Spousty problémů, ze kterých se člověk musí až vojensky vymanit, ve mě zanechaly připravenost k řešení nepředvídaných problémů. Dnes jsem vděčný za tuto zkušenost, velmi často se mi stává (i v případě této bakalářské práce), že se něco musí obětovat, změnit rytmus a progresivně začít činit. Což ani tak nemusí být lehké pro mé okolí, často se setkávám s nepochopením přátel v mé generaci. Tím samozřejmě nic neulehčuji, ale i tak se to dá brát jako příprava. Nejvíce se tato příprava projevuje ve filmařském štábu, ať jako zvukař – závislý sám na sobě - nebo jako pomocný režisér. To jsou pozice, ve kterých vše závisí na správném a rychlém rozhodnutí, kde každá jedna chyba znamená nepředstavitelné problémy. Ale i takové chyby jsem udělal, bohudík, už se to opakovat nebude.

Filmařina těžká dřina i na vysoké škole, na které ani nestudujete. Tehdy jsem byl stále na střední škole. S bandou lidí ze Zlínské UTB jsem začal objíždět jejich školní natáčení, kde jsem si zkusil všechny jednotlivé profese u filmu tvůrčí i řemeslné pozice - zvuk, světla, kamera, režie, produkce. To bylo velmi důležité, byl to moment, kdy jsem si uvědomil, že každá práce má svá úskalí a hranice. Místo, kde se bez řemesla umění nepostaví.

Ještě před maturitou jsem věděl, že půjdu na vysokou školu, tehdy jsem byl přesvědčený, že se dostanu na Zlínskou UTB a budu kameraman. Ovšem pubertální vývoj mi házel klacky pod nohy a já vše, co podcenit šlo, podcenil. Po neúspěchu ve Zlíně jsem měl přihlášku do Liberce na Katedru Environmental design, kde mě s nadšením přijali. První rok všechno fungovalo, já byl spokojený a hledal jsem si polohu, ve které budu další čtyři roky pracovat. Všechno nasvědčovalo tomu, že budu konečně úspěšně studovat to, co mám. Ale asi ambice tomu nedovolila a už na konci prvého jsem hledal řešení jak odcestovat. Zprvu byla snaha se dostat do Anglie do Norwich, kde jsem měl spojení na Jana Mladovského, který mi předával informace o škole. Bohužel, do Anglie se po změně zákona z Evropy téměř nedá dostat. To jsem si myslel, že bude až na třetí ročník. Během korespondence do Londýna jsem běhal v Praze a zkoušel se dostat na VŠUP nebo AVU.

Po měsících neúspěchů, jsem byl přesvědčený, že se do Prahy na stáž nedostanu. Náhoda přišla z Anglie, kdy mi Jan Mladovský napsal, že náhodou bude příští semestr v Ateliéru hostujícího pedagoga na AVU. Byl to jediný ateliér, kam se dalo dostat na stáž i z jiných škol. Úžasné to dopadlo. Po nástupu do ateliéru, jsem objevil svět a výuku, která mně byla blízká. Přístup pedagoga byl nemilosrdně chladný. Byl to prostor kde člověk neměl podporu vedoucího, ani asistenta. Veškeré rozhodování i témata byla na mě. A nezbývalo nic jiného než pracovat. Vzhledem ke skladně studentů, kteří byli napříč všem uměleckými směry, jsem ani zde neměl podporu. Byla zde motivace, protože na AVU se pracuje - trošku jinak než v Liberci. „Foták“, blízký kámoš, kterého jsem začal prakticky využívat až zde v ateliéru. Točil jsem všechno - výlety, rozhovory, párty, ateliér, lidi - ze začátku jsem absolutně nevěděl, čeho se chytit. Pár slabých projektů nebylo to, co by mě uspokojilo. Ale tři měsíce práce měly svůj úspěch. Zde jsem vytvořil téma, se kterým jsem ještě další dva roky pracoval. Bylo to zásadní propojení znalostí filmu, grafiky a volného umění. To jsou oblasti, které úspěšně dokážu propojit a vygenerovat zajímavý výsledek.

