

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta pedagogická

Bakalářská práce

**Vizuální doprovod  
pro hudební projekt Fertilizer**

Mgr. Lucie Římáková

Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

Plzeň 2013

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni 12. července 2013

.....

Děkuji PhDr. Janu Maškovi, Ph.D. za vedení mé bakalářské práce a vřelost, s jakou mne vždy přivítal při konzultacích. Můj velký dík rovněž patří BcA. Davidu Izajovi za technickou i emocionální podporu při tvorbě praktické části mé práce a cenné rady a připomínky.

V Plzni 12. července 2013

.....



## ABSTAKT

Pod názvem *Vizuální doprovod pro hudební projekt Fertilizer* se skrývá písemná reflexe a deskripce procesu tvorby bakalářské práce. Zahrnuje především podrobný popis výtvarného záměru, jakož i stručný technologický postup realizace. Okrajově je také nastíněna historie *vizuální hudby* či vizuálních počínů doprovázejících hudební vystoupení.

Předmětem praktické části mé bakalářské práce je realizace vizualizací pro hudební projekt Fertilizer. Výstupem jsou celkem tři (audio)vizuální klipy plnící funkci koncertního vizuálního doprovodu, jejich délka odpovídá délce nahrávek zvolených hudebních stop.

### **Klíčová slova:**

vizuální doprovod – Fertilizer - vizuální hudba – Vjing - historický kontext

## ABSTRACT

Under the title *Visual accompaniment for musical project Fertilizer*, written reflection and description of the process of creating bachelor thesis is hidden. It includes a detailed description of artistic intention and a brief technological implementation process. It marginally describes history of *visual music* and visual accompaniment for musical performances as well.

The subject of the practical part of my thesis is the implementation of visualizations for musical project Fertilizer. Outputs are three (audio)visual clips that serves as a concert visual accompaniment with their length corresponding to the length of the selected music tracks recordings.

### **Keywords:**

visual accompaniment – Fertilizer - visual music – VJing - historical context

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>8</b>
<b>1 KONCEPT VIZUÁLNÍCH DOPROVODŮ</b> .....	<b>10</b>
1.1 VJING A VJ SET .....	10
1.2 HISTORICKÉ KONTEXTY <i>VIZUÁLNÍ HUDBY</i> .....	12
<b>2 PŘÍPRAVA NA TVORBU</b> .....	<b>16</b>
2.1 INSPIRACE .....	17
2.1.1 Hudební projekt Fertilizer .....	19
<b>3 REALIZACE</b> .....	<b>21</b>
3.1 VIZUALIZACE PRVNÍ - <i>INTRO</i> .....	23
3.2 VIZUALIZACE DRUHÁ - <i>EASTER BUNNY</i> .....	24
3.3 VIZUALIZACE TŘETÍ – <i>ASTRO DISCO</i> .....	26
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>29</b>
<b>RESUMÉ</b> .....	<b>30</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ</b> .....	<b>31</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK</b> .....	<b>33</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>34</b>

## ÚVOD

Hudba. Tajemná „řeč“ nacházející cestu k nejskrytějším místům lidské duše. Schopná stát a působit sama o sobě, bez nutnosti komentářů či vysvětlení. A přesto má lidstvo odnepaměti tendenci doprovázet hudbu rozličnými vizuálními prvky. Ne s potřebou ji interpretovat, leč s potřebou zesílit prožitek. Stejně tak tato práce navazuje na fenomén pozice obrazu jako součásti hudební performance. Cíl praktické části bakalářské práce představovalo vytvoření vizuálních doprovodů pro koncertní vystoupení. Tato písemná část představuje doprovodný text k realizaci vizualizací a její reflexi.

*„Prvotní je v umění vždy prožitek, z něž vyrůstá umělecký obraz jako zvláštní duchovní kvalita, která musí být teprve spoutána a materializována, zvnějšněna prostřednictvím uměleckého artefaktu. Umělecký artefakt je zase jen východiskem, odrazovým můstkem tvořivé receptivní imaginace, v níž krystalizuje předmět uměleckého díla.“*

(Kulka, 2008, s.244)

Tento výrok je v obdivuhodném souladu s ideovým východiskem praktické části mé bakalářské práce. U hudby mnohdy pocítujeme různé estetické kvality, jež neexistují objektivně, nýbrž vznikají až ve vědomí (Kulka, 2008). Vzniklé estetické kvality často imaginujeme do podob konkrétních, obrazových. A zřejmě zde pro mne povstávají tendence reagovat na hudbu vizuálně. Jak se zdá, každý tvůrce, ať šlo o skladatele, vynálezce, myslitele, filosofa, výtvarníka, režiséra aj., přistupoval k fenoménu hudby a vizuality jiným způsobem, každý v něm spatřoval jiné kvality a možnosti. Já se prostřednictvím vizuálních kompozic snažím zhmotnit dojem z hudebního sdělení.

