

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**

**KOMPOZICE:**

SÉRIE FOTOGRAFIÍ INSPIROVANÁ  
HUDEBNÍM DÍLEM. URČITÝ ASPEKT  
HUDEBNÍHO DÍLA TRANSPONOVANÝ DO  
FOTOGRAFIE.

**Tomáš Fiala**

**Plzeň 2015**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimédia

Specializace Užitá fotografie

**Bakalářská práce**

**KOMPOZICE:**

**SÉRIE FOTOGRAFIÍ INSPIROVANÁ HUDEBNÍM DÍLEM**

**Tomáš Fiala**

Vedoucí práce: BcA. Vojtěch Aubrecht  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2015**

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů  
a literatury.

Plzeň, 25.dubna 2015 ..... podpis autora

Děkuji Vojtěchu Aubrechtovi za odborné vedení mé bakalářské práce, stejně jako za jeho trpělivost a především pak za volnost v tvorbě, kterou mi umožnil.

## Obsah

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace.....	1
2 Téma a důvod jeho volby.....	2
3 Cíl práce.....	4
4 Proces přípravy.....	5
5 Proces tvorby.....	7
6 Technologická specifika.....	8
7 Popis díla.....	10
8 Přínos práce pro daný obor.....	12
9 Silné stránky.....	13
10 Slabé stránky.....	14
11 Seznam použitých zdrojů.....	16
12 Resumé.....	17
13 Seznam příloh.....	19

# 1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Během svého studia na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara jsem měl možnost vyzkoušet si hned několik fotografických technik a přístupů k fotografii obecně, za což jsem nesmírně vděčný. Pokaždé šlo o jistou touhu, či chuť zkusit něco nového, jenž mne hnala dál a zároveň i výzvu zdokonalit se, posunout ve své tvorbě a především najít způsob vyjádření, jež je mi nejbližší.

Prostřednictvím fotografií se vždy snažím něco předat, sdělit, či ukázat. Fotografie jako taková mne v tomto ohledu vždy fascinovala svojí nesmírnou silou a zároveň lehkostí, kterou jakožto výrazový prostředek disponuje. Nepřestávám být okouzlen tím, kolik myšlenek, dojmů a pocitů jde pouhým snímkem, stisknutím spouště, vyjádřit.

Čím víc jsem si uvědomoval sílu a krásu tohoto média, tím víc mě začala fascinovat práce s jednotlivými snímky v souboru. Fascinuje mě měnit jejich pořadí, vytvářet tak nespočet různých příběhů a zároveň sledovat vztahy mezi jednotlivými prvky - nacházet v nich kontrasty, syntézu, spojitost, juxtapozice.

Z toho důvodu jsem svůj, zprvu omezený, pohled na fotografii rozšířil a začal tvořit v sériích, aniž bych tím ubíral na důležitosti jednotlivých snímků, ba právě naopak.

Práce s video projekcí, jež mi navíc umožňuje kontrolovat čas, po který mohu daný snímek zobrazit, je pak logickým vyústěním mého dosavadního snažení najít vhodný výrazový prostředek, stejně jako další výzvou se stále vyvíjet a zkoušet nové techniky.

## 2 Téma a důvod jeho volby

Možnost zapojit hudbu do své práce mne lákala od nepaměti, hlavně díky tomu, že jsem jí dennodenně obklopen. Jsem zvyklý s hudbou vstávat, stejně jako usínat a vzhledem k tomu, že jsem jí tak silně ovlivněn, si nedokážu představit, že bych ji měl vynechat ze svého tvůrčího procesu. Hudba pro mne vždy byla a je nepostradatelným inspiračním zdrojem a jsem zvyklý při ní vymýšlet nové nápady, stejně tak jako je realizovat.

Téma kompozice, jež přímo dává za úkol vytvořit dílo inspirované hudebním dílem, mne tedy nadchlo už od počátku a zbývalo jen vyřešit otázku, jakým způsobem dané téma pojmout.

Nedá se říct, že bych dlouho tápal, nicméně jsem měl dlouhodobou představu, jejíž jasnou podobu mi pomohla odhalit až píseň samotná, a to sice skladba Tick of the Clock z alba Nightdrive od skupiny Chromatics.

Fascinuje mne její naléhavost, rytmická jednoduchost, cyklicky se opakující kompozice, která přechází až do určité nekonečnosti, transcendence a tvoří z ní tak dílo ve své podstatě velmi složité. Dílo, které vyjadřuje neméně naléhavou, rytmickou, zdánlivě nekonečnou, složitou a těžce uchopitelnou veličinu – čas.