Následný rok jsem samozřejmě nestrávil v Liberci, ale byl jsem na Erasmu na VŠVU v Bratislavě. Zde pod vedením Doc. Patrika Kovačovského jsem pokračoval v multimediálním propojování i přesto, že jsem byl v čistě sochařském ateliéru. Zde jsem se začal více věnovat objektům a materiálům, které jsem využíval jako doplněk k videím. Během studií jsem měl velký rozsah, vedle sochařského ateliéru jsem studoval fotku u prof. Tona Stacha, intermediální ateliér Doc. Antona Čierného a v neposlední řadě kameru na Filmové a televizní fakultě u Prof. Stanislava Szomolányiho. V Bratislavě jsem se nenudil. Doted' si myslím, že studovat v Bratislavě je úplně nejlepší, ovšem slovenští studenti si to nemyslí, ale to tak je vždy.

Tehdy jsem si uvědomil, jak dobré je, že zkouším a poznávám školy. Dnes už si to nemyslím, ale o tom až dále. Na začátku studií na Slovensku jsem začal myslet na konec a řešil otázku, co potom, do Liberce se mi nechtělo. Vymyslel jsem si záludný úkol: Argentina (mám v Argentině bratrance).

Nelehký úkol, v podstatě všechno bylo špatně, nikdo mi nechtěl zaplatit letenku - stáže do Jižní Ameriky, jsou až pro magisterské obory. Liberecké škola přislíbila podporu, ale bohužel se tím, nevím proč, nikdo nezabýval. Tehdy ani rodiče nebyli nadšeni, verbovali mě do studií v Liberci, že by to bylo rozumnější. Nebylo.

Byl to listopad 2014, kdy se povedlo po pracovních prázdninách za barem našetřit peníze na Argentinu. Evropské fondy mi dali na letenku a z mých našetřených peněz bylo na život. Odlet probíhal hekticky, letenku jsem si koupil hned, jak mi přišly peníze. Byly to čtyři dny před odletem, kdy jsem sdělil rodině, že doopravdy jedu (myslím, že nevěřili, že odjedu, dokonce myslím, že i bratranec kterému jsem volal 4 dny před příletem, byl v šoku). Odletěl jsem žít své sny. Jenom Argentina by dala na jednu celou knihu. Zkušenosti, za které jsem vděčný.

Po návratu z Argentiny následoval tvrdý náraz. Bez plánu nedokážu fungovat. Nechci být v Liberci. Všechno bylo špatně. Bydlel jsem u rodičů a bez emocí se toulal špinavým Libercem. Následný rok byl zvláštní. Zjištění, že škola kde jste, není pro Vás. Zatvrdlý systém s učitelkami, ani kolektiv spolužáků rozhodně nenabádal k tvorbě! Určitě to byl výsledek dlouhodobého cestování a následného zastavení. Dnes už to tak kriticky nevidím. Začal jsem intenzivně pracovat jak ve škole, tak ve Fakultní galerii. Vypracoval jsem se!

2 Design v pohyblivém obraze

„Slovo design je odvozeno z latinského de-signare, označit, vyznačit a postupně dostalo také význam navrhnout nebo návrh“ uvádí server Wikipedie.com. Tato věta je mému tématu velmi blízká a možná ho i definuje, ale to až později. Dříve jsem někde slyšel, že design je hledání nejlepších řešení.

Abych byl upřímný, při zadání tohoto tématu jsem tzv. nevěděl. Byl jsem determinovaný událostmi okolo mě. Táta byl jmenován do prozatímní funkce vedoucího mého ateliéru, což by ani snad nemělo vadit, ale byl to rozruch. Rozumíte, jeden den myslíte, že budete odevzdávat bakalářskou práci u pana docenta Brabce, ale druhý den máte někoho jiného, chtěl jsem někoho externího. Nakonec to skončí třetí den, kde musíte vybrat mezi třemi vedoucími včetně táty. V tomto jsem nakonec naivně formuloval téma, které tématem snad není. Design v pohyblivém obraze? Věta, ne. Přemýšlel jsem a pracoval. Na začátku semestru jsem nedokázal ani vysvětlit, co myslím designem obrazu. Točil jsem.