Hudba je pro mne, jako pro hudebního nevzdělance, neuchopitelnou substancí. Přesto má v mém životě nepostradatelnou hodnotu, pomáhá při relaxaci a udržování duševní pohody, je zdrojem zábavy i inspirace, pojí se s různými situacemi, zážitky a



jejich emocionálním nábojem, znásobuje mé emoce. Jedinými možnými způsoby, jimiž jsem schopna ji pojmout a reprodukovat, jsou tanec a nyní i výtvarná tvorba. Tímto mým výtvarným počinem vzdávám hudbě hold.

# 1 KONCEPT VIZUÁLNÍCH DOPROVODŮ

Na úvod bychom si měli blíže představit koncepci vytvořených vizuálních klipů. Vizualizace, jež zde prezentuji, jsou každá jedna vytvořeny jako ucelené samostatné dílo. Mohou fungovat odděleně, jsou ale zároveň koncipovány tak, aby obsahovaly jednotící společné prvky a aby při použití v rámci vystoupení působili jako celek, v návaznosti jedna na druhou. Podobu celistvých ukončených klipů mají záměrně z důvodu snazší a srozumitelnější prezentace. Pro potřeby projektu Fertilizer budou vizualizace užívány jednak v této podobě jako audiovizuální propagace projektu, dále také ve formě jednotlivých sekvencí, kompozic a samostatných vrstev pro živá koncertní vystoupení. Sekvence bude možné např. zacyklit jako smyčky. Kompozice a vrstvy lze pak kombinovat navzájem, prolínat s dalšími vizuálními materiály apod.

Jedná se celkem o tři audiovizuální videa, z nichž jedno je nehudební – pouze se slovním komentářem, navržené jako intro<sup>1</sup>, další dvě videa jsou obrazovým doprovodem nahrávek projektu Fertilizer.

Vzniklé vizuální klipy stojí svou koncepcí na pomyslném pomezí hudebního videoklipu a VJ setu. Klipy byly vytvořeny se záměrem doprovázet koncertní vystoupení, proto je nezahrnujeme do kategorie videoklipu, jež má jiné funkce. Jsou intuitivně - na základě pocitů z hudby - poskládány z jednotlivých autorských kompozic a obrazů do celku. Blíží se tak z části VJskému setu, avšak do kategorie VJingu plně nezapadají, jak nám osvětlí následující teorie.

## 1.1 VJing a VJ set

Čistě pro pořádek si objasněme, z jakých definic vycházíme při pojímání VJingu.

---

<sup>1</sup> Termín *intro* bývá užíván v moderní hudební terminologii pro nahrávku, skladbu uvádějící hudební album. Vychází z předpony *intro-* mající význam dovnitř, vstup, vstupní.

Zkratka VJ pochází ze slov *video jockey*, případně *visual jockey*. Jde o jakousi paralelu *disc<sup>2</sup> jockeye<sup>3</sup>*, osoby hrající hudbu pro publikum. VJing označuje uměleckou formu překračující hranice hudby, filmu i výtvarného umění. (Veselý, 2004) Jedná se o míchání, mísení či propojování - tzv. mixování - vizuálního materiálu v reálném čase a místě.

Přestože VJs pozvedají vizualizací zvuku celkovou atmosféru hudební performance, bývá VJing nejčastěji posuzován jako doprovod DJského vystoupení. Často tak stojí v jeho stínu, chápán jako „pouhá vizuální vycpávka“.

Improvizováním s rozličnými (digitálními) médii nám VJs v živém vizuálním vystoupení umožňují zažít nové formy vyjádření. Více než kterákoliv jiná umělecká forma je VJing o přítomnosti. Je okamžitým odrazem slyšeného. (Faulkner 2006)

VJ ke svému živému vystoupení potřebuje nejen hudbu a prostor. Zásadní pro VJskou performanci je technické zázemí, tzv. hardware, a software. Hardware označuje veškeré potřebné přístroje (namátkou sem řadíme světelnou techniku, lasery, projektory, videokamery, video syntetizátory, video-mixéry, PC či laptopy). Pojem software zahrnuje počítačové programy specializované na manipulaci s obrazovým materiálem, vytváření a mixování obrazů, pomocí nichž vzniká na místě VJ set. VJ setem rozumíme finální podobu vizualizace - obrazů promítaných během živé performance. (Ripňáková, 2010) Techniky manipulace s obrazovým či video-materiálem jsou následující: výběr fragmentů, prolínání (crossfading), scratching, zrychlování, zpomalování, střih, úprava barev ad., a vytváří hlavní výrazovou komponentu VJingu.

Definice VJingu se vztahují převážně k taneční hudební scéně. Zde se jistě z počátku VJing objevoval nejvíce, dnes je tato autonomní umělecká forma k vidění i na různých jiných vystoupeních, od živých koncertů kapel, současné vážné hudby, přes

---

<sup>2</sup> Původně pojem *disc* odkazoval na gramofonové záznamy, později se jednalo spíše o disky kompaktní. Dnes termín zahrnuje všechny formy přehrávání hudby, bez ohledu na médium.