Není divu, že skladba samotná nezaujala jen mne, a tak jak jsem později zjistil, byla použita v několika filmových snímcích, stejně jako v nespočet kampaních např. pro National Geographic, boji proti AIDS a mnoho dalších.<sup>1</sup>

Mne však fascinovala a inspirovala v jiném ohledu – probudila ve mne myšlenku, kterou se zabývám již dlouhodobě - a to sice jaké by to bylo

---

<sup>1</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Night\\_Drive\\_%28album%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Night_Drive_%28album%29)

nahlédnout do života ostatních v jeden určitý moment. Kolik neopakovatelných příběhů se odehrává zároveň a jaké by to bylo mít nad nimi kontrolu?

Jaké by to bylo mít možnost uchopit jednotlivé příběhy a moc s nimi manipulovat, různě je kombinovat a nahlížet na ně vedle sebe? Jaké by to bylo popřít čas, jak ho vnímáme? Tím vším se ve své práci zabývám a odtud také pochází název práce, *Caputured in Time – Zachyceno v čase*.



### 3 Cíl práce

Během tvůrčího procesu na bakalářské práci jsem si vytyčil cílů hned několik. Cílů, které jsou opět jistou výzvou, které mi motivují učit se novým věcem a zároveň mi dávají prostor uplatňovat a zdokonalovat se v již osvojených technikách.

Jedním z nich bylo naučit se pracovat s fotografií a videem jako s jedním médiem, rozbořit pomyslnou hranici, jež mezi nimi alespoň doposud v mé mysli, stále byla a přistupovat k celému dílu obecně jako k prostředku vyjádření a ne jako k složenině z jednotlivých prvků.

Dalším z cílů je pak ukázat jiný způsob pojetí a práci s fotografií ostatním a vnuknout jim tím myšlenku, kde vlastně ta pomyslná hranice mezi videem a fotkou stojí.

Nemalou výzvou pro mne pak bylo celý projekt dělat sám a vyzkoušet si tak každou část velmi zdlouhavého a technicky náročného procesu.

Hlavním cílem však zůstává touha vyjádřit veškeré svoje dojmy a pocity v jednom díle, jež je inspirované uvedenou skladbou a kombinace fotografie, videa a hudby zde zůstává na bázi pouhého prostředku, jak jsem již zmínil výše.

Ve své bakalářské práci bych tedy rád poukázal na čas jako nesmírně zajímavou veličinu, kterou jde velmi těžko pochopit, či jakkoliv uchopit, přestože nás dennodenně obklopuje.

## 4 Proces přípravy

Na základě předešlých zkušeností s video tvorbou jsem předem věděl, že půjde o projekt, jež bude velmi technicky i časově náročný a zabere mnoho úsilí, jež ve finále na konečném snímku prakticky není vidět, což pro mne bylo další výzvou. Stejně jako fakt, že jsem v zimním semestru byl na studijní stáži v Athénách, a tak veškeré přípravy probíhaly v Řecku, kde jsem se z časových důvodů nakonec rozhodl i začít tvořit.

Bádal jsem po tom, co to vlastně čas je až jsem se dostal k teoriím slavného génia své doby Alberta Einsteina, což mě později vedlo k tomu obecnou teorii relativity do práce zahrnout, stejně jako relativnost současnosti, která velmi stručně řečeno vypovídá o tom, že současnost jako taková vlastně neexistuje a je relativní stejně jako čas.<sup>2</sup>

Další oblastí, ve které jsem se chtěl vzdělat byla technika střihu, s kterou mi velmi pomohla publikace „In the Blink of an Eye“ od držitele několika Oscarů a nominací Waltera Murcha, který jak název publikace vypovídá přirovnává střih k mrkání lidského oka.<sup>3</sup> V celé knize se najde mnoho paralel z našeho života, pomocí kterých vysvětluje proč a jak střih vlastně funguje.

Neméně důležitou částí byla příprava a zkouška techniky, kdy bylo třeba zjistit zdali je celý projekt reálný a zkusit si pár příkladů, na kterých jsem doladil technická specifika.

---

<sup>2</sup> <http://www.qwertasip.estranky.cz/clanky/soucasnost-je-jen-fikce.html>

<sup>3</sup> str.57, In the Blink of an Eye, Walter Murch, 2001

Poslední nedílnou součástí byly produkční záležitosti, jež obnášely včasnou a mnohdy náročnou domluvu s účinkujícími, kteří se v konečném díle vyskytují.