V počátku jsem si myslel, že design bude někde schovaný. Tak jsem začal točit rozhovory. Vytvořil jsem scénář pro interview. Takovou Warholovskou parafrázi. Čtyři sekce po 10-ti minutách.

1. pozvu si do studia holku, se kterou se neznám – víme o sobě, ale nikdy jsme se nebavili
2. nabídnu jí víno, cigarety – seznámení – příjemné vystupování, posadím jí mezi světla
3. nebavíme se, odpovídám věcně, chladně – světla svítí a kamera natáčí, vypnu hudbu
4. odcházím – ve studiu zůstane sama – ticho
5. přicházím – pokládám první otázku: Budeme mít spolu sex?
pokládám dost intimní dotazy, k mému očekávání všechny holky odpovídají
6. Konec, odměna v podobě čokolády

Velmi jsem se bál, že se slečny nevrátí nebo že budou uražené. Pravda byla opakem. Holky odcházely spokojené. Troufám si říci, že i psychicky uvolněné. Překvapilo mě to. Byla to taková video-terapie. Což nemělo být výsledkem, myslel jsem, že docílím nějakého tajemství. Zkoušel jsem to v různých variantách, zkoušel jsem to stříhat, dávat jiný obraz. Vzhledem k nenalezení odpovědí, jsem tento projekt ukončil.

Postupem práce jsem se zaměřil na vizuální podobu obrazu. Hledal jsem odkazy v malbě jak klasické, tak současné. Sledoval jsem komerční videa. Modlou se mi stala US MTV, která přináší neuvěřitelnou spoustu nápaditých reklam, které designem přetékají. Tehdy jsem myslel, že barva, zvuk, krása a hezké holky jsou kvalitní design – nebo snad přímo holky jsou design?

Začal jsem točit pěkná videa. Abych to upřesnil, točil jsem převážně ve studiu. Měkké světlo, bílá a černá, kontrast a pěkní lidé. Opět jsem točil a koukal. Hledal odkazy, souvislosti. Myslel jsem, že krása je vodítkem. Otázky zněly: Je design krásný? Může nebo musí být design krásný? Je design především hmotný? Není to jenom označení nějaké teze či návod?

Obrazy jsou snad ještě teď pěkné, ale nestačilo to. K čemu to bylo? Znovu jsem nenašel odpovědi. Nicméně, když jsem nevěděl a točil, začal jsem otáčet kameru o 90° na vertikální formát. Sám sebe jsem se ptal proč, ale později to bylo velmi důležité.

V průběhu semestru jsem se setkal s Robertem Vanem a Antonínem Kratochvílem. Netušil jsem, že by mi mohly tyto setkání pomoci. Oběma jsem instaloval výstavy. Robert Vano mi dal jeho novou knížku, kterou jsem přečetl a právě z této knihy cituji prvních pár řádků této bakalářské práce. Píše se tam o obsahu obrazů. Shodou okolností, asi o měsíc později jsem si četl rozhovor s Davidem LaChapellem, kde řekl: „Vystavíte-li někde fotografii s nahým tělem, lidé začnou šilet: Panebože, penis, ne! Hollywood nás naučil, že je v pořádku ukázat ženu s utnutou hlavou, v žádném případě bez kalhotek“.² V tom mi začalo v hlavě běhat, zda může vůbec nějaký design v obraze být. V tom jsem potkal pana Kratochvíla a říká mi: „Padaj ti ty vlasy do hledáčku?“. Odpověděl jsem kladně. Následně se mi všechno spojilo.

