

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická/praktická část

Jméno a příjmení studenta	Matyáš Hruška
Studijní program	B 8206/Výtvarná umění
Obor/ateliér	8206R102/Multimedia a design/ateliér
Forma studia	prezenční
Název práce	Volný objekt na téma proměna
Oponent práce	Mgr. Pavel Kubesa

Matyáš Hruška se ve své bakalářské práci na téma „**Volný objekt na téma proměna**“ zabývá komplexní problematikou vztahu obrazu a zvuku a jejich vizualizace prostřednictvím zobrazovacího média skla, pomocí kterého zamýšlí vytvořit prostorovou multimediální instalaci. Zdrojovým materiálem pro finální zobrazování **proměn** v této instalaci mají Matyáši Hruškovi být digitální soubory, konkrétně digitalizované obrazy z dějin západního výtvarného umění.

V teoretické části se Hruška snaží osvětlit obsahové řešení tématu své práce vysvětlováním několika teoretických konceptů, odborných pojmů a technologických možností digitálního kódování a transformace obrazového materiálu.

Hruška pěkně popisuje zajímavý projekt ze zimního semestru 2015, ve kterém promítá vizualizaci zvuku pomocí monitoru s odstraněnou polarizační folií. Vizualizace je viditelná pouze v odraze na stěnách skleněného objektu, který je v tomto monitoru umístěn. Projekt dále rozvíjí v loňské bakalářské práci, kde rozpracovává toto téma pomocí instalace tří monitorů a využívá skleněných objektů, jejichž křivky odpovídají průběhu vlnových délek jednotlivých barev RGB systému.

Teoretickou část pak doplňuje stručným popisem toho, co je to program Processing, co to znamená „glitch“, co je to barevný systém RGB.

Kapitolu však Matyáš Hruška bohužel neuzavírá žádným shrnutím a rekapitulací postupů, které využije ve své práci. Čtenář tak musí zpětně hledat a dedukovat, co který technologický či technický a tvůrčí koncept přináší jeho jinak velmi atraktivnímu řešení, které se pohybuje na pomezí novomediálního umění (*new media art*), instalačního umění (*Installation Art*) a v poslední verzi i site-specific instalace.

Vzhledem k popisu výsledné instalace, u které zdůrazňuje převod obrazu na zvuk, Matyáš Hruška se zde opakovaně vyjadřuje výhradně o postupu zcela opačném –



o „vizualizaci zvuku“ (viz s. 14, s. 15, s. 27, s. 29). Výjimku tvoří zmínka na konci kapitoly 1.1.2 o digitálních souborech, ve které v návaznosti na jeho poznámku o fenoménu glitch na straně 16 uvádí: „Tyto informace mě dovedly k myšlence rozložit obrazový soubor na jednotlivé body a z nich získat hodnoty, ze kterých by vznikaly zvukové stopy, se kterými bych následně mohl pracovat.“ Je škoda, že se zde Matyáš Hruška více nevyjádřil o tom, jak vůbec se v rámci tohoto vztahu dá pracovat, jaké možnosti intervence do jejich vzájemného generování máme a nakolik můžeme tyto proměny chápat jako součást tvůrčího uměleckého procesu.

V teoretické části také schází alespoň v náznaku hlubší proniknutí do základních struktur problematiky vztahu obrazu a zvuku, respektive možností jejich vzájemného generování. Při předběžné analýze problému vyvstává zásadní otázka *způsobu*, jakým je utvářen vztah mezi obrazovou informací (barvou, pixelem či jinou vizuální jednotkou) a informací zvukovou (frekvencí, tónem, hudební figurou apod.). Minimálně dvě navrhovaná řešení jsou nasnadě: a) vztah je ryze arbitrární – libovolný či „dohodnutý“, nebo b) vztah je přirozený, esenciální – určitým zvukovým/hudebním formám dle nějakého apriorního pravidla odpovídá určitá vizuální/výtvarná forma. Možná totiž teprve zde se v mnoha fasetách začíná rýsovat otázka uměleckého, tvůrčího procesu oproti náhodnému nebo nezáměrnému ovlivňování této transformace.

Podobný princip, tj. „vizualizace zvuku“, sleduje Matyáš Hruška i ve své rešerši. Poukazuje na závislost zvuku na obrazovém materiálu u instalací umělce a hudebníka Carstena Nicolai. Podobně i u Vasila Kandinského zdůrazňuje jeho princip obrazové figury jakožto analogie či emocionálního odrazu hudební figury, nástroje, tónu či harmonie. Totéž vyzdvihuje v práci Pavla Mrkuse, v níž projekce v reálném čase reagují na zvuk. Pouze zmínka o Romainu Tardym, vyzdvihuje kompozici hudební složky v návaznosti na projektovaný obraz.