## 5 Proces tvorby

Původní vize dělat vše sám, se během tvorby ukázala ještě náročnější, než jsem původně čekal, přesto jsem rád, že jsem ji dodržel, zkusil si vše takzvaně na vlastní kůži a nabyl tak cenných zkušeností. Hlavním nepřítelem byl však paradoxně čas, kdy vše trvalo znatelně déle, než kdyby na projektu dělalo několik lidí dohromady.

Během portrétování jsem se musel včas rozmyslet, co chci mít na fotce a co zachycené na videozáznamu<sup>4</sup>, zároveň jsem musel celou scénu řídit, kontrolovat světlo, kompozici atp. Původně jsem ke všemu ještě fotil na 35mm kinofilm, od čehož jsem později z časových důvodů musel upustit.

Stěžejní fází pak byla následná analýza a selekce různorodých materiálů, které na disku dohromady zabíraly přes 60GB, a tak by se v nich bez pečlivého systému dalo lehko ztratit.

Nejdůležitější fází pak byla syntéza, čili spojení vybraných záběrů, fotografií a hudby v jeden celek, což opět vyžadovalo mnoho času a úsilí, které k tomu bylo třeba vynaložit.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Příloha 1 fotografie focena na plné rozlišení, příloha 2 vyexportovaná fotografie z videozáznamu

<sup>5</sup> Ukázka stříhu v Adobe Premiere Pro

## 6 Technologická specifika

Rozdíl mezi fotografií a videem je na první pohled znatelný, když se nad tím však člověk zamyslí detailněji, přijde na to, že jsou si obě média velmi úzce podobná. Dokonce i faktory ovlivňující expozici zůstávají stejné – clona, čas závěrky a citlivost. Ve skutečnosti pak hlavní rozdíl tkví ve způsobu záznamu času - tzv. framerate – počtem snímků za sekundu. Jednotlivé fotografické snímky jde tzv. rozpohybovat do videa a video zmrazit do jednotlivých snímků.

Prvním z průkopníků této techniky byl pak zcela jistě Eadweard Muybridge<sup>6</sup>, který se k ní dostal téměř náhodou – v roce 1872 dostal zakázku, kdy měl dokázat či vyvrátit, zdali existuje okamžik ve kterém má kůň ve cvalu všechny nohy ve vzduchu a zaznamenat tak moment, který lidské oko není schopné zachytit.<sup>7</sup> Tento experiment však byl pouhým začátkem studie o zachycení pohybu, kterou byl Muybridge doslova fascinován a které zasvětil téměř celý svůj život.<sup>8</sup> Jeho teorie pak byla první jiskrou ve světě záznamu pohybu – kinematografie a přispěla rovněž k technickému vylepšení fotoaparátů.

Pan Muybridge k záznamu koně ve cvalu používal 12 kamer nastavených na sekvenční snímání. V mém případě šlo o digitální zrcadlovku Pentax K5, jejíž APS-C senzor umí zaznamenávat video v tzv. fullHD kvalitě (1920x1080p 25fps) a fotografie poté v rozlišení 16,3Mpx.

Dále jsem nafotil zhruba 3 filmy (Ilford PAN400) na klasický 35mm fotoaparát Pentax MX a vlastnoručně vyvolané negativy, potom naskenoval

---

<sup>6</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard\\_Muybridge](http://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge)

<sup>7</sup> Příloha 3 Horse in motion

<sup>8</sup> Příloha 4 Boys playing leapfrog

pomocí scanneru, abych s nimi mohl pracovat v digitální podobě.<sup>9</sup> Pro celistvost díla jsem se však nakonec rozhodl snímky pořízené na film téměř vynechat.

Díky světelným objektivům (28/1.7, 50/1.7, 90/2.8) jsem si pak většinou vystačil s denním světlem a pokud bylo třeba scénu nasvítit, používal jsem světla Fomei Fresnel o výkonu 1000W.

Digitální data jsem poté upravoval v programech Adobe Photoshop a Adobe Premiere Pro, včetně malého zásahu v Adobe After Effects.

---

<sup>9</sup> Příloha 5 nepoužitý snímek 1

## 7 Popis díla

Zatímco píši, na celém světě se odehrává nekonečno neuchopitelných a zároveň mnohdy nepochopitelných příběhů, jež jsou dávno ztracené v momentě, ve kterém tuto práci čtete. Není možné do nich nahlédnout zpět, stejně jako není možné vrátit čas, měnit pořadí jednotlivých příběhů a relativitu času či prostoru, ve kterém se odehrávají.

