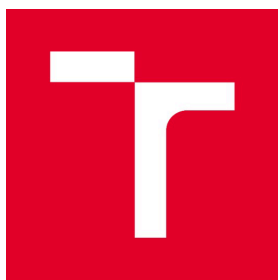


DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR MALÍŘSTVÍ 2

PAINTING STUDIO 2

BEZ NÁZVU

UNTITLED

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTORKA PRÁCE

AUTHOR

Michaela Hromadová

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

Doc. MgA. Luděk Rathouský

BRNO 2024

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 4 – 6
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 7 – 12

TEXTOVÁ ČÁST

ABSTRAKT

CZ

Svou bakalářskou práci jsem se rozhodla vést jako další pokračování a stupeň vývoje svého konceptu vycházejícího především z hlubinné psychologie C.G.Junga, a to konkrétně z metody aktivní imaginace. Výstupem této práce je realizace série různě velkých kreseb bílou tužkou na černém papíře, která je doplněna mou hudební tvorbou tvořenou souběžně s kresbami. V této sérii se soustředím na prolínání a syntézu jednotlivých částí do jednoho společného celku za pomoci synestézie zvuku a obrazu. Zkoumám zde tak podstatu a možnosti převádění vizuální tvorby do zvukové roviny například za pomoci volného asociování zvuků a tvarů, avšak jedná se obecně o koncept tvorby formou čisté improvizace, jejíž cílem je postupné rozvíjení těchto dvou prolínajících se pólů jako jednoho celku.

EN

I decided to conduct my bachelor's thesis as a further continuation and stage of development of my concept based primarily on the psychology of C.G. Jung, specifically on the method of active imagination. The output of this work is the realization of a series of drawings of various sizes made with white pencil on black paper, which is complemented by my music records created simultaneously with the drawings. In this series, I focus on the interweaving and synthesis of individual parts into one common whole using the synesthesia of sound and image. Here I am investigating the essence and possibilities of converting visual creation into the sound plane, for example by means of freely associating sounds and shapes, but it is generally a concept of creation in the form of pure improvisation, the goal of which is the gradual development of these two intertwining poles as one whole.

INSPIRACE

Práci jsem si zvolila především na základě skutečnosti, že se nyní jedná již o dlouhodobou, asi 6 let rozvíjenou, formu tvorby sloužící již i jako deníkové zaznamenávání různých období, pocitů či příběhů v mém životě pomocí práce s podvědomím či nevědomím, čímž k tomuto ději objevuji jeho nové aspekty a souvislosti, jež byly do té doby skryté. Tato práce je také, především po hudební stránce, ovlivněna různými podžánry Black metalové a ambientní hudby, která mě inspiruje a jejímuž skládání se sama od léta roku 2022 věnuji. Rovněž jako kresby mi také tato hudba i její tvorba pomáhají se zpracováním některých událostí nebo traumat, jelikož na mě působí, pro většinu lidí paradoxně, uklidňujícím a někdy až

hypnotickým způsobem. Zároveň jsou pro mne všechny tyto jmenované věci také něčím, s čím se setkávám ve svém každodenním životě a jsou tak mojí součástí..

Aktivní imaginace

Dialog mezi vědomou a nevědomou složkou osobnosti za použití denního snění nebo kreativní činnosti, nejčastěji automatickým psaním nebo kresbou

Black metal

Hudební žánr vyznačující se obvykle rychlým zkresleným zvukem, jež se tématicky často pohybuje okolo nenávisti, mytologie, přírody a zejména středověké historie

Dungeon synth

Elektronicky vytvářená hudba inspirovaná ambientní a black metalovou hudbou a také hrou Dungeons & Dragons. Navozuje spíše atmosféru fantasy světů, nostalgických videoher a temných hradů

CÍL

Cílem práce je především rozvíjení osobní mytologie a zachycování vnitřních snových krajin. Dále se pak také zabývá zkoumáním možností nových materiálů a jejich propojení. Finální výsledek práce sestává ze série kreseb bílou tužkou na černých papírech různých rozměrů, jež jsou skrze povahu svého samotného obsahu instalovány tak, aby mezi nimi nebyly řady ani rozestupy a aby se z nich tímto způsobem vystavení stávala na první pohled jedna velká kresba, čímž chci zdůraznit svůj požadovaný cíl vytvoření co nejsilnějšího prorostení jednotlivých dílů práce tak aby hranice mezi nimi zanikly, ale přitom stále jednotlivé kresby vytvářet po částech bez vědomé snahy je tvořit tak, aby na sebe navazovaly přímo. Skrze estetiku žánrů, ze kterých vycházím, mi pro tuto práci přišla příhodná volba černobílé barevnosti. Dále jsem jako součást práce v programu Reaper složila, nahrála a zmasterovala přes 22 minut dlouhou zvukovou stopu skrze skutečné i virtuální VST nástroje, čímž je práce posunuta do vícesmyslové podoby.

