



Technická univerzita v Liberci / Fakulta umění a architektury
Katedra výtvarných umění / Vizuální komunikace-Digitální média
Bakalářská práce: Vizuální hudba
Vedoucí absolventské práce: doc.Stanislav Zippe
Autor: Květa Mudruňková
Liberec 2010

Prohlášení

„Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně, a že jsem uvedla veškerou použitou literaturu“.

Květa Mudruňková

Poděkování

Děkuji doc. Stanislavu Zippemu a MgA. Jaroslavu Prokešovi za hodnotné rady a odborné vedení během mé práce.

Obsah

1. Úvod	
Inspirace	
Oscar Fischinger	5
2. Postup tvorby a technický popis	6-10
3. Grafiky a jejich souvislosti s futurismem	11-14
4. Závěr	
Obrazová plocha jako výstup	15
5. Literatura a ostatní použité zdroje	16

Tato diplomová práce se zabývá vizuálním zobrazením hudby. Jde o vzájemné prolínání barevných fotografií spojené s hudbou, která doplňuje vizuální proměny. K tématu propojení hudby s obrazem jsem se poprvé dostala v prvním ročníku a poté mě provázelo téměř po celé studium. Inspirací pro tuto práci byla tvorba německého umělce Oskara Fischingera, který byl průkopníkem abstraktní kinematografie a předchůdcem videoklipu. *Proslavil se zejména prací na tzv. Studiích. Jednalo se o abstraktní snímky, které byly synchronní s klasickou či populární hudbou.*¹

Jeho první filmy, které vytvořil na počátku roku 1920 patří mezi nejzásadnější. Mezi Fischingerovi experimenty s rozbíjením tvarů patří abstraktní mnohonásobná projekce performancí Fieber, Macht a R-I: Form-Play, které vznikly mezi roky 1925 – 1927 s využitím pěti filmových projektorů. Na počátku jeho filmové kariéry navázal na skladbu střídavé komerční práce s osobní experimentální tvorbou filmu. I když to vypadalo, že dával přednost práci ve stopách avantgardy, komerční práce mu poskytla jak výdělek tak přístup k nejmodernější technologii. Patřil tudíž mezi nejradikálnější tvůrce filmu 20.let, technicky nejzasvětenější a nejodvážnější. Tvořil konvenční animace, které demonstrovaly jeho mistrovství v realistické anatomii, perspektivě a běžném vyprávění příběhu.

Radio Dynamics, 1942, 35mm, color, silent, 4:22 min. Film může být dokonce více krásný bez hudby. Optická část - tvar a pohyb - je zobrazován skrz vizuální imaginaci, fantazii oka. Jestliže je zde nezbytný zvuk, pak hudba musí být synchronní s pohybem obrazu, impulsem tvaru. Světlo je to samé jako zvuk, a zvuk je to samé jako světlo. Zvuk a světlo jsou pouze vlny různé délky. Zvukové a světelné vlnění nám říká něco o vnitřní a vnější struktuře věcí. Bezcílné výrazy nepotřebují perspektivu. Zvuk je většinou výraz vnitřní plastické struktury věcí, a neměly by být potřebné pro bezcílné výrazy.(OF)

Motion Painting No.1, 1947, 35mm, color, sound, 11min. A record of the painting(oil on plexiglass), made by filming each brushstroke. B. V „ Motion Painting Number One,“ poprvé byla zrozena vizuální hudba, utváření hloubky, emocí, téměř pocitu požitku, který nastává z dobré hudby. Důvodem pro prezentaci sama sebe je faktem, že hudba, nebo jak nazýváme hudbu, je efektem nebo výsledkem rozvinutí nefalšovaného, opravdového tvůrčího úsilí nebo práce, buď skrz zvuky hledající jeden druhého nebo v případě malby v pohybu, pravdivé zaznamenání vývoje a rozvinutí vizuální tvorby. Zdá se, že co tvoříme a vyrábíme je to čemu říkáme hudba. (OF)²

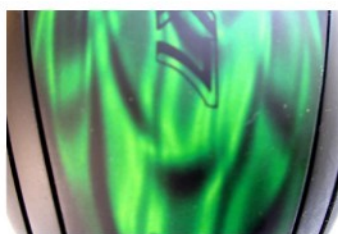


Allegretto (1936)
USA, 3 min
O.Fischinger

Prvotním bodem, prakticky základním kamenem mé práce je fotografie.