<sup>3</sup> Existuje několik typů *disc jockeyů*. Mezi ty nejběžnější zahrnujeme *Radio DJe* neboli osobu, která vybírá a pouští reprodukce hudebních nahrávek ve vysílání rozhlasových stanic. *Kluboví DJs* vybírají, přehrávají nebo mixují hudbu v barech, nočních klubech či diskotékách, na večírcích či rave parties apod. *Hip hop DJs* (často producenti) vytvářející či mixující hudbu pomocí několika gramofonů, jež funguje jako hudební podklad pro MCs (rappery).

divadelních představení, až k uměleckým projektům. (Ondroušek, 2005) VJská performance se dá popsat slovem happening, jakožto vytváření ojedinělé neopakovatelné události. (Veselý, 2004)

## 1.2 Historické kontexty vizuální hudby

Vypátrat kořeny vizuality a hudby by bylo na dlouhé bádání i diskuse. Tato práce si ani neklade za cíl podat vyčerpávající souhrn k tématu. Chceme spíše nastínit některé momenty a osobnosti, jež předcházeli dnešním hojně užívaným vizuálním doprovodům.

Novodobá historie *vizuální hudby* začíná v 18. století inspirována Pythagorovou *Hudbou sfér* a pokrokem vědy v oblasti fyziky a optiky. Speciálně práce Isaaca Newtona, který ve svém spise *Optiks* (1704) definoval vztah mezi barvou a hudební stupnicí, ovlivňovala po dlouhá léta uvažování mnohých myslitelů a tvůrců. V rámci výzkumu Newton pomocí trojúhelníkového hranolu rozdělil "bílé" světlo do sedmi různých barev. (Rezende, 2012)

Roku 1884 publikoval D. D. Jameson krátké pojednání o souvztažnosti hudby a barev - tzv. *barevné hudbě* (v originále *Colour-music*). Ve zmíněné rozpravě podává popis přístroje, který využívá lamp a skleněných nádob s barevnými tekutinami k doprovodu zvuků píána. Jedná se o temnou komoru s dvanácti otvory pro kulovité nádoby. Každá nádoba je opatřena neprůhledným krytem, který je napojen na klávesy píana. Intenzita a záření jednotlivých barev se odvíjí od not, výšky tónu a délky jeho trvání. Tento přístroj dle Jamesona může sloužit k výuce hry na píáno. Jameson se dá zařadit mezi jednoho z prvních, kteří sestrojili speciální zařízení na vizualizaci hudby. (Jameson, 1884)

Další osobností známou především díky vynálezu přístroje na *vizuální hudbu* byla Marry Halock-Greenewalt. Její nástroj s názvem *Sarabet* zkonstruovala roku 1906 a šlo o varhany synchronizované s barevnými světly. Tento hudebně-vizuální nástroj byl založen více na hodnotě (síle) jasu světla než na barvě samé. Greenewalt věřila ve spirituálně-estetické působení barevných světél na diváka. (Halock-Greenewalt, 1946)

Na počátku 20. století zhotovil též Thomas Wilfred interaktivní instrument zvaný *Clavilux*. Ten vytvářel barevné světelné obrazce, tzv. umění světla, které Wilfred označovat termínem *Lumia*. Claviux umožňoval pomocí čoček, zrcadel a barevných světél vytvářet obrazce na skleněné tabuli. Přístroj byl ovládán pomocí kláves, které určovaly pozice disků ve třech světelných komorách uvnitř přístroje. Toto zařízení nebylo synchronizováno s hudbou nebo zvukem, mělo býti „hudbou pro oko“, tichým uměním plným stimulace smyslů. (Wilfred, 1947)

S rozvojem kinematografie přichází na scénu nové přístupy k obrazu a hudbě. Vzpomeňme na první „němé“ kinematografické počiny. Hudba byla již od počátku rozpoznána jako nepostradatelná, spoluvytvářející atmosféru obrazu a poskytující divákům emocionální podněty při sledování filmu, a tak v promítacích sálech hrály orchestry. Repertoár pro rané němé filmy byl jednak improvizovaný, jednak sestával z klasické hudby. (Plažewski, 1967)

Předzvěst dnešní podoby VJingu můžeme nalézt např. v kinematografické tvorbě francouzské avantgardy konce dvacátých let. „*Filmoví dadaisté a později surrealisté potlačovali vyprávěcí, dramatické a psychologické funkce kinematografie, neboť soudili, že „čistý“ film má být hudbou očí, má apelovat jen na zrakový smysl.*“ „*Vzhledem k nenahodilým shodám s hudebními strukturami nazvali avantgardní tvůrci tuto skladbu polyfonní (rapidmontáž).*“ (Plažewski, 1967, s.136) Rapidmontáž označuje ostrý střih anebo užití zmnožené expozice, kdy se za sebe řadí krátké často jen několikaframové záběry „*Tato skladba, útočící na diváka ohromným množstvím krátkých záběrů, měla ráz čistě senzuační, iracionální.*“ (tamtéž, s. 136) .