Je násilí v obraze, televizi nebo kině škaredé? Je krása pro obraz důležitá? Co ten Design?

Na začátku tohoto odstavce hned odkazuji na samotné slovo design, které znamená označit, vyznačit. Spojíme-li pohled Lachapella a Vana, máme něco, co design v obraze rozhodně není.

A teď ta změna formátu. Co je Design v pohyblivém obraze? Není to krása či pohled na svět. Není to rasa ani politika. Ani bílá nebo černá. Definice design v pohyblivém obraze je uryta pod formátem a kompozicí. Jsou to věci dané. Je to minimálně pohyblivé, dokonce myslím, že i módní trendům nepodléhá. Myslím to tak, co třeba válka udělá s formátem obrazu nebo zlatým řezem? Nic moc. Otázky: formát a kompozice. S formátem se dá pracovat. Široký obraz přidá prostor, změna formátu může být efekt. Člověk málo vnímá používání formátu, ale pracovat se s ním dá. Kompozice je složitější. Jednoduše můžeme říci, že optimální kompozice je limitována zlatým řezem, Fibonaccino posloupností a číslem 1,618. A asi doopravdy je. Vývojem jsme si zvykli na optimální kompozici, jak v případě přírody, tak v případě hledání ideálního partnera. Ale dnes jsou jakési výjimky, které potvrzují pravidlo. Pro filmový střih se dnes úmyslně točí záběry, které toto popírají, ovšem jsou to záběry připravené na střih, kde změnu kompozice vysvětluje druhý záběr. Dělá se to právě z důvodu zvyku. Člověk málo vnímá změnu formátu, pak špatně rozezná špatnou kompozici. Ale z psychologického hlediska mu takový záběr umocní vizuální pocit ze sledování. Samotný formát prochází jakýmsi standardním vývojem. Dnes jsme zvyklí na přítomnost v 1.85:1 v šedesátých letech to bylo 2.35:1, třicáté roky byli v akademickém formátu 1.37:1. Nemyslím, že toto by definovalo Design v pohyblivém obraze, ale myslím, že design je v těchto limitech.

Tento přístup by měl být podle tohoto textu charakteristický používáním prostředků filmové řeči a důraz na technické provedení. Princip, na kterém je koncepce postavena, je poněkud schématický. Ale v naší generaci, kterou pohyblivý obraz obklopuje až imerzivním způsobem, se objevují další samostatně stojící metody a výsledky uměleckého hledání. Jako je právě design v pohyblivém obraze.

3 Tvůrčí profese

Prací s videi se člověku otevírá svět filmu. Abych pochopil video, musím znát filmové řemeslo. Bez znalosti především tvůrčích profesí se nemůže povést natočit kvalitní video. Nemyslím si, že dobré video nemůže člověk natočit sám, ale musí rozumět tomu, co dělá. Pokud se na tvorbu videí podívám jako režisér (nechci se pasovat do role filmového režiséra, ale je to nejbližší, především v celkové koncepci), musím se snažit pochopit veškeré profese. Měl bych znát světla, optiku, snímání zvuku a jeho následnou postprodukci, délku zrání záběru, dramaturgii, kontrapunkt a temporytmus. To všechno bych jako režisér (videotvůrce) měl znát. Nemohu se s obdivem dívat na to, jak kameraman světlem, barvou a optikou oživuje prostor před kamerou, aniž bych přesně nevěděl, proč a jak to dělá.