Od roku 1839 má fotografie širokou škálu forem a způsobu užití - ve vědě, geografickém výzkumu, antropologii, novinách i reklamě - ale přesto po celou dobu jejího vývoje existuje i její blízké příbuzenství s uměním. Rychle vytvářené fotografie Eadwearda Muybridge (1830-1904) ukázaly poprvé v 80. letech umělcům (a také vědcům) jakoby ztuhlý obraz běžícího koně nebo skákajícího muže v pohybu.³

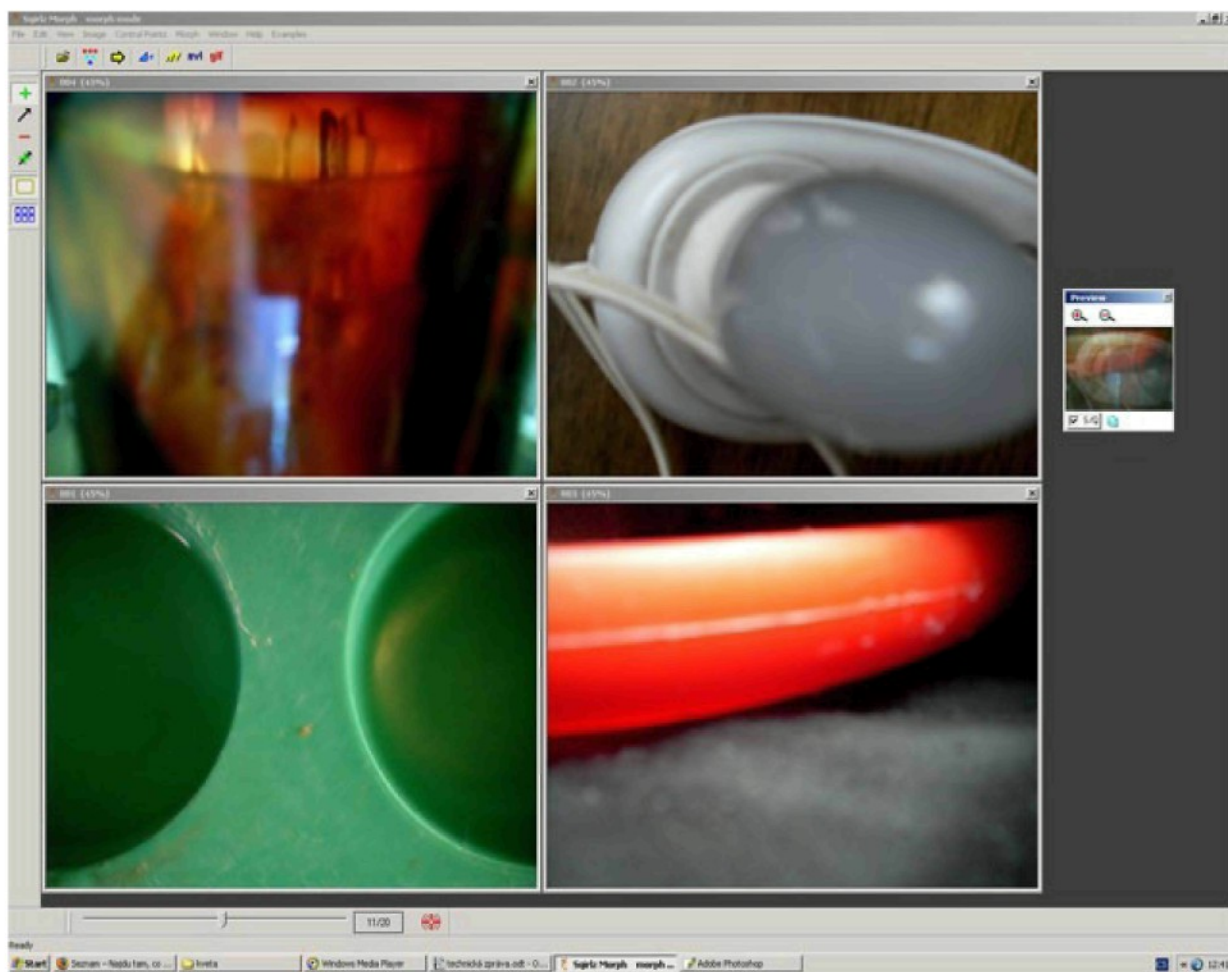
Mým záměrem je též rozpohybování a narušení pevného stavu fotografií, které jim dává jiný význam, než jen pouhý popisný charakter. Zaměřila jsem se na snímky jednoduchých předmětů nebo jejich částí pořízených v prostředí, které mě blízce obklopuje a to jak z oblasti domova, univerzitního prostředí tak zákoutí města. Ve fotografiích nejde o jejich kvalitní záznam, nýbrž o hledání barvitých, odlišných motivů a povrchů, čímž jsem se stala takovým návštěvníkem v mikrosvětě, kterému slouží jako potrava barevné kontrasty. Zde je několik ukázek fotografií.