Začátkem 30. let 20. století vytváří Oskar Fischinger abstraktní animované filmy synchronizované s jazzem a vážnou hudbou. Jde o jakousi předtuchu hudebních videoklipů. Film *Fantasia* od Walta Disneyho z roku 1940 „*byl původně koncipován jako vizuální doprovod slavných děl klasické hudby a ačkoliv z původního plánu zbylo jen několik fragmentů, jsou jednotlivé kapitoly filmu vlastně prvními videoklipy*“. Na konci let 70tých vznikají hudební reklamy (Veselý, 2004)

Ve čtyřicátých letech se v Americe rozšířila popularita tzv. *Soundies*. Jednalo se o mincovní filmové jukeboxy s třímínutovými černobílými hudebními filmy (často včetně krátkých tanečních sekvencí) natočené v New Yorku, Chicagu a Hollywoodu v letech

1940 až 1946. Automaty byly umístěny v nočních klubech, barech, restauracích, saloncích i výrobních a zábavních centrech. Soundies pokryly všechny žánry hudby, od klasiky až po big-bands a od country po vlastenecké písně. *Soundies* bývají taktéž chápány jako raná verze videoklipů. Tyto filmové automaty byly před druhou světovou válkou využívány i k pozvedání národní morálky formou vlasteneckých filmů. S rozšířením televizního vysílání a televizních přístrojů ztratily Soundies oblibu. (Losben, 2009)

Ani české země nezůstávají pozadu. V druhé polovině 20. století fascinuje svět *Laterna Magika* v rámci výstavy Expo58. Tu vytvořil režisér Alfréd Radok ve spolupráci se scénografem Josefem Svobodou právě pro československý pavilon Světové výstavy EXPO 1958. Jednalo se o „zázračné“ propojení jevištní akce s filmem a živou hudbou. *Laterna Magika* v mírně pozměněné podobě funguje do dnešních dní. (Historie Laterny Magiky, 2013)

Dalším umělcem, který posunul hranice vizuálních doprovodů hudby, byl výtvarník Bill Ham. Na podzim roku 1964 začal experimentovat se světlem a elektřinou. Ústředním bodem jeho práce se postupně stalo propojení přímé malby s projekcí. Jako vhodná projekční technika se posléze ukázal transparentní zpětný projektor. Ham vyvinul techniku „elektrické akční malby“. Šlo o projekci obrazu, která zahrnovala souběžné snímání vytvářeného obrazu a jeho promítání. Výsledný obraz modifikoval filtry a zasahoval do něj stíněním a rytmizováním. Ham pracoval ve svém ateliéru s živou i reprodukovanou hudbou a své „umění“ představoval veřejnosti mimo jiné v rámci psychedelických parties. (Veselý, 2004; Bill Ham Lights, 2011)

Za kmotra videoanimací či prvního video jockeye může být považován holandský umělec Peter Rubin. Jako první na světě (v roce 1979) „*míchal s pomocí videopřehrávačů v amsterodamském klubu Mazzo naživo video sekvence, staral se ale také o výzdobu klubu, aby výtvarný zážitek z večírku byl celistvý. V 90. letech byl Rubin oficiálním video jockeyem raveových večírků Mayday i berlínské megapárty Love Parade.*“ (Veselý, 2004, s.17)

V neposlední řadě nesmíme opomenout významnou událost pro hudební průmysl i budoucí směřování vizuality a hudby. Roku 1981 v USA spustila vysílání *MTV* čili *Music television*. Založení hudební televizní stanice MTV mělo výhradní podíl na boomu obliby videoklipů. V počátcích byla MTV zaměřena pouze na vysílání

hudebních videoklipů a to 24 hodin denně. Z videoklipu se tak rázem stává svébytný umělecký žánr. (Flaulkner, 2006; Veselý, 2004)

Tolik k historickým souvislostem hudby a vizuality. Osobností a událostí majících vliv na vývoj i současnou podobu vizuálních doprovodů, VJingu i jiných oblastí s tématem spojených je nespočetněkrát více, než bychom byli schopni zde uvést. Tento výčet je pouze jakousi kapkou v moři. Autorka se nesečkala s ucelenou odbornou publikací věnující se tomuto tématu, a je tedy na každém čtenáři se zájmem o tuto oblast, aby sám pátral dále a vyhodnocoval, které události mu připadají významné a které nikoli.

## 2 PŘÍPRAVA NA TVORBU

Příprava samotného námětu mé bakalářské práce se odvíjela od osobní potřeby zpracovat takové téma, jež bude jakýmkoli způsobem využitelné v praxi. Postupnou selekcí nápadů a na radu doktora Maška zvítězila nejprve forma, a to animace, a jakýmsi osvícením se zrodil námět v podobě vizuálního koncertního doprovodu. Přitom ten jako by po celou dobu tiše čekal ve stínu ostatních méně zářných nápadů na objevení.

Prvotní myšlenka, vytvořit koncertní vizualizace pro hudební projekt Fertilizer, se jevila jako dostatečně silná a obstojná pro realizaci, a tak jediné, co jsem v začátcích považovala za nejnuttnější, byl výběr skladeb pro vizualizace. Vhodnost či nevhodnost skladeb byla posuzována dle několika subjektivních kategorií: oblíbenost hudební skladby a její emocionální výpověď, dynamika skladby a narativita skladeb. Uvedené specifikace jsou přirozeně velmi relativní. Tak vznikl první potenciální seznam kandidátů na „vizuální kabát“, avšak zdaleka ne konečný.

