

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR VIDEO
VIDEO STUDIO

D-SEED I.
D-SEED I.

DIPLOMOVÁ PRÁCE
MASTER'S THESIS

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

BcA. Martin Dominik Kratochvíl

VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

BcA. Ondřej Merta

BRNO 2022

DOCUMENTATION CONTENTS/OBSAHOVÁ ČÁST

TEXTOVÁ ČÁST/TEXT PART

P. 4 – 10

OBRAZOVÁ ČÁST/ILLUSTRATIONS

P. 11 – 13

ABSTRAKT

Jedná se o audiovizuální snímek, který prezentuje hudební kompilaci pěti interpretů doplněnou sochařskými objekty a zároveň je jedním z dalších výstupů platformy *ÆEntity.one.Default*. Platforma *ÆEntity.one.Default* je již dva roky kolektivně kurátorovaná platforma propojující nezávislou elektronickou scénu a výtvarné umění.

Audiovizuální snímek *D-SEED I.* se u sochařských objektů zaměřuje na materialitu, především látkovou. Haptická a taktilní percepce umění je osou zájmu umělecké činnosti autorů těchto sochařských objektů. Jejich výtvořiny nastiňují surreální svět, který je částečně ovlivněn reflexí klimatické krize, které čelíme. Sochařské objekty Michaely Rožnovské v spolupráci s Martinem Dominikem Kratochvílem zpřítomňují představy nových živočichů na zemi, vycházejí z abstrahovaných tvarů rostlin či nejjednodušších organismů žijících na této planetě. Představují se jako dědicové naší kultury, mytologie a náboženství.

Zvuková stránka celého audiovizuálního snímku je vytvořena z kompilace pěti interpretů – RLUNG, Thistle, Natálie Pleváková, sees_pod, timmi. Výsledný zvukový mix je dílem autora sees_pod (Martin Dominik Kratochvíl). Celá kompilace je poskládaná z ambientních ploch, terénních nahrávek a processingu. Celek je pak vystavěn jako koláž neustále se měnících situací, emocí. Ve chvíli, kdy se divákovi může zdát, že z proměnlivé směsi vystupuje něco identifikovatelného, mění se kompozice v něco jiného.

MOTIVAČNÍ ÚVOD

Volba tohoto zadání začala již v prvním roce mého magisterského studia. V zimním semestru 2019 jsem chtěl založit platformu, která bude propojovat hudební kolektivy a labely se zaměřením na výtvarné umění, což se začátkem letního semestru stalo přesně v únoru 2020. Svým způsobem šlo o vytvoření nezávislé, neustále měnící se kolektivní skupiny pod mým vedením, která začala vytvářet tematické neboli site specific události na netradičních místech s nezvyklou architekturou. Inspirací pro vytvoření této platformy byla spolupráce s brněnským AVA kolektivem v roce 2019, konkrétně vytvoření události *NONA X AVA uvádí: THYME, Tripes, Kult Masek v Brněnském kostele Husův sbor*.

Shodou okolností jsem na této akci představil svou bakalářskou práci ve spolupráci s mou sestrou Johanou Klárou Kratochvílovou. Jednalo se o pilotní uvedení hudebního projektu THYME. THYME je projekt postavený na součinnosti dvou osob, bratra a sestry, a dvou nástrojů z různých dob a hudebních světů, přesto se vzájemně doplňujících. Elektroakustická skladba v délce 20 minut a 28 sekund, inspirovaná zážitkem ze hry v symfonickém orchestru, folklorním souboru, stejně jako poslechem ambientních a experimentálních hudebních skladatelů 20. století, využívá zvuk tradičního nástroje, podbarvený elektronickou zvukovou kulisou, nesoucí spíše pohyb a fyzičnost než jasnou strukturu nebo melodii. I ten druhý je však přítomen – zde se hraje na cimbál způsobem, který spojuje tradiční dovednosti s osobními emocemi a jedinečným uměleckým vyjádřením, a vytváří tak zcela podnětné dílo současné hudby.