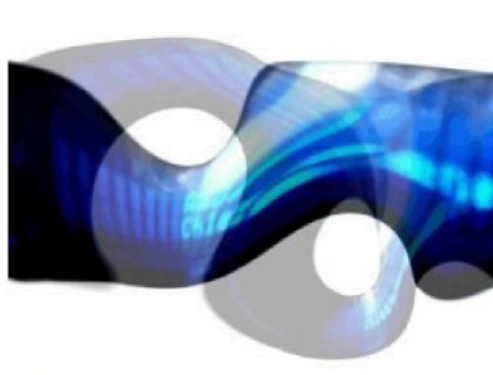
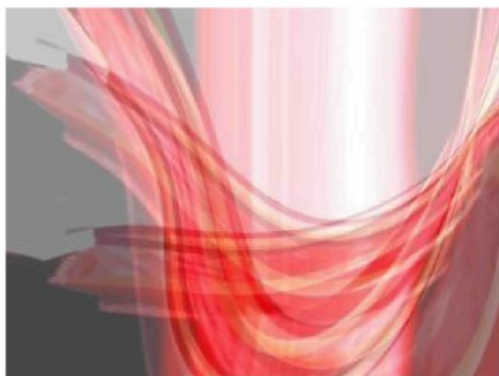
Po získání dostatečného množství obrazového materiálu a jeho úpravě jsem začala pracovat na prolínání neboli pohybu, jehož variace se odvíjí z hudby a jsou založeny především na možnostech programu Squirlyz Morph ve kterém lze provádět jak warping, tak morphing. S tímto speciálním efektem používaným ve filmu nebo při animaci jsem se poprvé setkala v předmětu počítačová grafika a zaujal mě natolik, že jsem ho aplikovala ve své tvorbě.

Jedná se o proces plynulého přechodu jednoho obrázku do druhého za pomoci stanovených styčných bodů neboli pozvolné záměny jednoho digitálního obrázku na jiný obrázek. Při této proměně dochází k metamorfóze zdrojového obrázku na cílový obrázek podle předem definovaných pravidel. Cílem je vytvoření takové animační sekvence, která by byla interpretována jako plynulá transformace jednoho obrazu na druhý.⁴

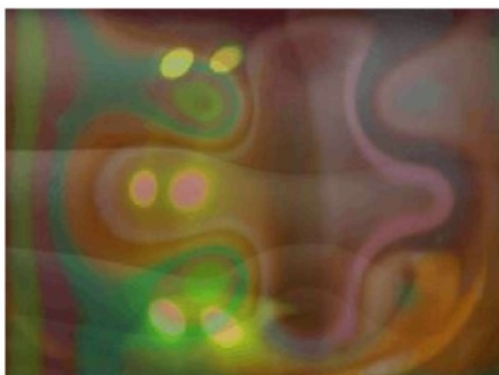
Zde je ukázka prostředí programu Squirlyz Morph.