Matyáš Hruška zde vystihl několik zajímavých tvůrčích a uměleckých osobností a postupů, které tematizují vztah obraz-zvuk. Doporučil bych však ještě jasnější systematizaci a pregnančnější popis tvůrčích principů jednotlivých autorů s ohledem na to, jakým způsobem transformují jednu složku v druhou, jak chápou tento vztah, který z fenoménů obraz / zvuk je pro ně chápán jako původní, či zda je chápou jako synkretické.

V českém kontextu by určitě stálo za to podívat se i na práci Milana Grygara a jeho koncept „akustických kreseb“ a konceptuálních partitur z 60. a 70. let. Zajímavým konceptem může být i barevný klavír Zdeňka Pešánka. Zásadním však může být i postava Zdeňka Sýkory coby průkopníka práce s počítačově generovanými uměleckými díly. U Sýkory je důležité, že počítač zde figuruje jako prostředek a nástroj předem definovaného uměleckého tvůrčího konceptu, záměru. Neopomenutí by měli zůstat i pionýři videartu The Vasulkas a jejich *Violin Power* ze 70. let.

Matyáši Hruškovi bych proto doporučil článek „*Sound and image relations: a history of convergence and divergence*“ (viz [zde](#)), který nabízí jak systematické shrnutí



problematiky, tak i několik vůdčích světových osobností, průkopníků a inovátorů v oblasti obraz-zvuk a dobrý terminologický základ.

Praktická část bakalářské práce Matyáše Hrušky pak popisuje několik postupů, které jej inspirovaly a naváděly k výsledné realizaci. V textu je zřejmé, že autor má pozitivní a neutuchající potřebu a vůli neustále hledat nejlepší možná řešení své práce. Velice kladně hodnotím jeho přístup k reálnému řešení práce – autor si opakovaně ohledává místo instalace, hledá v něm inspirační zdroje a reaguje velice umně na jeho povahu. To se projevuje nejvíce v jeho rozhodnutí pracovat s terénem hrbolaté, poničené stěny, která obklopuje jeho instalaci. Tento prvek převádí na „mapu hrbolatosti“, kterou aplikuje na 3d gif animaci barevné koule, která pak má sloužit jako zdrojový materiál pro generaci zvuku. Zde se bohužel vytrácí přehlednost a čitelnost jeho řešení. Na straně 30 uvádí (v návaznosti na jeho zájem převodu zvuku na obraz), že jako zdrojový materiál pro generaci zvuku si vybírá obrazy Kandinského, Kupky a Rothka. Není zde ale jasné, jakým způsobem se od těchto obrazů dostává k 3d gif animaci barevné koule.

Dobré by bylo i uvést, jaký charakter zvukového výstupu autora zajímá. Jedná se o náhodnou zvukovou událost, nebo má mít zvuková složka instalace nějaké hudební kvality? Velice málo prostoru zde bylo věnováno vysvětlení klíče, dle kterého jsou obrazovým informacím přiřazovány zvukové výstupy, respektive jaké konečné zvuky byly vybrány. Dále také se v celé práci autor ani jednou nezmiňuje o technologickém řešení reprodukce zvuku.

Velkým nedostatkem práce je ale **absence** (podobně jako v případě jednotlivých kapitol) strukturovaného závěrečného shrnutí (autor se v závěru vyjadřuje spíše jen k osobním „impresím“ a subjektivnímu postoji) a **jasné prezentace hotového objektu**. Tyto formální nedostatky tak snižují jinak velice milý dojem z projektu, kterým se autor dlouhodobě zabývá a o jehož dokonalost usiluje zkoušením mnoha různých variant.

Navrhuji proto tuto písemnou práci k obhajobě s hodnocením D.


Návrhy k diskuzi:

Domnívá se autor, že jednotlivým vizuálním fenoménům odpovídají při lidském vnímání kvalitativně konkrétní zvukové fenomény a naopak? Pokud ano, zohlednil tento fakt při definování transformace obrazu na zvuk? Pokud nikoli, co je záměrem tohoto zcela arbitrárního sepětí obrazu a zvuku?

Jak by autor popsal vztah obrazu a zvuku v díle Ryoji Ikedu a Roberta Henkeho?
Co autorovi říká pojem „synkrézie“ (*synchresis*) a kdo je jeho autorem?

V Praze, dne 2. 6. 2016

.....
Podpis oponenta



Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------