Dále příprava na tvorbu obnášela konkretizování a myšlenkové ujasnění vizuální podoby. Záměr ladit vizualizace do abstraktnějších podob a pojednat skladby nenarativní formou animace, tedy nevyprávět žádný příběh, pracovat pouze s různorodými obrazy, zprvu narážel na mé povahové vlastnosti. Ve výtvarné tvorbě preferuji významovost a konkrétní representativní podoby zobrazování, tedy opak nekonkrétního, neobjektového abstraktního umění. Zprvu jsem si tedy nedokázala představit, co a jak by se mělo ve vizualizacích objevovat. Postupem času a především během pracovního nasazení dostával vizuální ráz konkrétnější obrysy. Vzniklé vizualizace ve výsledku pracují s konkrétními obrazy, znaky a symboly, avšak vystupují v náhodných zejména estetických vztazích.

Především tyto důvody vedly k absenci storyboardu i animatiku. Přestože se vypracování storyboardu obecně považuje za jednu z hlavních forem previzualizace audiovizuální a multimediální tvorby, sloužící zpravidla jako „*první konkrétnější vizualizace projektu a stimuluje tvůrce k dalším diskusím a otázkám*“ a funguje dále jako „*hlavní pomůcka pro přípravu vlastního natáčení i jako obrazová předloha scény*“ (Mašek, 2000, s.31), z mého pohledu žánr vizuálního doprovodu tuto



předpřípravnou fázi nepotřebuje. V návaznosti na hudbu a její emocionální náboj a také na podkladě teoretických východisek VJingu se zdála tvorba storyboardu jako příliš svazující. Zastávám myšlenku, že tvůrce „*mnohdy postupuje zcela instinktivně a skládá dohromady estetické obrazy podle citu*“ (Kulka, 2008, s. 244)

## 2.1 Inspirace

Před započítím práce na vizualizacích jsem pátrala ve svém archivu po vlastních obrazových materiálech či objektech, které by se daly při realizaci využít. Jelikož mne hudební produkce projektu Fertilizer dlouhodobě oslovuje a samotní členové jsou mými blízkými přáteli a náš vzájemný kontakt mě určitým způsobem ovlivňuje, nebylo těžké narazit na výtvarné práce inspirované jejich uskupením. Z archivu jsem pro začátek vybrala trojrozměrný papírový model krystalu a dvě velkoformátové kresby<sup>4</sup>, jež tematicky přiléhali uskupení Fertilizer.

Při tomto zpětném pohledu do vlastní tvorby se mi odkryla zajímavá podívaná. To, že převážná část současné tvorby vznikla během studia na Katedře výtvarné kultury, mne nepřekvapuje. Překvapivé bylo naopak zjištění, kolik z těchto výtvorů vycházelo či se inspirovalo hudebním projektem Fertilizer. Tyto koncertní vizuální doprovody se tak zdají být jakýmsi přirozeným vyústěním celé mé volné tvorby v rámci studia na ZČU.

Hlavní vědomou inspirací pro mé tři vizualizace je tedy zcela samozřejmě samotné uskupení Fertilizer. Oba aktéry tohoto uskupení znám důvěrně více než osm let. Oni a jejich hudební produkce ve mně vzbuzují určité typy představ. Tyto představy a asociace se staly základem pro tvorbu klipů.

Ve vizualizacích se objevují jednak různě stylizované portréty samotných tvůrců, jednak grafické zpodobnění jejich vnitřního zvířete, dále jsou hojně užity geometrické tvary, především trojúhelníky, fragmenty vesmíru; vizualizace obsahují i slova a věty.

---

<sup>4</sup> Jedná se o soubor kreseb srny a vrány, jež původně vznikly pro předmět *Kresba* na téma Člověk a zvíře. Inspirovány byly člověkem a jeho vnitřním zvířetem. Aby byl soubor ucelený nejen tematicky, ale i konceptuálně, inspirovala jsem se právě dvojicí Fertilizer. Tato dřívější práce se nyní ukázala jako vhodná do konceptu vizuálního klipu.

Konkrétní a detailní soupis užitých elementů podávám v kapitole *třetí* u popisu jednotlivých vizuálních klipů.

Uvědomuji si, že podoba mnohých použitých prvků vychází z určitých vizuálních klišé, jež jsou ve mně uloženy díky kulturně historickým vlivům. Například jasné (elektrické) neonové barvy osmdesátých let, jež se projevovaly mimo oblast hudby kupříkladu v módních trendech té doby, pro mne neodmyslitelně patří k některým druhům elektronické hudby. Projekt Fertilizer nejenže vychází z hudebních stylů 80. let jako jsou syntetizátorové disco či dark wave electro, ale i vytváří hudbu, která pro mne subjektivně tyto barvy obsahuje.

Z této doby pramení i obliba geometrických tvarů. Geometrické tvary se hojně užívaly v grafickém designu, potiscích textilií, v hudbě např. na přebalech hudebních desek, ve videoklipech ad. Osobně geometrické prvky vnímám jako vizuální paralelu elektronické hudby. Podoba přesných, hranatých či ostrých obrazců přesně odpovídá podobě elektronicky vytvořených zvuků. Ty jsou také neživé, přesné, bezchybné, uměle sestrojené, v přírodě neexistující.