Všechny zmíněné faktory byly impulsem pro to, abych založil platformu *ÆEntity.one.Default*. Od začátku založení jsem hlavním iniciátorem vzniklé či vznikající události nebo projektů. Cílem mého vedení platformy je vytvořit organický systém provázaných spoluprací, které si žijí tak trochu vlastním životem. Vzniklé a budoucí akce jsou situovány na jednoduchém principu, kde dlouhodobě hledám prostor, kde by šla událost uskutečnit, a poté stejným způsobem hledám výtvarného umělce, který se ve své tvorbě zaměřuje na instalace v prostoru. Právě prostor a instalace jsou těmi nejdůležitějšími faktory těchto událostí. Další etapou je selekce hudebních interpretů a provazování českých a zahraničních hudebních labelů zaměřujících se na současnou experimentální elektroniku. V tento moment se začíná vytvářet zdánlivá podoba dané události. Po dokončení instalace, kterou koncepčně řeším s umělcem, který instalaci vytvořil, přichází dořešení konečného světelného designu. Do velké míry mám podíl i na výsledném světelném designu, kde se snažím barevnou korekci situovat do rámce barevné hudby.

Od roku 2020 se uskutečnily dvě edice událostí. První edice událostí pod názvem *Æ.O.D x NONA uvádí: Racine, THYME, Izanasz, Sida100*, proběhla v prostorách Vily Löw-Beer v Brně dne 28. února 2020. Ve spolupráci s labem Genot Centre se podařilo přizvat francouzsko kanadského producenta Racine, který představoval v Berlíně čerstvě pokřtěné album *Quelque Chose Tombe*. Lokální scénu zastoupil projekt THYME a v rámci večera proběhl také křest vinyly. Třetím jménem večera byl Izanasz, multimediální umělec z Prahy. Celou událost dotvářela umělecká instalace Kristýny Sidlárové aka Sida100 v hlavním sále Vily Löw-Beer.

Druhá edice událostí pod názvem DEN ARCHITEKTURY - *Æ.O.D* x *KAM KV* uvádí: *timmi*, *RLUNG*, *Thistle*, *Natálie Pleváková*, *Michaela Rožnovská* proběhla v prostorách bývalé Obřadní Kaple v Drahovicích dne 1. října 2021. Ve spolupráci s Kanceláří architektury města Karlovy Vary se podařilo událost uskutečnit v tomto nevšedním prostoru, který byl postaven v letech 1899–1900 ve stylu italské neorenesance. Bývalá obřadní síň od roku 1997 není běžně přístupná veřejnosti. Celou událost dotvářela instalace Michaely Rožnovské, pro kterou je klíčová práce s materiálem. Věnuje se instalacím, hudbě a performancím. Všechny tyto aktivity kombinuje do ucelených akcí – až rituálů, vymezených blíže neurčenou budoucností lidstva a nových, více či méně zmutovaných forem života včetně lidského druhu. Celou událost zahájilo hudební duo *Thistle* (*Matěj Kotouček* a *Símo Hakalisto*) hrající hudbu pulzující na hraně reality a snů, která vzniká společnou improvizací. Hypnotické rytmy, drones, nekonečná arpeggia nebo nalezené zvuky a terénní nahrávky, to vše v jednom tavicím kotli. Prvním producentem byla *Natálie Pleváková*, která vytváří svou live zvukovou improvizaci processingem (a tedy recyklací) pokoutných nahrávek a podivných syntéz pomocí vlastního nástroje v prostředí platformy *SuperCollider*. Dalším interpretem byla *RLUNG*, která ve své tvorbě vychází z terénních nahrávek pořizovaných na rezidenčních pobytech v Evropě a Asii, které se mísí s hutným zvukem analogových syntezátorů. Celou událost uzavírala producentka *Adriana Vančová* aka *timmi*, která se zaměřuje na prezentaci experimentální elektroniky, noiseu a ambientu. Ve svých live setech používá samplý, klávesy, terénní nahrávky a zpracované vokály k vytvoření intimních dronů s kontemplativní atmosférou.