KONTEXT

Po vizuální stránce mají moje kresby a metoda jejich vytváření nejbližší k umění art brut a k surrealismu. Z konkrétních umělců pak můžeme jmenovat Vladimíra Boudníka, Jana Hísku nebo Hynka Bařáka. Ze zahraničních umělců pak například Bryan Charnley.

Co se týče hudebního doprovodu, vycházela jsem z již zmíněného Black metalu a dungeon synthu, ke kterým již od teď budu referovat jako k BM a DS. V konečném výsledku pak osobně nejvíce slyším podobnost v albech jako jsou *Ritual* od Master's hammer, *All Hail Pessimism* od Den Saakaldte, *Nattens Madrigal – Aatte Hymne Til Ulven I Manden a Bergtatt* od Ulver a nebo také například s podžánrem DSBM (depressive suicidal black metal).

NAHRÁVÁNÍ

Dohromady je hudba složena ze čtyř BM skladeb na nichž hraju na sólovou, doprovodnou a basovou kytaru za doprovodu v počítači naprogramovaných bicích a MIDI kláves (na všech skladbách je použitý nástroj Ambi Horns od Arturia). Tyto skladby jsou proloženy třemi DS částmi, z nichž první vznikla naprostou náhodou když jsem se chystala nahrávat kytaru a během toho jsem omylem stopu bicích přemístila do sekce kláves a výsledek mi atmosférou připomněl některé pasáže ze soundtracku filmu *Nosferatu* z roku 1922, který také patří k mým oblíbeným filmům. Druhou DS skladbu jsem složila skrze volnou improvizaci na klávesy, kterou jsem pak opět přes zaznamenanou MIDI stopu zeditovala jen tak, aby bylo její tempo přesnější, jelikož se na ně stále teprve učím. Třetí jsem pak složila bez použití hmotných kláves skrze piano roll, kde jsem si veškeré melodie vytvořila ručním klikáním myši po jednotlivých tónech pouze pomocí mých znalostí a zkušeností s hudební teorií.

Co se týče skládání a kompozice BM částí, opět jsem se odvíjela od intuice a improvizování. Nejdříve jsem si vždy vytvořila z předchystaných částí smyček bicích celou jejich kompozici a poté jsem do ní začala nahrávat svou improvizaci na kytaru. Před každým nahráváním jsem pokaždé hodinu až dvě improvizovala do různých, již existujících nahrávek bicích, abych při samotném nahrávání mohla zvuk nahrát co nejpřesněji, nejlépe napoprvé, aby tak byl v co nejsurovější podobě bez opětovného opravného přehrávání. Takto jsem nahrála doprovodnou kytaru a poté jsem k ní rovnou stejným způsobem nahrála i sólovou. Baskytaru jsem však použila spíše ke zhutnění a ucelení již nahraného zvuku, než jako samostatný nástroj, jelikož se stále mým primárním nástrojem elektrická kytara, na kterou hraju již skoro 10 let. Pro všechny kytary jsem použila pouze virtuální aparatury. Nakonec jsem nahrála klávesy, přičemž jsem je však musela nahrávat opakovaně, protože se mi ne vždy povedlo aby do celkové kompozice seděly. První padnoucí věc, kterou se mi povedlo zahrát jsem poté už jen více srovnala s tempem a nijak samotnou melodii již needitovala. Poté jsem všechny nástroje zmasterovala tak, aby u každého z nich co nejvíce vynikl jeho zvuk a sekce frekvencí, kterou v hudbě zastává. Veškerou hudbu jsem tvořila beze snahy o to aby měla pevnou strukturu složenou z částí jako je například refrén tak jako tomu je u většiny hudby. Občas jsem však cítila potřebu některé části zopakovat, jelikož mi jinak skladba zněla až příliš chaoticky. Obecně v

této práci nad hudbou při procesu její tvorby uvažuji jako nad vytvářením příběhů více, než jako nad spojováním a opakováním předem definovaných částí a stejně tomu je i při mých kresbách.