„Alfred Hitchcock jednou pravil Bryanu Langleymu: „Chceš dělat kameramana?“ a já jsem mu odpověděl: „Ano, hrozně moc.“ Tak mi udělil dvě rady. První z nich byla, abych šel do muzea nebo umělecké galerie a podíval se na dvě nebo tři malby takových malířů, jako byli Rembrandt, apod. Abych si zapamatoval jejich techniku, jejich způsob práce se světlem. A druhá rada byla, abych vzal svíčku a list bílého papíru, šel do tmavé místnosti, držel svíčku v různých vzdálenostech od hlavy a pozoroval v zrcadle efekty předního světla, bočního světla, zadního světla, odrazy, stíny. To byla praktická rada, jak svítit, kterou mi tak laskavě udělil. Skutečně to fungovalo.“

Co si z toho můžu jako videotvůrce, potažmo režisér, vzít? Kamera má řemeslný návod, jak chápat know-how práce se světlem. Ovšem režisér by měl znát světlo jako výtvarný prvek. Víťm pak, co bych jako kameraman měl dělat, když potřebuji modelovat prostor a pracovat s barvou. Znat dokonale práci každé profese je podle mého názoru jedna z náplní práce režiséra nebo videotvůrce. Díky tomu, že dřív než jsem se začal naplno věnovat natáčení videí, jsem mohl natáčet ve filmovém štábu.

Bylo to školní filmové natáčení, kde jsem se jednotlivé tvůrčí profese učil. Začínali jsme v „baby“ štábech, na prvních filmech nás bylo šest, na posledních okolo padesáti lidí. Natáčení od natáčení jsem zkoušel jiné posty. Začínal jsem na pozici asistenta zvuku - tehdy jsem se naučil, jak smotat kabel. Víc mi to nedalo. Později ale zjistíte, že motání kabelu se pro vás stává úchylkou a zároveň myslím, že i synonymum filmaře. Následně jsem pracoval jako asistent režie i jako mistr zvuku. Chtěl jsem svítit, ostřit a švenkovat, dostat se ke kameře jako kameraman. Zkusit si, co obnáší práce producenta, sednout si k mixu zvuku na place i ve studiu, stříhat, psát scénář a naplno se věnovat všemu, co mě dělá lepším filmařem (videotvůrcem). Tak jsem získal poměrně velký řemeslný a praktický základ pro tvorbu videí. U každého videa, které teď dělám, je důležité, abych aplikoval tyto znalosti, bez kterých bych sotva video vytvořil.

3.1 Kamera

Samotná kamera je pro mě zásadní, protože pokud točím videa, tak se sám stávám většinou kameramanem. Popravdě, úplný kameraman nejsem, jsem sám.

Ve filmu kameraman pracuje jako vedoucí tvůrčího štábu a především spolu s režisérem vytváří výtvarnou podobu filmu, či jiného audiovizuálního díla. Pro vizuální podobu je důležité umět správně pracovat s barvou, světlem, dramaturgií kamery, tak jako s prostředkem, který vypráví příběh. Jsem rád, že i zde jsem mohl zkusit všechny pozice okolo kamery, jako třeba grip nebo „cabelmana“. Rozhodně se to zužitkovalo.

3.2 Mistr zvuku

„Zvuk je strašně důležitý pro to, jak celý film nakonec vyzní. Vytvořit správný dojem místnosti, zvuků venku nebo dobře zachytit dialog dvou postav, to je jako hrát na hudební nástroj. Musíte pro to projít množstvím experimentů, než do scény dostanete přesně to, co do ní dostat chcete. Většinou to dělám, když je film sestřihán. Po celou dobu totiž sbírám to, čemu říkám „dříví na otop“. Prostě hromady materiálu, kterým se pak probírám, a zjišťuji, jestli se k filmu hodí. Stačí nahodit nějaký zvuk a hned víte: „Tak, to by nešlo.“³

Od mala vnímám zvuk, hraji na kytaru, slyšel jsem hodně hudby i před školou. Nikdy předtím mě nenapadlo, jak je zvuk u videa (filmu) důležitý. Vytváří celý pocit z obrazu, modeluje prostředí a člověka posouvá do kontextů, které ani nevnímáme, ale slyšíme. Jednou nám pan docent Gyarfaš o přednášce, kam jsme chodili v mezinárodní skupině, zazvonil klíči s otázkou: „Co to je?“. Po dlouhé pauze a nesprávných otázkách jeden český student odpověděl – sametová revoluce – bum a bylo to. Vůbec mě nenapadlo, že můžu takto pojmout zvuk. Ve filmu a videích se tento jev dá použít.