Právě druhá edice událostí mě přivedla k námětu diplomové práce. Jakým jiným způsobem spojit faktory hudby a výtvarného umění a prezentovat je v jiném médiu (video) než přímo v instalacích a hudebních vystoupeních a zároveň aby prezentovala signifikantní tvary této platformy. Po skončení druhé edice události jsem přišel s iniciativou vytvořit kompilační hudební album. Oslovil jsem interprety, kteří se této druhé události zúčastnili; konkrétně *Thistle*, *Natálii Plevákovou*, *RLUNG*, *timmi*. Cílem kompilačního alba je dále zviditelnit současnou experimentální elektroniku. Jelikož při druhé edici tohoto koncertu měla v obřadní kapli v Drahovicích uměleckou instalaci autorka *Michaela Rožnovská*, byla i nedílnou součástí tohoto celku. Požádal jsem *Michaelu* o vytvoření nových sochařských objektů. Objekty začaly vznikat koncem března z inspiračního poslechu vznikajícího kompilačního alba. Objekty jsem jí pomáhal připravit a jeden z nich i navrhl. Ve výše zmíněném abstraktu nastiňuji, jakým způsobem *Michaela Rožnovská* přistupuje ke své práci, proto jsem při výběru lokace pro natáčení video snímku *D-SEED I.* zvolil *Růženin lom*. Jedná se o místo v *Brněnském lomu Hády*, kde od roku 1997 skončila těžba vápence. V *Růženinu lomu* je viditelná destrukce krajiny těžbou, avšak zároveň po jejím ukončení zde vznikl naprosto unikátní biotop s krasovým pramenem, který vytvořil malá jezírka, která se v průběhu ročních období díky chemickým procesům vápence halí do různých barev. Výběr této lokality také určitým způsobem ovlivnil výslednou podobu sochařských objektů. Sochařské objekty nastiňují nejjednodušší organismy jako jsou vodní bakterie a organismy. Právě surreální nebo mystický až snový náboj místa určuje i nádech celého audiovizuálního snímku. Po první obchůzce *Růženinova lomu* jsem věděl, že potřebuji onu svébytnou atmosféru místa silněji akcentovat a proto jsem pro natáčení zvolil speciální sadu objektivů *Canon nFD*. Tyto objektivy jsou vyrobeny v roce 1989 v Japonsku a mají velmi netradiční charakteristiku obrazu díky své

aberaci, speciální barevný potah poslední čočky technologií S.C.C (Super Spectra Coating), který zajišťuje přesnou reprodukci barev. Tento vícevrstvý povlak eliminuje odlesky a ghost efekt způsobený odrazy povrchu posledního členu čočky. Na samotné natáčení dny se pro nepříznivé počasí čekalo pár týdnů. Kompletní natáčení probíhalo i ve vodních rezervoárech, kde teplota není pro natáčení zrovna příznivá (cca 4°C). Poslední natáčení dny proběhly v týdnu od jedenáctého až sedmnáctého dubna díky stálým teplotám. Implementované sochařské objekty jsou umísťovány do různých skupenství a jednotlivých fragmentů.

Audio složkou je hudební mix, který je inspirován současnou experimentální elektronikou od producentů jako QOW, Racine, ssaliva, Isama Zing, TRISTAN, Eva01, 111X, nebo labelů Genot Centre, Genom 6.66 Mbp, Nona Records, Gin Platonic, Lom Label, Danse Noire. Tito Interpreti/labely jsou odrazem dnešní reality už jen prací se zvukem nejen produkčně, ale spíše čím dál tím větší tendencí vycházet z určité části z klasické hudební formy. Typickým faktorem je zde kolážovitost, komplexnost a neustálá tendence experimentovat s elektronickým zvukem a vytvářet nové zvuky a hluky.