Některé žánry elektronické hudby obecně asociují kosmos. Je to dáno především dřívějším postavením elektronické hudby ve sci-fi filmech. Stačí si uvědomit, kolik vědeckofantastických kinematografických počínů zobrazuje rozličné elektronické přístroje, které fungují za doprovodu „zvláštních“ umělých syntetických zvuků. Jde o série pípání a bzučení, které ve zmíněném žánru filmů zřetelně vyvolávaly pocit cizího, nepoznaného, budoucího. Tyto zvuky jakoby mě vynášeli daleko od toho, co znám, z našeho přirozeného a „přírodního“ světa do jiných dimenzí. Prvky vesmíru se tedy zákonitě musely objevit ve vznikajících vizuálních klipech. Jako nepřímou inspiraci jistě nutno jmenovat kultovní seriál *Návštěvníci*. Seriál společně s hudbou Karla Svobody zanechal nepřehlédnutelný otisk nejen ve mně, ale i na poli české elektronické hudby. Futuristické skladby doprovázející pasáže odehrávající se v budoucnosti nemají na hudební scéně té doby obdoby. Velkou zásluhu má právě použití syntezátorů, které se v Československu tehdy prakticky nepoužívaly, a byly tak ideálním nástrojem pro vytvoření "hudby budoucnosti".

Když se nyní ohlížím zpět a pátrám po možných vlivech, nemohu přehlédnout vliv doby mého dětství. Působení osmdesátých let na mou tvorbu je značné a připouštím, že může být dáno jakýmsi sentimentem pramenícím ze vzpomínek na nepolapitelné dětské časy. Osmdesátá léta ale zároveň považuji za poslední éru všeobecných estetických kvalit. Léta devadesátá pokládám za období kýče a současnost se štěpí v souboji estetiky s nevkusem.

Až potud jsem schopna reflektovat vlivy a inspirační zdroje pro tvorbu vizuálních doprovodů. Nepovažuji tento výčet v žádném případě za ucelený. Mnohé vlivy nelze odhalit tak lehce, některé vize se mohou vynořovat z podvědomí. Podprahová vnuknutí mohou pocházet z děl leckterých oblíbených tvůrců i předmětů běžné denní reality. Z výtvarných umělců mne namátkou velmi oslovuje tvorba Egona Schieleho, jeho uvolněný a zároveň ostrý styl kresby, dále Gustav Klimt a jeho geometricky řešené pozadí obrazů; polský umělec Zdzisław Beksiński s velmi propracovanými detaily i snovými, surrealistickými náměty; Jan Švankmajer se skrytým světem věcí a snovým až hororovým pohledem na svět; Karel Zeman a jeho fantastické (ve všech smyslech tohoto slova) propojení dvourozměrného světa kulis a trojrozměrné reality. Uvědoměle jsem z těchto umělců nečerpala, avšak je možné, že bychom při hlubším pátrání našli možné korelace.

V neposlední řadě se ve vizualizacích objevují videozáznamy denní reality. Asociace, které ve mne hudba projektu Fertilizer vyvolává, nacházely často odezvu právě ve vzhledu objektů, jež mne obklopují, věcech obyčejných a jejich zajímavých detailech.

### **2.1.1 Hudební projekt Fertilizer**

Seznámení s hudebním projektem Fertilizer představuje alespoň z mého pohledu nedílnou součást této písemné stati.

Uskupení Fertilizer vzniklo spíše náhodně než plánovaně během jednoho víkendu v září roku 2008. Sekvencery a syntetizátory versus elektrická kytara a baskytara, to je Fertilizer. Projekt tvoří dvojice neprofesionálních hudebníků, a to jim dle jejich slov dává svobodu přistupovat k hraní svébytně, s vlastním rukopisem, bez

snahy po žánrovosti. Petr Šenkýř a Daniel Stanchev spoluvytváří těžko zařaditelný hudební styl, který osciluje mezi dark wave elektrem a postpunkem osmdesátých let, indie rockem, breakbeatem a syntetizátorovým discem let osmdesátých. Kombinuje tak zdánlivě nesourodé žánry.

Typická pro Fertilizer je značná míra improvizace<sup>5</sup> při živých vystoupeních. S formou skladeb zachází volněji. Skladby sice mají přesně definovaný základ, nemají však pevnou dramaturgii. Proto se stává, že je každý koncert originálem. Hudebníci sami určují délku skladby např. dle momentální nálady a inspirace prodlužují hraná improvizovaná sóla apod. Vše vzniká naživo, k hraní neuvítají počítač. Tvorba projektu Fertilizer je založena na intuici a tvůrčím souznění, kdy jeden doplňuje druhého.

Většina hudebních skladeb uskupení Fertilizer není otextována. Pokud je text do skladby zakomponován, jeho primární funkcí je vytvoření další zvukové složky. Jelikož prvotně nejde o vyprávění příběhu, předání poselství anebo vysvětlování jakéhokoli smyslu písně, zkreslují hudebníci zvukovou podobu slov nebo vět pomocí vokodéru či syntezátoru. Fertilizer vychází vedle dalších hudebních směrů z žánru minimal wave 80. let, ze kterého se transformoval electroclash, U obou směrů byl přístup k textu totožný - šlo o kusé „výkřiky“ bez důrazu na narativitu. Druhořadě fungují texty projektu Fertilizer jako forma vtipu, slovní hříčky majíc diváka pobavit.