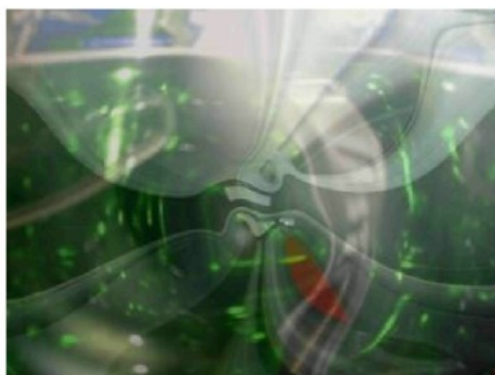


Takto vzniklé animace vytvořené prolínáním jsem zpracovala v Magix Movie Edit Pro 10, což je program sloužící k úpravě videa. Zde jsem se zabývala skladbou a řazením jednotlivých animací. Z počátku šlo především o animace, tvořené transformací jedné fotografie, posléze plynulé přibližování či oddalování jednotlivých sekvencí do zvukové stopy z díla Arseniho Avramova Baku: The Symphony of Sirens, což je experiment ruské avantgardy se zapojením běžných industriálních zvuků z roku 1922. Těžkopádnost a síla zvuků z továren nebo parních lokomotiv udává nejen jednoduchý rytmus, ale také pocit složité struktury a hloubky, užity k vyvolání iluze nestálého pohybu.

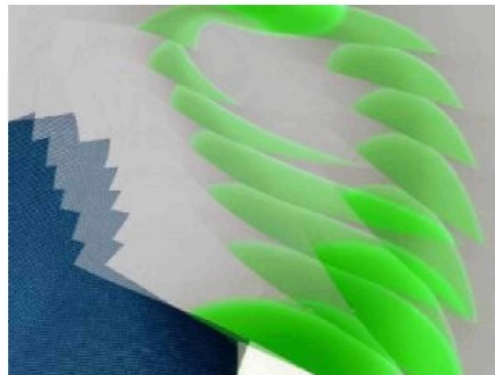


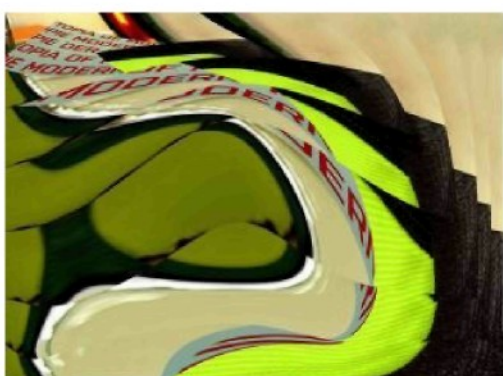
Poté následovala fáze animací složených z několika různých fotografií, které jsou vzájemně skombinovány a pro něž jsem zvolila hudební doprovod v podání amerického umělce Harryho Partche a segmentu jeho skladby Daphne, který byl znám vytvářením a využíváním netradičních nástrojů. Z tohoto důvodu zde záměrně propojuji různorodé, k sobě se nevztahující snímky.