Na rozdíl od reálného světa však v umění tyto pravidla neplatí a právě díky fotografii a video záznamu můžeme čas zachytit, což nám dává možnosti, které jsou limitované prakticky pouze naší myslí a kreativitou.

Lidská mysl však zdaleka vždy bez limitů není a v krátkodobém ohledu by se dalo říct, že naopak limitována z velké části je. Většina vjemů, jenž se k nám dostávají, se totiž z drtivé většiny den co den nemění. Není pak divu, že se stejnou myšlenkou dokážeme zaobírat několik dní, týdnů, či měsíců a máme ji touhu vyjádřit a tím se jí zbavit, nebo ji alespoň posunout někam dál.

*„Každé dílo je obrazem svého tvůrce.“* – Ansel Adams. Nezbývá než souhlasit. Ačkoliv jsem původně měl v plánu vybrat dílčí role, jež tvoří celý příběh relativně odlišné, věřím že dílo by mělo být odrazem myšlenek nejen dlouhodobých, ale i ryze aktuálních, a tak jsem několik postav a jejich příběhů v průběhu selekce úplně vynechal a držel se tak myšlenek raději vlastních, než myšlenek jakýmkoliv způsobem ovlivněných.

Celkově je pak dílo postavené na konceptu „Gesamtkunstwerk“ ; dílo, v němž je současně spojeno více druhů umění, které se navzájem doplňují, propojují a vytváří tak jednotný promyšlený celek, který spojuje myšlenka samotná. *„Dílo, které má tendenci ke stírání hranic mezi estetickým útvarem a realitou.“* – Odo Marquard

Hlavním výstupem mé bakalářské práce je poté 4 minutová video-projekce, složená z jednotlivých fotografií a video záznamů, jež atmosférou, tematikou, rytmem i celkovou kompozicí odpovídá hudební skladbě Tick of the Clock, která je v díle navíc přítomná i ve své zvukové formě, a která byla hlavním inspiračním zdrojem pro dílo samotné.

Dle zadání pak dílo doplňuji o sérii fotografií, jež jsou svým rozměrem a počtem záměrně stylizovány do snímků, které používají editoři stříhu.<sup>10</sup> Slouží pro lepší orientaci ve filmu a vystihují tak klíčové momenty jednotlivých příběhů. Z valné většiny jde o tzv. snapshoty<sup>11</sup>, které vznikají „zmrazením“ videozáznamu - jde tedy o jakousi inverzi myšlenky Eadwearda Muybridge a zároveň uzavření konceptu, kdy k tvorbě videozáznamu používám fotografie a naopak.

---

<sup>10</sup> Str. 32, In the Blink of an Eye, Walter Murch, 2001, Příloha 6-10

<sup>11</sup> [http://cs.wikipedia.org/wiki/Sn%C3%ADmek\\_obrazovky](http://cs.wikipedia.org/wiki/Sn%C3%ADmek_obrazovky)



## 8 přínos práce pro daný obor

Zkušenosti, které jsem nabyl během tvůrčího procesu na bakalářské pokládám za nepostradatelné a velmi přínosné. V mnoha ohledech a názorech jsem se utvrdil, zatímco nějaké sám sobě vyvrátil a posunul se tak někam, kam bych se jinak nedostal.

Zlepšil jsem se nejen v technických znalostech, ale například i v produkčních a organizačních schopnostech, komunikaci obecně, či v práci s modelem, čímž jsem měl možnost rychleji dosáhnout kýženého výsledku.

Co se týče technických znalostí jsem si pak osvojil postupy používané jak ve fotografii tak ve filmu a výrazně prověřil svoje postprodukční schopnosti.

Obecně práci jako takovou pak pokládám za přínosnou hlavně proto, že nutí nahlížet na fotografii jako z jiného úhlu a pomáhá tak bořit mýty a hranice kolem ní, což dává prostor novým přístupům a technikám, které dle mého zdaleka nejsou vyčerpány a je otázka, zdali je to někdy vůbec možné.

## 9 Silné stránky

Podářilo se mi naplnit cíl práce a nechat se inspirovat hudebním dílem? Splnil jsem cíle, které jsem si sám vytyčil a postavil jsem se jim čelem? Pevně věřím, že ano.

Pokud jsem něčím inspirován, automaticky se na danou věc naladím, jak nejlíc je to možné a pak už jen přemýšlím, jak vyjádřit své pocity a myšlenky ostatním.

Abych dané téma obsáhl naplno, šlo v tomto případě o kombinaci video záznamu a fotografií. V žádném případě to však neznamena, že bych upřednostňoval jedno před druhým, naopak mám pocit, že spolu tyto dvě média velmi dobře spolupracují a je mi radostí pracovat s nimi.