Audiovizuální snímek představuje abstrahovaný surreální svět s doprovodem hudební kompozice, která sama o sobě je plná emočních propadů a zvrátů.

CÍL DIPLOMOVÉ PRÁCE

Cílem diplomové práce D-SEED I. je představit tvůrčí procesy spjaté s fungováním kulturní platformy *ÆEntity.one.Default* zaměřené na výtvarné umění a experimentální elektroakustickou hudbu. Problematickou částí bylo jakým způsobem vytvořit derivát v médiu videa propojující všechny tyto aspekty. Výsledkem je audiovizuální snímek, který propojuje experimentální elektroakustickou hudbu a výtvarné umění s návazností k druhé edici události této platformy.

POPIS DÍLA

D-SEED I. je surrealistický audiovizuální snímek, který nekonkrétním až zastřeným způsobem popisuje život netvorů/bytostí (sochařských objektů) na planetě zemi po vymření lidské rasy. Dystopická nálada tohoto snímku podtrhuje obrazový efekt Pincushion distortion. Tento efekt má za následek zkreslení, kde se při zvětšení obrazu zvyšuje vzdálenost od optické osy neboli obraz směřuje do středu. Lens distortion, který působí pro diváka jako pohled mouchy jsem využil abych vytvořil z kamery svým způsobem netvora, který sleduje další netvory a zkoumá je svým fascinovaným pohledem. Vytvořil jsem hlavní postavu celého snímku bytost Pincushio, který provádí kameru prostorem, kde potkává netvory: Asterozoa, Loligo, Physalia, Lambliia. Na celkový střih je použita kombinace efektu a to Optics compensation transition. Tento střih diváka vtahuje do rozmazaného tunelu distorzí a následně ho vypouští u dalších netvorů. Celková stopáž tohoto audiovizuálního snímku by neměla přesáhnout osm minut. Stopáž je krátkometrážní a to z důvodu udržení diváka v neustálé pozornosti. Formát zpracování je v kvalitě 6K rozlišení. Rozlišení je dostačující na možnost využívat funkci up/down scale neboli přiblížení a oddálení. Tato funkce pomáhá pohyblivému obrazu lépe pracovat s kompozicí. Díky tak velkému rozlišení je vidět každý detail netvora/bytosti a proto při prezentaci skrz projekci budu využívat projekci ve formátu 4K rozlišení pro podtrhnutí preciznosti obrazového materiálu. Projekční plocha by měla mít více jak čtyři metry na úhlopříčku. Monumentálnost a obrazová preciznost jsou mým signifikantním rukopisem a proto volím takovou prezentaci a formát.

Audio stopu jsem vytvořil tak, aby souzněla s obrazovým materiálem. Hudební mix je vytvořen jako koláž neustále se měnících situací, emocí. Divák je svědkem nekontrolovatelné organické energie, která usiluje o natáhnutí jeho pozornosti a vědomí.

D-SEED I. je derivátem rozdílných forem a přístupů vměstnaných do jednoho celku audiovizuálního snímku.

KONTEXTUALIZACE PRÁCE

Pokud bych měl audiovizuální snímek k něčemu přirovnat, bude to projekt *No one Is an Island* od Pražského kolektivu BCAA System. Tento projekt byl prezentován v Galerii Art v roce 2019 a svým způsobem také propojuje kompilační album a pohyblivý obraz. Ovšem práce s vizualitou je v mém případě dosti odlišná. Projekt *No one Is an Island* je vizuálně složený ze série 3D grafik a neustále prostřihávaným natočeným materiálem v přírodě s eklektickými a skličujícími střihy, doplněn provádějícím voiceoverem. Tento projekt zmiňuji protože mě inspiroval k bádání jaké kulturní platformy pracují s takovým rámcem. Jednou z nejrozsáhlejší platformou s tímto zájmem je Shangaiská platforma/label Genom 6.66 Mbp z Číny.