Tímto způsobem jsem se dopracovala až ke konečnému videu tvořenému animacemi vzniklými zmnožováním a překládáním fotografií v Adobe Photoshopu a zmorfovány opět v programu Squirrelz Morph. Jako nejlepší možné propojení obrazu s hudbou se zde naskytl úsek Sonáty V od skladatele Johna Cage, průkopníka a vizionáře moderní hudby, který mě naprosto uchvátil a zvítězil svým prostým komponováním. Na rozdíl od předchozích použitých skladeb se zde nenachází agresivní přechody a celek působí kompaktním dojmem. Na tomto základě byla vystavěna výsledná vizuální stránka videa. Původní stavební prvek, fotografie, v tomto stádiu pozbývá svoji původní konkrétní formu. Díky maximální transformaci markantním způsobem vystupuje na povrch barevná reprezentace snímků. Z tohoto důvodu je i video téměř odtrženo od reality a stále více se přibližuje k abstrakci, což významně koresponduje s duchem hudby Johna Cage.





Vzhledem k tomu, že pracuji především s dynamikou a jejími možnostmi uvádím zde zajímavý názor, jak ji lze chápat.

Obraz, pohyb, tvar a jakékoliv podobné vyjádření je abstraktní reflexe konkrétně pociťovaného stavu vědomí, podvědomí i nevědomí. A právě tam, kde jazyk jako prostředek vyjádření našeho vidění, pocitu, stavu či jejich souboru selhává a stává se obtížně uchopitelným díky své časové průběhovitosti, přináší obraz maximální vjem v jednom okamžiku, ale po libovolnou dobu, v možnostech daných jeho velikostí resp. prostorem, který otevírá. Lze to přirovnat k jednomu tónu, který můžeme v jeho akustických oscilacích tvořit a poslouchat libovolně dlouho s tím rozdílem, že v obraze nevnímáme a neprožíváme jediný tón, nýbrž celou symfonii a to, jak řečeno, v jediném okamžiku, bez pomocníka a libovolně dlouho.⁵

Jako součást mé diplomové práce jsou grafiky, které vycházejí z fotografií, jež jsou původně použity k deformacím a ze kterých vznikly části videa. Tyto fotografie jsou již sami o sobě tvořeny zmnóžením a překládáním tak, aby měly jisté geometrické vlastnosti na nichž jsou postaveny tvary grafik. Barevnost je příbuzná podkladu, nebo vybrána, dle uvážení, k vyjádření vlastního uměleckého citění. Tímto způsobem se snažím docílit dynamiky obrazu a vytvořit tak soubor vzájemně se doplňujících grafik, které jsou vytvořeny v programu Adobe Illustrator.

V grafikách lze vystopovat ovlivnění italským futurismem dvacátých let 20. století. Futuristické malířství vychází z optického vjemu, který neznámá zájem o přechodné nálady v krajině, o zátiší, interiéry a portréty, nýbrž fascinaci stroji, technickou civilizací a industriální krajinou. Stejně jako v mé práci i pro futuristy má stěžejní význam dynamismus, který je provázen prudkým vzrušením z pohybu, rychlosti a závratí z akce. Narazili na problém, jak uchopit a schematicky znázornit pohyb, včetně jeho zakomponování do obrazu. Dospěli ke dvěma typům výtvarného pohybu: pohybu absolutnímu a pohybu relativnímu.

Výrazem absolutního pohybu jsou podle nich silové linie, které ukazují rozložení předmětu podle jeho vnitřních pohybových tendencí. Leží-li například koule vedle válce, máme vedle statického dojmu dojem dynamický. Pohybové tendence obou předmětů tvoří vyzařování silového pole do prostoru. Aby bylo možné toto pole výtvarně vyjádřit, musí malíř vystihnout atmosféru pevnou formou. Podle futuristů uvádí tedy napětí v absolutním pohybu většího množství předmětů do pohybu sám prostor. Toto dění se pak dožaduje výrazu v pevných dynamických formách.