Myslím, že způsob kombinace médií, který jsem si vybral, je pro dané téma více než vhodné a koresponduje s ním jak vizuálně, tak co se týče konceptu – vezmeme-li v potaz čas.

Chtěl jsem vytvořit dílo, jež svojí atmosférou, tematikou i rytmem vychází z hudebního díla, zároveň jsem v něm chtěl obsáhnout naléhavost, nekonečnost a cyklické opakování času - vyjádřit neuchopitelnost „současnosti“ v níž se děje nekonečno příběhů naráz, aniž bychom do nich mohli jakkoli zasáhnout bez ohledu na to, jak jsou důležité, či nikoli.

## 10 Slabé stránky

Moje bakalářská práce , je největším a doposud nejrozsáhlejším dílem, na kterém jsem pracoval. Zároveň mi tedy její vypracování zabralo logicky i nejvíce času a úsilí.

V minulosti jsem během tvůrčího procesu míval problém s tím, že jsem se hnal za vizí, kterou se mi mnohdy nedařilo naplnit právě kvůli tomu, že jsem měl slepou představu, které jsem chtěl docílit a neviděl tak věci okolo. Tentokrát jsem se tomuto problému chtěl vyhnout, a tak jsem svým myšlenkám co se týče projektu mírně povolil uzdu a sledoval, kam mne zavedou.

Proces natáčení videa se od fotografování alespoň z mého pohledu liší hlavně tím, že díky člověk díky více proměnným vlastně nikdy pořádně neví, s čím se setká a co si odnese. Celá scéna se daleko obtížněji kontroluje a fotograf/kameraman musí být stále připraven improvizovat a reagovat na podměty, které při natáčení potká. Po celou dobu jsem se navíc ještě snažil paralelně přemýšlet nad scénou očima fotografa, a tak si celou situaci komplikoval ještě více.

Během scény jsem pak musel neustále komunikovat s modelem, soustředit se na koncept, hlídat, popř. nastavovat světlo a hlavně se potýkat s omezeným časem, což se ukázalo jako velmi náročné. Po „akci“ je pak třeba se vypořádat s množstvím dat, analyzovat jednotlivé záběry a udělat si k nim poznámky pro pozdější orientaci.

Nehledě na to, jak byla práce pro jednoho člověka náročná, věřím, že právě to, že jsem na ní dělal sám, mi pomohlo pochopit všechna úskalí a možné nástrahy, což pro mne i lidi v mém okolí bude v budoucnosti velkou výhodou.

Překonal jsem tak i své obavy a tím sám sebe a mám pocit, že je to ve finále hlavní, co člověka posouvá dál.

# 11 Seznam použitých zdrojů

a) knižní

1 MUNCH, Walter. In a Blink of an Eye (2nd Edition). Silman-James Pr., 2001.

ISBN-10: 1879505622.

2 SONTAG, Susan. On Photography. Picador; 1st edition, 2001.

ISBN-10: 0312420099.

b) internetové

1 tick of the clock dostupné z www [http://en.wikipedia.org/wiki/Night\\_Drive\\_%28album%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Night_Drive_%28album%29)

2 teorie současnosti dostupné z www <http://www.qwertasip.estranky.cz/clanky/soucasnost-je-jen-fikce.html>

3 Eadweard Muybridge dostupné z www [http://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard\\_Muybridge](http://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge)

4 snapshot dostupné z www [http://cs.wikipedia.org/wiki/Sn%C3%ADmek\\_obrazovky](http://cs.wikipedia.org/wiki/Sn%C3%ADmek_obrazovky)

## 12 Resumé

My thesis named *Captured In Time* is an artwork inspired by a song called *Tick of the Clock*, which can be found on a studio album “*Night drive*” by a music group *Chromatics*.

Considering the fact that I basically cannot live without music the task to be inspired by it was more like a gift. The concept itself came when I heard the *Tick of the Clock* for the first time. Suddenly all the pieces fell into place and I started to work.

I became fascinated by the song’s urgency, rhythmical simplicity and repetitive composition growing into some kind of a transcendence which suddenly makes the song quite complicated.

Instantly it got me thinking about time and especially about the moment itself. How many stories are going on in one single tick of the clock? What would it be like to see all of them and more – what would it be like to have a Godlike power and be able to control them? What would it be like to have a power to grab numerous stories and be able to manipulate them and change their order to our will? What would it be like to deny time as we know it? Well, that is exactly what my work is about.

