

Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: Věnováno vodě, o vodě, vodou - Zvuková malba v čase a prostoru

Práci předložil student: Mgr. Martin DOKOUPIL

Studijní obor a specializace: AU - specializace Multimédia / MgA.

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil: Martin Klusák

1. Cíl práce

Původním zadáním diplomové práce mělo dle autora být audiovizuální dílo – hudební klip k libovolnému zvukovému doprovodu. Autor však v textové části diplomové práce vysvětluje své umělecké záměry a svou inklinaci k čistě akustickému umění s cílem vytvořit především zvukový materiál na základě daných inspiračních vlivů. Hlavním uměleckým výstupem je proto dle finálního zadání přiloženého v práci „soubor skladeb, které budou tvořit ucelené album“ a „zvuková instalace v autentickém prostoru“. Z tohoto hlediska se autorovi jeho záměr podařilo částečně naplnit.

Vizuální či prostorovou složku autor vnímá spíše jako nadstavbu, jejíž realizací bylo nutné splnit oficiální akademické zadání. Z uměleckého hlediska respektuji autorovo stanovisko a v hodnocení významným způsobem přihlídím k provedení a explikaci zvukově-hudebního díla. Vizuální složka díla prošla dle autora problematickou realizací s neuceleným výsledkem, i tak je záměr z explikace a z dodaných podkladů zřejmý. K práci byl doložen funkční interaktivní audiovizuální model a také dokumentace formou vizualizací původní zamýšlené situace, což dokládá dosažení určité fáze realizace záměru. Neúspěch v technickém či produkčním řešení vizuální složky projektu nepovažuji za negativní výsledek; naopak, i v minulosti jsem se setkal s neúspěšným řešením jako relevantním výsledkem práce (jinými slovy zjištění, že zvolené řešení je technicky či časově velmi komplikované, až nedosažitelné, je pro výzkum v dané oblasti také určitým relevantním závěrem).

Textová část práce má po obsahové, jazykové i formální stránce charakter spíše průvodní zprávy k praktickému uměleckému výstupu než řádné vědecké práce.

Minimální rozsah textové části práce byl splněn.

2. Stručný komentář hodnotitele

V první řadě bych chtěl vyzdvihnout autorův osobní pohled, který výrazně ovlivňuje způsob vytvoření uměleckého díla i textové části diplomové práce. Tento autorův postoj přináší dvě různorodé hodnoty –

Za prvé, co se týče samotného uměleckého výstupu, je zřejmé, že autor skutečně „žije“ tématem vody a jejím propojením s vlastní hudebně-zvukovou tvorbou, resp. svým vnímáním se téměř stává vodou samotnou, což je hodnotou nejvýše důležitou, se kterou mimořádně souzním, a která povyšuje celý projekt na skutečné, upřímné a autentické umělecké dílo.

Na druhou stranu, textová část, kvůli autorově osobní angažovanosti, zvolenému jazyku a obsahu s výrazným subjektivním zabarvením, má spíše autobiografickou podobu jakéhosi průvodního deníku, spíše než objektivní vědecké práce.

Přínos první hodnoty však v umělecké tvorbě považuji za stěžejní a mohu tím pádem odhlédnout od jistých nedostatků textové části práce.

Fascinuje mě autorova angažovanost a vytrvalost, co se týče praktické části práce.

Z průvodní zprávy je zřejmé, že se autor tématu vody dlouhodobě věnuje, bytostně jej prožívá a snaží se jej dále objevovat, prohlubovat a reflektovat rozličnými technikami zvukové a hudební tvorby. V tomto případně se mu podařilo velice zdárně navrhnout a naplnit záměr vytvoření alba skladeb založených na field-recordingových nahrávkách různých italských vodních toků, na základě jejich rozličných charakterů. Autor dále popisuje peripetie se záměrem zvukové instalace v autentickém prostoru. Instalace a jakákoliv forma vizuální složky již není primárním předmětem autorova zájmu, i přesto se autor pokouší o ambiciózní koncepci projektu nejprve site-specific v reálné situaci pod vodou a posléze v rozhraní VR či smíšené reality. Hlavním finálním reálným výsledkem je však funkční videoherní model spustitelný v běžném internetovém prohlížeči, který spíše demonstruje interaktivní aplikaci zvukové instalace, než původní site-specific a VR záměry. Z průvodní dokumentace je také zřejmý autorův přiznaný neúspěch při dokončení původních záměrů – ty vnímám jako velice ambiciózní po technické stránce, tudíž mě nepřekvapuje nezdar při jejich realizaci. Podobný projekt pro rozhraní smíšené reality bych očekával spíše v rámci doktorského uměleckého výzkumu a ve spolupráci s doktorandy z fakult technického zaměření.

Myslím však, že pro tuto práci je nejdůležitější samotný proces jejího vzniku. Autor rozkrývá své zapálené a dlouhodobé úsilí v oblasti zvukové a hudební tvorby s přihlédnutím na dané téma. Mám za to, že s popsáním studiovým inventářem, postupy a výsledky by mohl autor zaujmout více sebevědomý postoj, co se týče vlastního vyjádření a sebehodnocení, a v blízké budoucnosti vystoupit z pozice „amatérského tvůrce“, jímž se autor zřejmě vnímá. Zejména nápad a koncepce skladeb, ale i jejich realizace, je umělecky i technicky na vysoké úrovni.