Důležitá je praxe. Člověka by ani nenapadlo, jak je důležité umět správně nasměrovat mikrofon, snad ani kameramana by nenapadlo, že se kvůli mistrovi zvuku netočí, protože letí v desetikilometrech letadlo.

Pro mě je na této profesi nejzajímavější právě sound-design – kde přímo zvukem ovlivňujete „design“ obrazu.

3.3 Střih

Pro mě jedna z nejdůležitějších profesí, která může zachránit vše, co se zachránit nedá. Profese, která je pro mě mnohem víc než sám režisér, kameraman nebo scenárista.

Nejzajímavější profese. Střihač je člověk, který s čistou hlavou do projektu přináší tempo a čas, dramatičnost a pohyb. Oživuje naše smysly a vnímání a zároveň je klame.

Samozřejmě že většinu svých videí stříhám sám. To znamená, že musím preferovat vlastní styl natáčení a práce, následně pak ve střihu na postprodukcí pracovat jako samostatný článek. Rozdělení sebe, pokud natočím video, z pravidla si dávám nějaké volno, třeba týden. Ztratím pak zaujatost k původním nápadům a vidím záběry jinak. Například zapomenu záběry, které byly oblíbené nebo složité. Což je dobře, protože bych je určitě předtím afektovaně použil a nemusely by být ani dobré.

4 Nastavení

„V dokonalém světě byste ráno vstali, dali si kávu, dokončili byste svou meditaci a řekli si: „Tak, dneska půjdu do dílny a vyrobím lampičku.“ Dostanete nápad, úplně ho vidíte před sebou, ale k tomu, abyste opravdu začali, je třeba to, čemu říkávám nastavení. Například potřebujete dílnu nebo malířský ateliér. Nebo hudební studio. Nebo třeba místnost s počítačem, kde byste mohli něco psát. Je naprosto zásadní mít vše připraveno tak, abyste ve chvíli, kdy dostanete nápad, měli potřebné vybavení a mohli ho začít realizovat.

Pokud nemáte to správné nastavení, často se vám může stát, že máte inspiraci, dostanete nápad, ale nemůžete ho dotáhnout do konce. Taková myšlenka se ve vás pak uhnízdí a hnije a po nějaké době je úplně pryč. Protože jste ji nenaplnili. A to je vážně smutné.“³

Myslím, že tento citát částečně popisuje moje téma DPO. Nastavení je důležité pro jak pro video, tak i pro film. S designem to má společnou funkci. Pokud nemá lžička formu, nemůže být lžičkou. Je nezbytně důležité abych měl vše, co potřebuji. Z mého pohledu ve videu platí, že pokud zvyšujete nároky, potřebujete více vybavení. Pokud dělám všechno sám, potřebuji o to více kreativity, ale hlavně techniky. Zvuk potřebuje dobrý mikrofon, světlo potřebuje odrazku, odrazka potřebuje asistenta a asistent chce stovku... Příprava je nastavení. Neznamená to, že potřebujete hodně peněz, ale vzpomenete si na film, kde každá sekce má své lidi, kteří právě nastavení připravují.