Druhým typem pohybu je relativní pohyb, to znamená praktický pohyb samého předmětu. Futuristé prohlásili: „Tak běžící kůň nemá čtyři nohy: má jich dvacet a jejich pohyby jsou trojúhelné. Všechno v umění je konvence a včerejší pravdy jsou pro nás naprosté lži“. Z počátku se nabízela pro vyjádření relativního pohybu jednoduchá formule: pohyb koně mohl být znázorněn zmnóžením nohou. Pramenem poučení tu byla bezpochyby mladá kinematografie (při pomalém promítání filmu se objevovaly jednotlivé fáze pohybu). Rovněž fotografie se snažila znázornit pohyb kopírováním pohybových fází, aby jejich plynulým řazením docílila syntetického obrazu v současnosti, tj. v daném okamžiku. Obrazný dynamismus chápou futuristé jako splynutí diagramů absolutního pohybu předmětu s pohybem relativním (tj. skutečným pohybem předmětu ve vztahu k předmětu pohyblivému nebo nepohyblivému) tento jev, který považovali futuristé za sám život zachycený výtvarnou formou, vyjádřenou ve své nekonečné posloupnosti, označili formulí prostředí + objekt. Je zřejmé, že v těchto estetických myšlenkách už překonali futuristé prvotní naivní principy výtvarné praxe – zobrazení relativního pohybu objektu pomocí zmnóžení jeho částí. Nejdůležitějším prostředkem výtvarného vyjádření formule prostředí + objekt je simultánnost, tj. současné zobrazení všech senzací obsažených v daném motivu.⁶

Otázkou pohybu se zabývali částečně již impresionisté, neboť byl součástí jimi zachycovaného světa. Jak patrné z výše uvedeného, dynamika byla provázána s uměním dávno před futurismem. Ovšem nová pulzující doba poskytovala dostatek podnětů k vyjádření se světlem a barvou. Futuristé vycházeli z neoimpresionistických malířských prostředků. Zároveň se však snažili o jejich uspořádání v duchu moderní doby, která pro ně znamenala synonymum pro rychlost, dynamiku, nestálost a změnu. Hlavním tématem se stala přítomnost a její vnímání, vyjádřené uceleným smyslovým prožitkem v dynamickém duchu.

Největším přínosem k výtvarnému futurismu byla nesporně tvorba „silné pětky“, kterou tvořili Giacomo Balla, Umberto Boccioni, Gino Severini, Carlo Carra a Luigi Russolo.



Giacomo Balla
Abstract Speed
(1913)



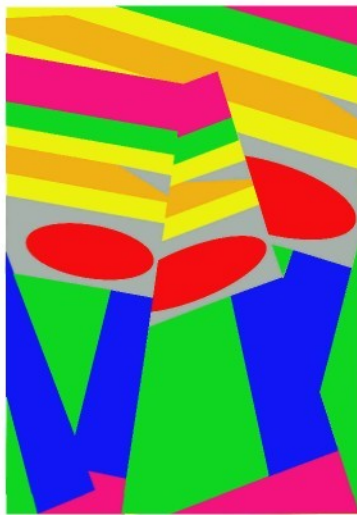
Giacomo Balla
Abstract Speed+Sound
(1913-14)

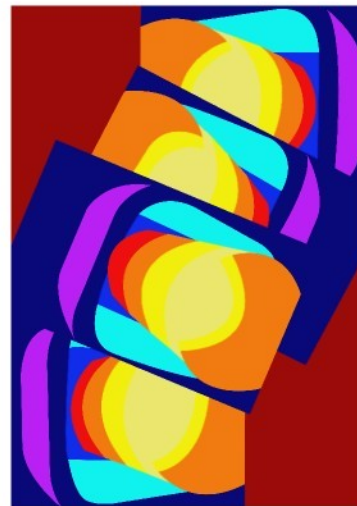
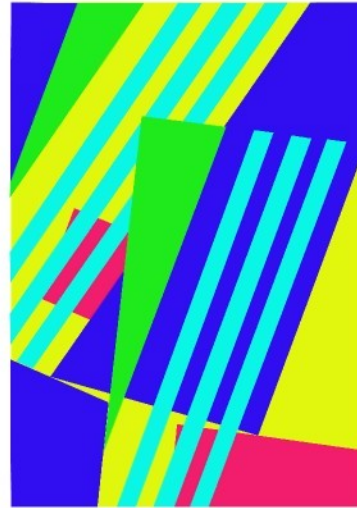
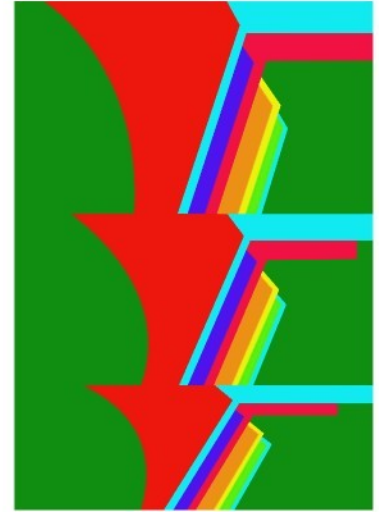