Following the idea of artists and philosophers living long before me, my work is based on a thing called “*Gesamtkunstwerk*” which stands for an artwork which combines several different art forms.

In my case it was combination of photography, video and music. While I am trying to work with photography to make a video and vice versa. The output

is a four minute video and series of photographs in which I am trying to describe both my thoughts and emotions inspired by the song mentioned above.

## 13 Seznam příloh

- 1 snímek z fotografie v plném rozlišení
- 2 vyexportovaná fotografie (snapshot)
- 3 ukázka stříhu v Adobe Premiere
- 4 Eadweard Muybridge – Horse in Motion
- 5 Eadweard Muybridge – Boys playing Leapfrog
- 6 Nepoužitý negativ
- 7 snapshot1
- 8 snapshot 2
- 9 snapshot 3
- 10 snapshot 4



1 snímek z fotografie v plném rozlišení



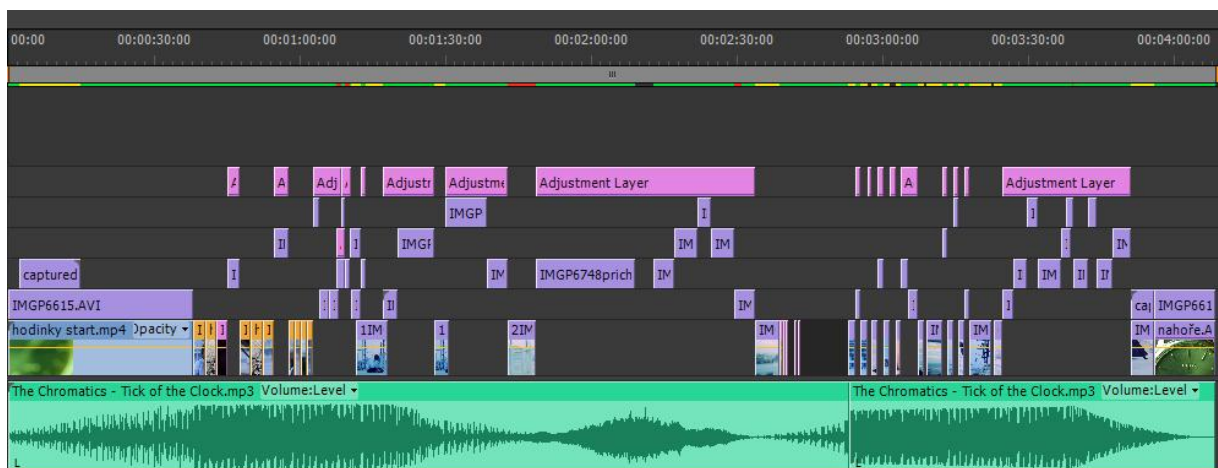
Foto: Tomáš Fiala

2 snímek vyexportovaný z video záznamu