Co se týče realizace audio skladeb, mám několik doplňujících dotazů –

- Vrstvy některých skladeb jsou rozpoznatelně složeny ze základních samplů virtuálních instrumentů (zejména Sorgente Nossana – viola, klavír, Bienno: Vaso Re – pikola, tuba, marimba, Bienno: AWM – smyčce, bicí). Byla tato „demo“ zvukovost estetickým záměrem? Pokud ano, vše je v pořádku. Pokud ne, pro příští realizaci by bylo vhodné se zamyslet nad volbou zvukových samplů nástrojů (ať už ze zakoupených knihoven nebo z vlastních nahrávek). Pro věrohodný a organický zvuk by některé vrstvy nejspíš vyžadovaly poměrně složitou realizaci samplingu (zejména u neperkusivních nástrojů) nebo volbu jiné kompoziční koncepce. Řešením by také bylo nahrání těchto vrstev či dílčích zvukových objektů živými hráči.
- Ve skladbě Fiume Serio, vrstva Water Bass Drums – ve smyčce je opakující se ostrý „lupanec“. Je to estetický záměr nebo technický nedostatek?
- V téže skladbě, ale i v dalších, si občas příliš uvědomuji zvolený dozvuk (reverb) a negativně vnímám jeho charakter. Jaký nástroj (tj. software / hardware / plugin) byl použit na tvorbu umělého dozvuku? Doporučuji přezkoumání různých variant kvality a míry umělého dozvuku, byť je tento problém pro výsledné vyznění skladeb zcela minoritní, a také záležitostí subjektivního náhledu.

Co se týče textové části práce, spokojím-li se s autobiografickým deníkovým charakterem a odhlédnu-li od občasných formálních, gramatických či jazykových nedostatků jaksi pod úrovní řádné diplomové práce (jeden příklad za všechny: autor „nahodil novou hudební kompozici na experimentální text“ na straně 11), tato průvodní zpráva je srozumitelná, inspirativní a doplněná o ilustrační obrazovou dokumentaci. Struktura práce je podrobně členěná, možná na svůj rozsah až příliš. Tok textu není zcela kontrolovaně uchopený – úvod práce nepopisuje dostatečně přesvědčivě autorovy cíle (ty se dozvídáme až různě v průběhu práce) a také myšlenky exponované v těle textu poněkud náhodně a chaoticky tčkají, jako molekuly vody v řece plné peřejí. V závěru textu by bylo výborné lépe popsat konkrétní důvody neúspěchu technické realizace záměru, ne pouze konstatovat neúspěch – tento popis

by byl hodnotným výstupem pro jiné tvůrce, kteří by se pokoušeli vydat se podobnou cestou. Práce je doplněna o základní reference z existující literatury a zdrojů.

Autorovi bych k další inspiraci doporučil některé severské, zejména baltské soudobé hudební skladatele či filmové režiséry, neboť téma vody a řeky je v jejich tvorbě obecně často přítomné a u některých i podobným způsobem prožité (za všechny např. Erkki Sven Tüür: *Aqua*, Onuté Narbutaitė: *Otro Río* / Rimantas Gruodis: *Upe* a další). Co se pevného skupenství týče, tak např. proslulou skladbu *Schnee* dánského skladatele Hanse Abrahamsena.

Ohledně technické složky realizace, prostorové interaktivní zvukové instalace se sluchátky a prostředí počítačových her, doporučuji konzultaci výzkumu absolventů Katedry skladby HAMU Gilberta Agostina Filha (sluchátková instalace se čtyřmi prostorovými shluky akustických vrstev, velice podobné autorově virtuálnímu modelu, avšak v reálném prostoru) a Jana Rösnera (interaktivní videoherní hudba na základě analýzy obrazu tvorba v prostředí FMOD a Unity).

Z další literatury mohu jedině doporučit sborník *Audiovisuology: See this sound*, který je obecným rozcestníkem pro hudbu a zvuk v kontextu intermédií (instalace, interaktivita, videohry, apod.).

3. Vyjádření o plagiátorství

Není důvod k pochybnostem o originalitě práce. Jak bylo zmíněno, práce je psána velmi osobitým srdečným jazykem a popisuje vlastní východiska a závěry autora.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Umělecký výstup bych ohodnotil jako výborný až velmi dobrý (jediným nedostatkem je dílčí neúspěch při realizaci vizuální složky díla, která však není těžištěm autorova uměleckého zájmu).

Vědecká kvalita průvodní textové práce je spíše rozporuplná, na druhou stranu je text nepochybně přínosný v oblasti samotné umělecké tvorby – je cenným svědectvím autorova tvůrčího procesu a perspektivy a může sloužit jako inspirační zdroj dalším umělcům. Textovou část bych proto ohodnotil slovem „dobře“.

Pokud autor zdárně a bez zádrhelů zodpoví doplňující otázky a obhájí svou diplomovou práci, navrhuji celkovou známku „velmi dobře“.

Datum: 19. 5. 2024

Podpis: Martin Klusák