V mém audiovizuálním snímku je viditelný velký postprodukční zásah a tím myslím distorzi obrazu avšak s akcentací na autentičnost snímků v daném prostoru a místě. Svým způsobem k tomu tíhnu celou dobu svého bakalářského a magisterského studia. Mé zaměření na autentičnost bylo ovlivněno esejí Waltera Benjamina: *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. V roce 2017 při tvorbě klauzurní práce ICWALEN jsem navštívil Island, měl jsem tendenci zachytit vše, co mi bylo blízké. Nejvíce ve mě rezonovaly skulptury ledovců na pláži Jökulsárlón. Křišťálově čisté ledovce, které si ležely na černé, sluncem zahřáté pláži a čekaly na roztání, na to, až jejich struktura zmoduluje a stane se součástí oceánu. Na tomto místě jsem si vzpomněl na pojem nezaměnitelnost aury od Waltera Benjamina.

„Pokusíme se onen zmíněný pojem aura, navržený pro historické objekty, osvětlit na pojmu aury přírodních předmětů, kterou definujeme jako jedinečné zjevení dálky, i sebeblíží. Člověk odpočívající za letního odpoledne sleduje obrysy hor na obzoru nebo větev, která na něj vrhá stín – tento člověk vdechuje auru těchto hor, této větve“¹

Při osmihodinovém skenování jsem natočený materiál vnímal jako otisk přítomnosti. Byl jsem v daný moment tady a teď vše se otisklo v přítomný okamžik přes objektiv na čip a poté na paměťové úložiště, vše bylo zarchivované. Materiál se během milisekundy stal minulostí, zaznamenané v kdysi-přítomnosti a stal se substancí sloužící budoucnu. Povědomí o tématu aury mi umožnilo novým způsobem nazírat vlastní tvorbu a to i v případě vzniku audiovizuálního snímku D-SEED I.

Audiovizuální snímek bude prezentován na projekční ploše, nelze přesně říci jaká bude její výsledná podoba, mohu však nastínit, jak nad ní momentálně uvažuji. Začátkem tohoto roku mi byl Galerií Fait darován set sádrokartonových desek a ocelových profilů. Inspirací pro práci se sádrokartonovým materiálem je mi Rob Chavasse známý tvorbou specifických instalací právě s tímto materiálem a projekcí. V rámci prezentování audiovizuálního snímku použiji reálně hmatatelné bytosti/netvory (sochářské objekty), které budou instalovány do prostoru, kde bude práce obhájena.

¹ Walter BENJAMIN, „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“, in: *Dílo a jeho zdroj*, Praha: Odeon 1975, s. 41

ZÁVĚR

Diplomovou práci chápu jako dosavadní propojení všech médií a konceptů, kterým jsem se věnoval během svého studia na Fakultě výtvarných umění VUT v Brně. Díky vytvoření audiovizuálního snímku s využitím sochařských objektů, hudby, videa jsem mohl propojit tato média a využít jejich potenciál v plné šíři. Vzniklo tak syntetické dílo v podobě audiovizuálního snímku, jenž má propojit jednotlivé vjemy, které byly v předchozích akcích oddělené. Díky provázanosti těchto médií bylo možné zrealizovat možné obrazy budoucnosti v podobě netvorů/bytostí a reflektovat současné dění na výtvarné a experimentální elektroakustické scéně.