Giacomo Balla
Form Spirit Transformation
(1918)



Luigi Russolo
Revolt
(1912)





Výsledná práce by měla vtáhnout diváka do hry s barvami a tvaroslovím a vyvolat tak nevšední zážitek ze souznění hudby s obrazem, který je poté využit ve statické formě jakožto základ grafik. Tento symbiotický projekt je prezentován částečně jako krátký film promítaný na projekční plochu a dále jako samostatně působící grafiky. Což nás přivádí k otázce, co je to vlastně projekční plocha, potažmo obrazovka.

Obrazová plocha-obrazovka-je prostorem, kde probíhá aktualizace významu neseného novými médii, je místem reprezentace digitálních objektů. Obrazovka v současné době vnímána jako samostatný prvek bez nutného vztahu k počítači, tak představuje jakýsi hybrid mezi starým a novým (filmové plátno vs. obrazovka, televize vs. displej). Je charakteristická novým kulturním jazykem – mixem mezi tradičními kulturními formami (obrazovka televize, filmové plátno) a konvencemi HCI (počítačový monitor).

Současná vizuální kultura je často označována jako kultura bezhloubkového obrazu, éra simulace a věk označujícího. Označení vizuální kultura se vztahuje ke specifické roli vizuálních obrazů a vizuální zkušenosti, jež působí uvnitř současné kultury nebo komunity. „Explozivní vývoj obrazových a vizualizujících technologií v průběhu dvacátého století ustanovuje vizuální kulturu nejen jako součást každodenního života, ale jako její každodenní život.“⁷

Literatura a ostatní použité zdroje

- 2 Přeloženo a upraveno z DVD, Center for Visual Music, *Fischinger Oscar , Ten Films*, 2006. ISBN #: 0-9764320-1-3. Fischinger Biography: Special features.
- 3 Caiger-Smith M.. *Guinnessova encyklopedie*. Guinness Publishing Ltd., Bratislava: Mladé letá, 1990. 768s. ISBN 80-06-005-18-4. Fotografie jako umění, s. 556-557.
- 6 Konečný Dušan. *Futurismus*. Praha, Odeon, 1974. 74s. Italský futurismus, s.15-18.
- 7 Filipová Marta, Rampley Mathew. *Možnosti vizuálních studií, Obrazy-texty-interpretace*. 1.vydání. Brno: Společnost pro odbornou literaturu a Masarykova univerzita, 2007. 254s. ISBN 978-80-87029-26-8. Estetická role nových médií: Nová média, s.113-114.

Internetové zdroje

- 1 „J.Connor“ K Josef, *Oskar Fischinger, Biografie*, Česko-Slovenská filmová databáze [online]. 2001-2010.
Dostupné z: <http://www.csfd.cz/reziser/18197-fischinger-oskar/>
- 4 *Wikipedie, Otevřená encyklopedie, Morfing* [online]. Poslední editace 16.10.2009.
Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Morfing>
- 5 Atelier Labyrint Lucie Staňkové, *Dynamoarchismus* [online].
Dostupné z: <http://www.atelierlabyrint.net/>

Květa Mudruňková: náhled grafik k bakalářské práci na téma Vizuální hudba
11.1.2010
5 velkoformátových grafik 100x70