3 Linch David, Velká ryba: meditace, vědomí a kreativita. 1 vyd. Praha: Dokořán, 2007

Praktická část

Praktická část

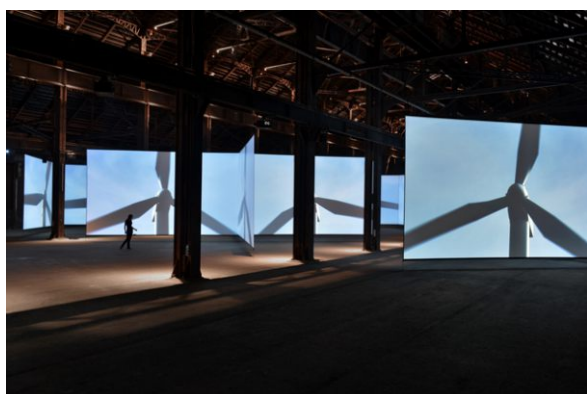
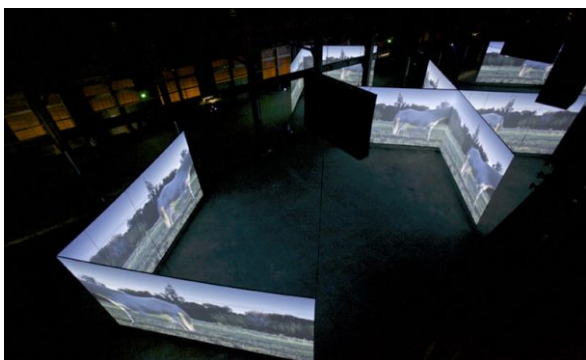
„Opakované sledování může vést k pocitu rekurze, kde dobré umělecké dílo brzy začne divákovi odhalovat své kouzlo, ne nepodobné opakování slavné Fibonacciho řady, kdy záhy dosáhne poměrně přesné aproximace odhalující uspokojující proporce magického zlatého řezu: čísla 1,618...“

Chtěl bych se odkázat na tři jména: Janet Cardiff, Doug Alken a Douglas Gordon. Jejich práce se téměř ilustrativně zabývá rozdělením jednotlivých rovin prostor, formát, duplikace a rekurze. V případě jejich prací je přesah zřejmý, formální kinematografické praktiky jsou dodrženy. Ale pokud se podíváme na tuto práci je vystavena v galeriích. Tento kontrast zaručuje, že divák bude automaticky konfrontován s více faktory jako formát, kompozice, obraz, zvuk a prostředí. Tímto to způsobem pracuji se svojí prací. Snažím se ve videu docílit rozdělení rovin, které se zabývají kinematografickou rovinou tak i výtvarnou. Práce s formátem, kompozicí a zvukem poukazují na možnost designovat obraz. Svojí prací se nesnažím vytvořit platformu nebo standard, spíš poukazují na další možnosti s tímto tématem nakládat.

Ve videu poukazují na tři skutečnosti - formát, který po celou dobu určuje obměňuje šířku obrazu. V případě takto náhodných změn může docházet k dekompozici celého obrazu to umocňuji grafickým znázorněním principů kompozice. Která občas podporuje obraz a občas konfrontuje. Vizualní změny, kompoziční neformálnost nabourá linii videa, tak jasně definovali svůj účel.

Náhodným přiřazením zvuků v obraze posouvám znepokojení diváka dále, zvuk nutí k přemýšlení občas sedí a občas ne. Přemýšlení a rozdělení konvencí je upozornění na design v pohyblivém obraze. Občas nám může přijít, že zvuk sedí, zvuková smyčka se prolíná všemi záběry a konkrétní obrázek projde obměnou všech atmosfér.

At' jsou už tyto pozice videa jako umělecké formy určovány s ohledem na kinematografické praktiky jsou ideálním doplněním jaké si nové možnosti jak se na video dívat, případně s jakými formy pracovat. A i ke vztahu designu poukazují na jeho funkčnost, pro kterou design v pohyblivém obraze bez pochyby je. Myslím, že možnost takto „designovat“ video je nový pohled,⁴ nebo aspoň rozvíření stojatých vod.