DOPLŇKOVÁ INFORMACE

Na úplný závěr bych rád zmínil další nadcházející třetí edici událostí platformou *ÆEntity.one.Default*, která je propojená s mou diplomovou prací a která proběhne v pátek 13. května. Součástí této události je kolektivní výstava diplomových prací Ateliéru video FaVU a to Kristýny Sidlárové, Jana Staniczka, Tamari Spalajkovič, Martina Dominika Kratochvíla. Událost bude obsahovat koncertní část interpretů: dj bingo, Natálie Pleváková, QOW, ABADIR, kuthi jin a uměleckou instalaci hudební stage Jana Bražiny. Světelný design vytváří Sophie Bell. Ve spolupráci s kolektivem Vitamin 61500, který nám propůjčil tento nevšední industriální prostor pro účely nejen tohoto happeningu, ale i odprezentování oficiálních diplomových prací. V tomto prostoru se budou také konat oficiální obhajoby diplomových prací Ateliéru video FaVU VUT, a to dne 18.5.2022.

OBRAZOVÁ ČÁST



D-SEED I., 00:35 min, still from the video, Martin D. Kratochvíl



D-SEED I., 01:40 min, still from the video, Martin D. Kratochvíl



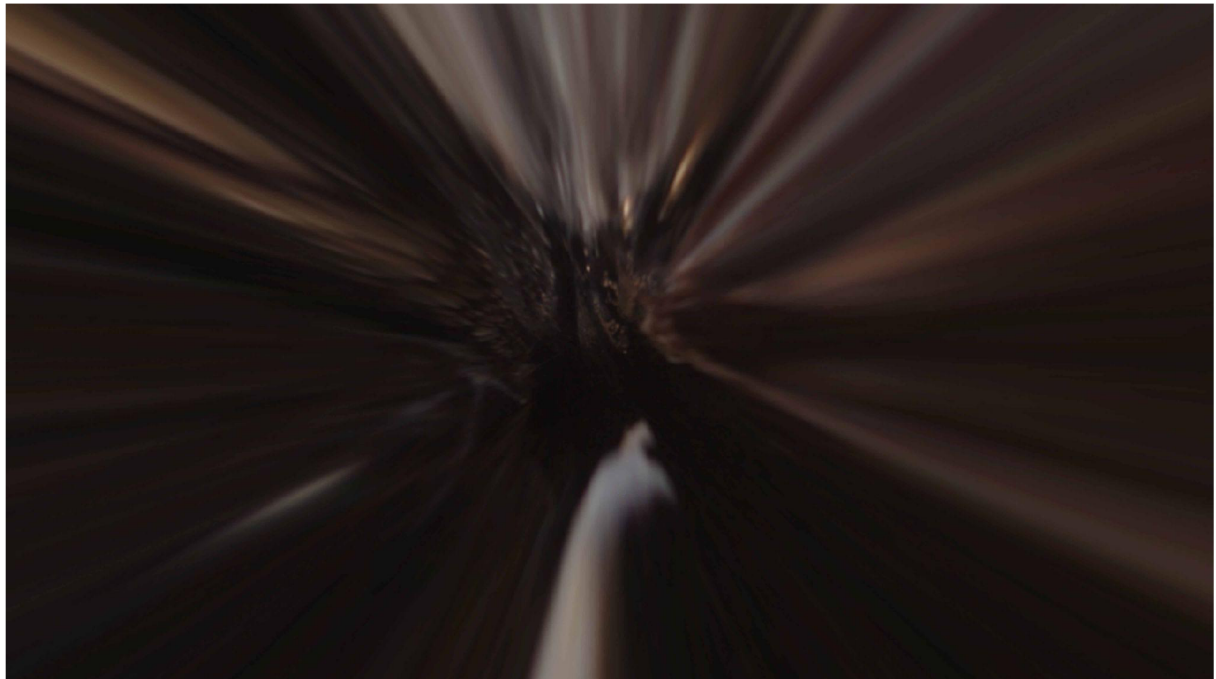
D-SEED I., 02:10 min, still from the video, Martin D. Kratochvíl



D-SEED I., 03:29 min, still from the video, Martin D. Kratochvíl



D-SEED I., 04:40 min, still from the video, Martin D. Kratochvíl



D-SEED I., 06:36 min, still from the video, Martin D. Kratochvíl