---

<sup>5</sup> Zde může čtenáře napadnout otázka, jak se dá dopředu vytvořená s hudbou přesně synchronizovaná vizualizace aplikovat v rámci koncertních vystoupení na skladbu, která bývá, jak bylo uvedeno, z části improvizovaná. Jak jsme již dříve předeslali, vizualizace jsou v této podobě prezentovány z důvodu ucelenosti výstupu bakalářské práce a budou také v této podobě pro potřeby hudebního uskupení Fertilizer užívány jako součást mediální prezentace. Pro projekt budou rovněž vyexportovány kusé sekvence a části kompozic, které bude Fertilizer či spíše VJ používat při koncertních vystoupeních dle svého uvážení.

### 3 REALIZACE

Nyní již k samotné tvorbě.

Vizualizace byly zpracovány formou různých druhů 2D animace doplněné o videosekvence. Jde o kombinování digitální kreslené animace s pixilací<sup>6</sup> a digitální počítačovou animací.

Vizuální klipy jsou realizovány v programu *Adobe After Effects* (dále jen *AE*). Příprava některých obrazových (především fotografických) materiálů probíhala v softwaru *Adobe Photoshop*. Kreslené animace vznikly v programu *Aura*.

Veškeré vytvořené obrazové materiály a podklady byly po některých nutných úpravách importovány do projektu *AE*. Software *AE* umožňuje mimo jiné vkládat soubory formátu JPEG, PNG sekvence s průhlednostmi, různé formáty videí aj., dále je upravovat a aplikovat na vložené objekty speciální efekty, čehož bylo v rámci tvorby vizualizací bohatě využíváno. Podrobnější popis některých užitých efektů a úprav podávají následující podkapitoly věnované tvorbě jednotlivých vizuálních klipů.

Rozlišení vizualizací je 720x480 obrazových bodů. S přihlédnutím k technickým možnostem běžných dataprojektorů se toto rozlišení jevílo jako nejvhodnější.

Pro realizaci vizuálních doprovodů byly nakonec zvoleny dvě nahrávky hudebních skladeb (konkrétně písně s názvem *Easter Bunny* a *Astro Disco*) a jeden řečový zvukový záznam. Výběr nebyl jednoduchý. V závěru jsou hudební „podklady“ typově co možná nejrůznorodější. Jde o drobnou osobní výzvu jako zkoušku, nakolik jsem schopna udržet jednotný styl u skladeb rozdílného rázu. Co je myšleno rozdílným rázem se pokusí vysvětlit následující řádky. Skladba *Easter Bunny* se pro mne atmosférou odlišuje od nahrávky *Astro disco*. Dále, ačkoli obsahuje „textový refrén“ o dvou větách, nevypráví příběh, jde pouze o slovní hříčku. Oproti tomu se *Astro disco*, jako snad jediná skladba s plnohodnotným narativním textem, naprosto vymyká všem ostatním

---

<sup>6</sup> Sekvence po sobě jdoucích fotografií zachycujících pohybovou akci, využívá tzv. stop motion techniku (snímání po jednotlivých obrázcích).

skladbám projektu Fertilizer. V opozici ke zvoleným hudebním skladbám stojí nehudební audio-záznam, kterým Fertilizer uvádí svá živá koncertní vystoupení.

Vytváření klipů probíhalo velmi spontánně a intuitivně. Tím je myšlena nejen absence jakýchkoliv forem previzualizace a výtvarných návrhů, ale i instinktivní proces tvorby ve vztahu k hudbě.

Jakožto hudební analfabet jsem se snažila reagovat na subjektivně výrazné nebo významné zvuky, tóny či rytmus. Sjednocení zvuku a obrazu probíhalo tak řečeno formou pokus - omyl. Jejich harmonii mi odkrývala až funkce *AE* preview (náhled). Harmonie je oblastí, ve které hraje velkou roli hudební styl. Rychlý rytmus a mnohovrstevnatost skladeb elektronické hudby umožňuje dynamický střih, v němž se drobné rytmické chyby lehce ztratí. Porozumění nebo ovládání hudební teorie není dle mého názoru při tvorbě vizuálního doprovodu zcela nutné. Jde o oblast, kde tvůrce anebo VJ ukazuje, jak je možné „vidět zvuk“<sup>7</sup>, může překládat a transformovat, posouvat a vyjevovat hranice vnímaného a slyšeného (Faulkner, 2006).