Klíčová slova: aktivní imaginace, black metal, dungeon synth, improvizace

Keywords: active imagination, black metal, dungeon synth, improvisation

OBRAZOVÁ ČÁST



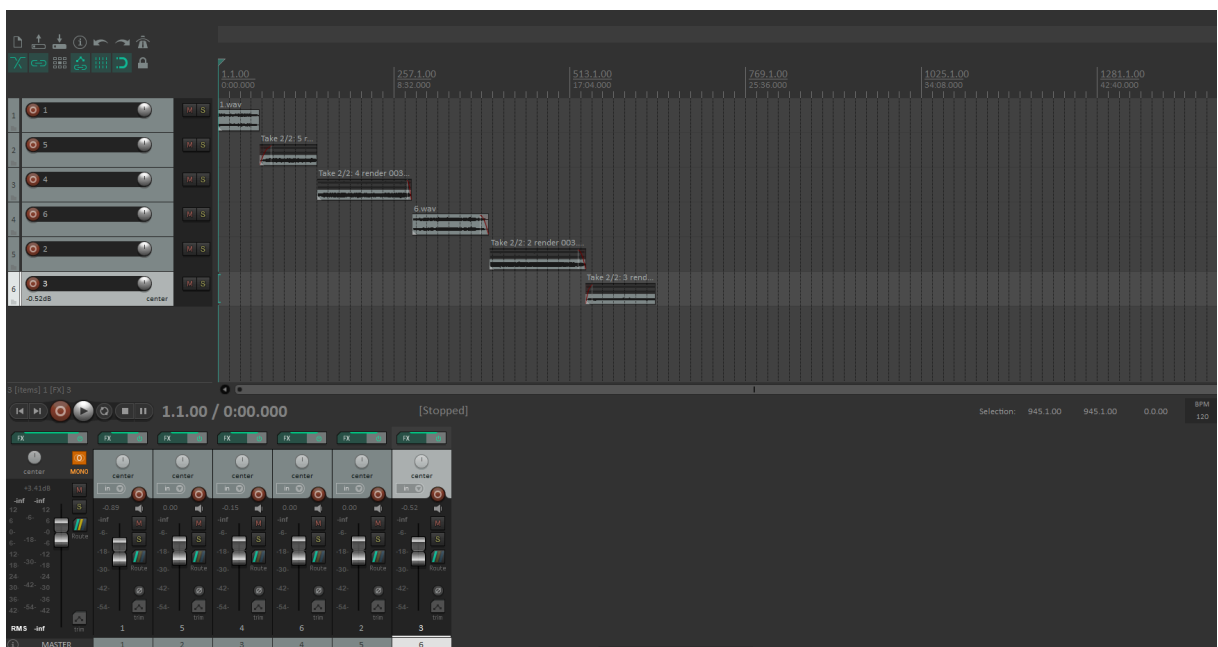
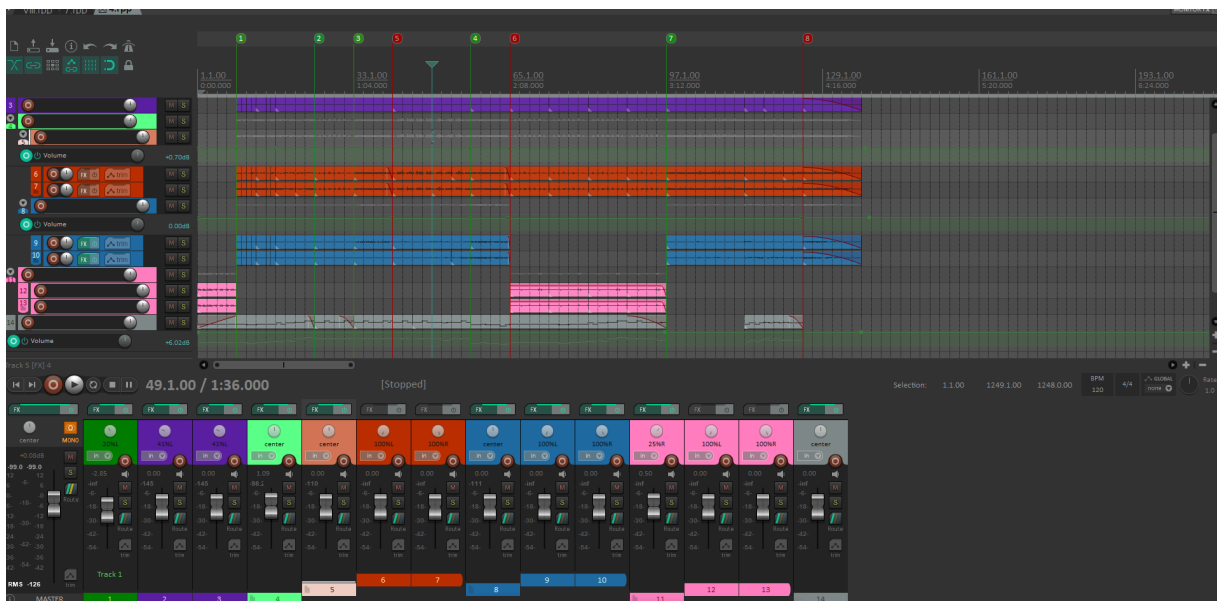
Bez názvu, bílá tužka na černém papíře, 210 x 297 cm, 2024



Bez názvu, bílá tužka na černém papíře, 210 x 297 cm, 2024



Bez názvu, bílá tužka na černém papíře, 297 x 420 cm, 2024



Proces masterování v programu Reaper



Prolínání mezi kresbami

Literatura:

M. Heidegger, Bytí a čas. Praha: Oikumené 1996

C.G. Jung, Červená kniha. Praha: PORTÁL s.r.o 2013

J.P. Sartre, Zeď Nevolnost, Praha: Levné Knihy 2001

R. Starý, Potíže s hlubinou psychologií, Praha: PROSTOR 1990

D.F. Wallace, Zapomnění, Praha: RUBATO, 2021