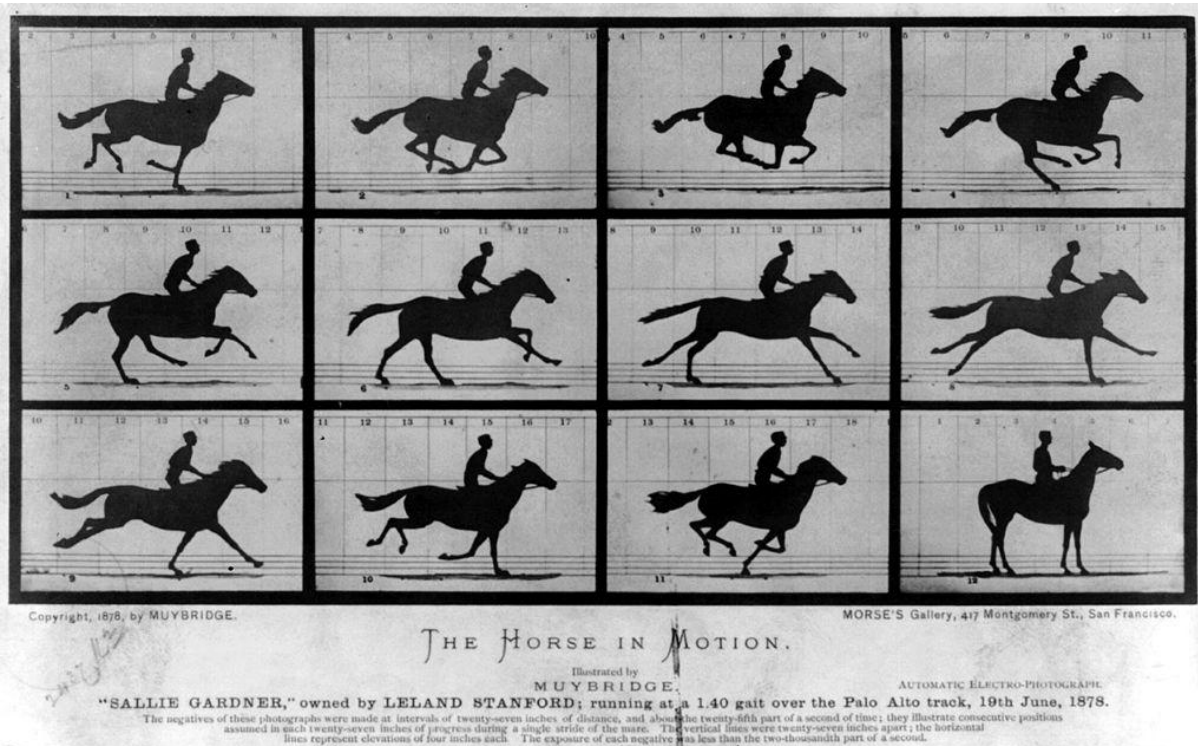


Foto: Tomáš Fiala

### 3 Ukázka stříhu v Adobe Premiere

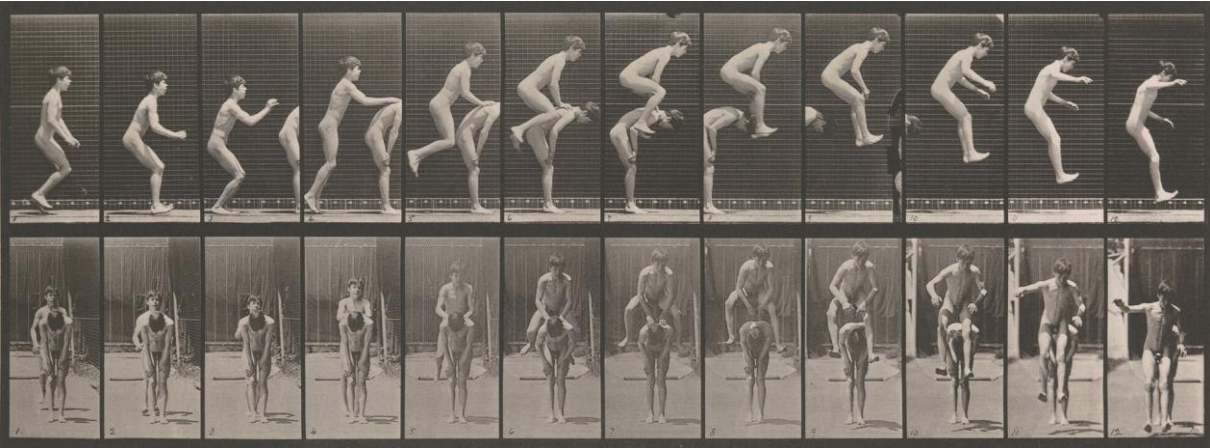


## 4 Horse in Motion



Eadweard Muybridge

5 Boys playing Leapfrog



Eadweard Muybridge

6 nepoužitý negativ



Foto: Tomáš Fiala

7 Snapshot 1



Foto: Tomáš Fiala

8 Snapshot 2

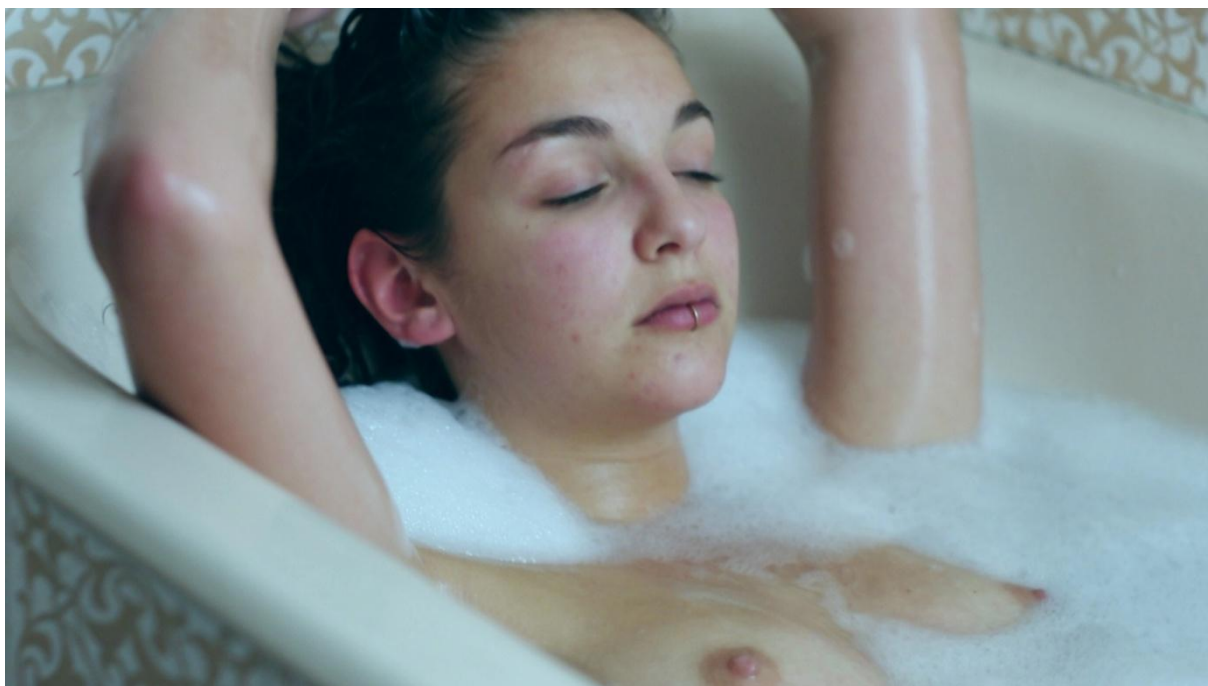


Foto: Tomáš Fiala



9 Snapshot 3



Foto: Tomáš Fiala

10 Snapshot 4

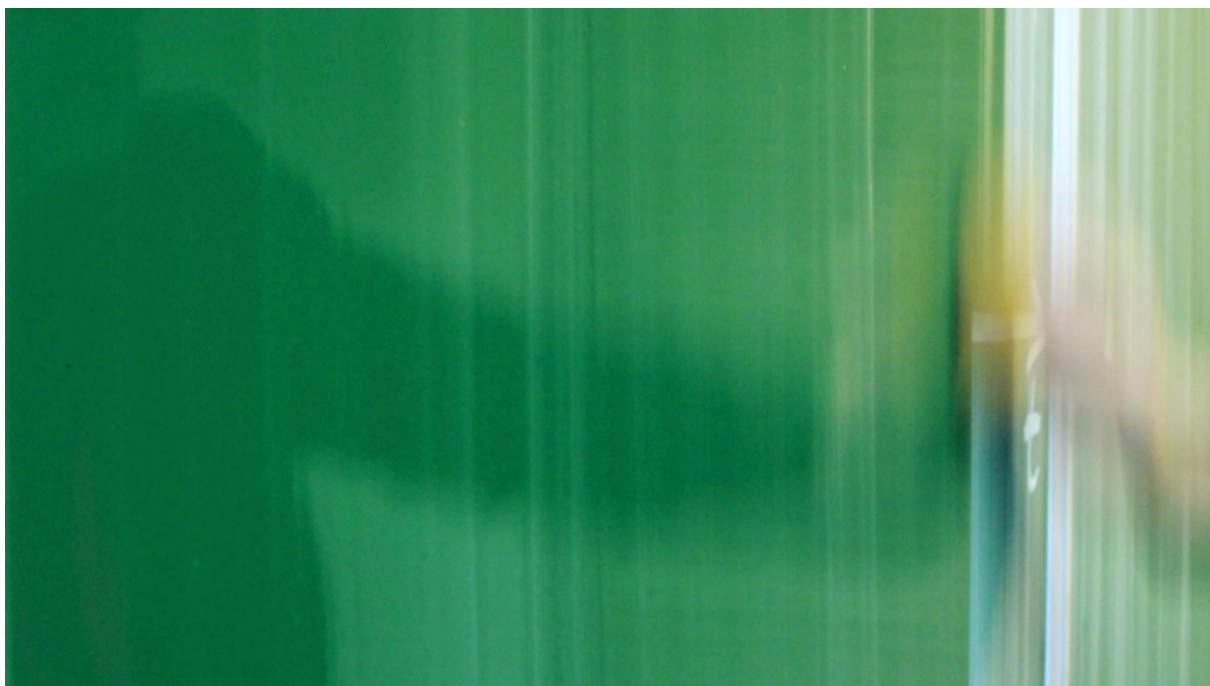


Foto: Tomáš Fiala