ALTERED EARTH, Doug Aitken

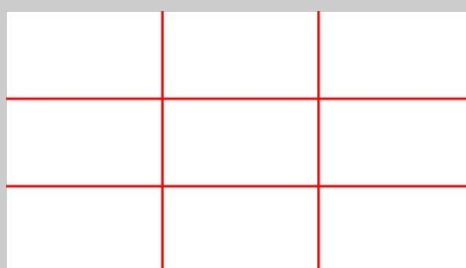
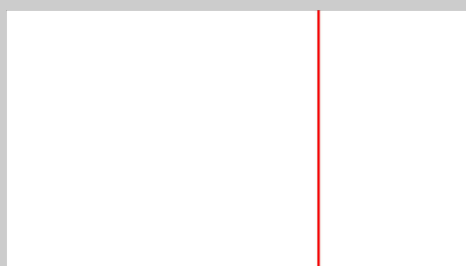
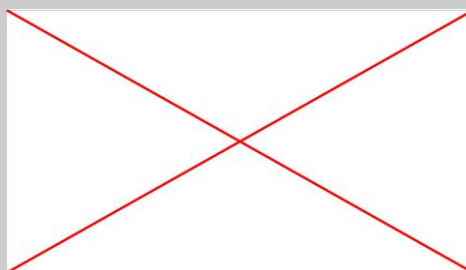
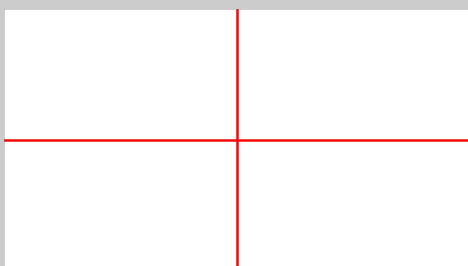
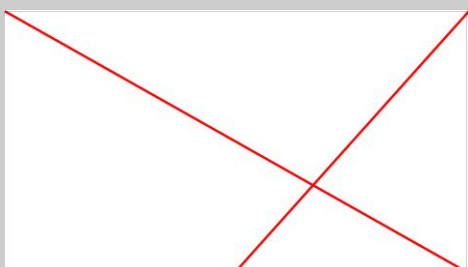
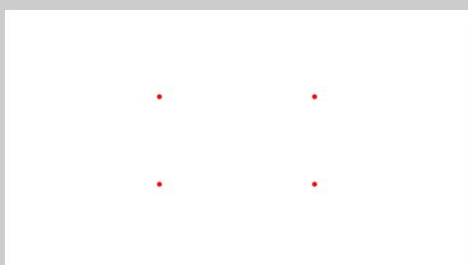
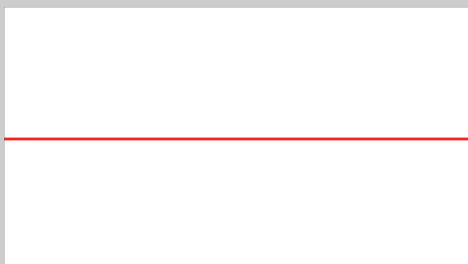


THE PARADISE INSTITUTE, Janet Cardiff

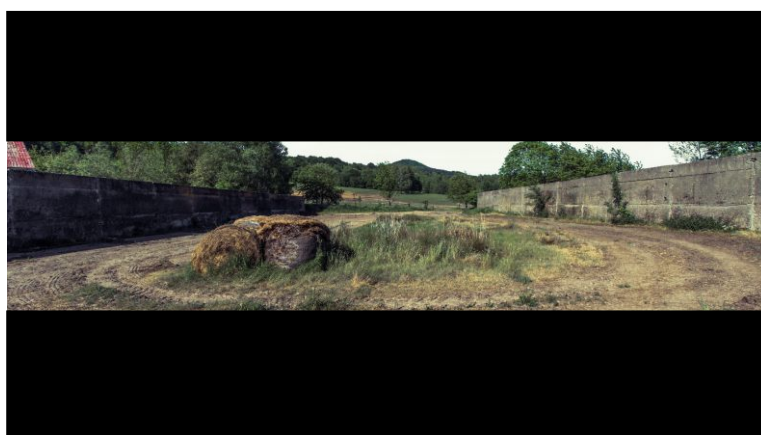


THE END OF CIVILISATION, Douglas Gordon

Příklady kompozice



Příklady formátu



Ilustrativní příklad propojení zvuku, formátu a kompozice