Všechny vizualizace jsou záměrně koncipovány na černém pozadí. Černý background se zdál z optického hlediska nejvhodnějším, a to s ohledem na koncept a zamýšlenou formu prezentace - datová projekce na plátno nebo stěnu při živých vystoupeních. Tímto jsem se chtěla záměrně vyhnout přesně ohraničené projekci, popřít tak obdélníkovou plochu, jež najednou ostře končí a vedle ní již nic nepokračuje. Koncepti tvořila idea barevných objektů umístěných kompozičně na střed, s minimálním kontaktem s hranami kompozice, jako by levitujících přímo na scéně, za živě hrajícími hudebníky. Zmíněná koncepce levitujících objektů na tmavém pozadí se vytvořila až v průběhu samotné tvorby při objevování příhodných výrazových forem. Ve všech vizualizacích je udržována jednotná podoba výrazových prostředků jako

---

<sup>7</sup> Jelikož nejsem vzdělána v hudbě, nemohu se dostatečně a kvalifikovaně zaobírat psychoakustickými zákonitostmi hudby. Jistě by však v rámci reflexe stálo za pozornost např. ověřování teorie vlivu tónů na dojem. Pro případné zájemce nastiňuje toto téma např. Kulka (2008; kap. 3 *Řeč hudebního umění*).

například převažující středová kompozice záběrů, jednotná velikost záběrů (celky, upravovala se pouze velikost užívaných objektů), čelní pohled kamery. O délce záběrů se v našem případě nedá zcela přesně hovořit, jde spíše o střídání či změnu objektů na scéně. Tempo transformace je dáno rytmem anebo změnou hudebního motivu.

Všechny tři vizuální klipy pracují s obdobnými motivy. Obrazová jednotnost je vidět v přílohách na konci této práce, viz *Příloha P I: Vizuální storyboard Intro*, *Příloha P II: Vizuální storyboard Easter Bunny* a *Příloha P III: Vizuální storyboard Astro Disco*.

### 3.1 Vizualizace první - *Intro*

Vizualizace první s pracovním názvem *Intro* je klipem úvodním. Přestože není vytvořena na regulérní hudební skladbu, nýbrž na pouhý zvukový vstup, považuji ji za nutnou součást mého projektu. Úlohou zmíněného audio-vstupu je uvítání publika a vskutku letmé představení skupiny Fertilizer. Stejně tak i vytvořená vizualizace plní funkci zahajovací. Dává si za cíl uvést posluchače-diváka do dění, nastartovat jeho pozornost a částečně podprahově ho navnadit na nadcházející energií nabitě vystoupení. Předpřipravená audionahrávka se užívá k zahájení všech koncertů projektu Fertilizer.

Samotná délka vizualizace je 10 vteřin.

Klip odstartuje číselné odpočítávání. To je voleno záměrně, jelikož upozorní diváka, že „něco“ začíná. Odpočítávání vychází z biografového promítání filmů, kde čísla tvořila technickou pomůcku na začátku filmového materiálu. Kruhy vznikly přímo v projektu programu *AE* prostřednictvím efektu *Generate > Stroke*. Na vytvořené kruhy bylo aplikováno několik dalších efektů a v závěru bylo těmito vzniklými objekty vymaskováno video. Poté byla u každého videa pomocí efektu *Color Correction* pozměněna barevná hodnota. Kruhy doprovází správný timing<sup>8</sup> číslic.

Během číselného odpočítávání zaznívá ze záznamu uvítací slogan: *Dobry večer! Dnes Vám nahnojí Fertilizer*. Než je však věta dokončena, vizualizací proběhne rychlý

---

<sup>8</sup> Načasování, časové rozvržení, volba správného okamžiku.

sled obrázků, jež přerušuje animovaný nápis FERTILIZER synchronizovaný zvukově. Na každý jeden frame připadá v tomto rychlém sledu jeden obrázek. Frame rate neboli počet jednotlivých snímků za vteřinu je u všech vytvořených vizualizací 12 fps. To znamená, že za jedinou sekundu vizualizace se zobrazí dvanáct obrázků. Při této a vyšší frekvenci zobrazování vzniká pro lidské oko dojem plynulého pohybu. Zde však po sobě následují různé, barevně stylizované fotografie, kresby, geometrické tvary aj., které tak nemohou vytvořit iluzi pohybu, nýbrž se podprahově vrývají do mysli diváků. Konkrétně jsou zde k vidění kreslené i fotografické portréty obou hudebníků, trojúhelníky, fotografie smáčích parůžků, discokoule, srny, vrány, brýle, fotografie krystalu a další.

Vraťme se krátce k nápisu Fertilizer a užitému fontu. Použitý styl písma je na jednu stranu hravý – střídá minusky a verzálky, jež jsou sázeny do stejné výšky, působí moderně, na stranu druhou je dobře čitelný, což je na úvod účelné. Po nápisu následuje série dalších obrazů a vše uzavírá opět slovo Fertilizer, které problikává společně s dozvuky nahrávky, jakousi elektronickou ozvěnou.

Tato vizualizace vznikla záměrně jako poslední ze všech tří klipů. Důvodem bylo propojit ji obrazově s ostatními vizualizacemi. Zopakovat některé fragmenty scén klipů následujících jako jakýsi vizuální předkrm pro diváky.

### 3.2 Vizualizace druhá - *Easter Bunny*

V pořadí druhá vizualizace byla realizována pro skladbu *Easter Bunny*. Je koncipována jako množství asociací na hudbu i uskupení Fertilizer bez návaznosti na text skladby. Ta obsahuje pouze syntetizérem zkreslený "refrén" *Easter bunny it's time to go home, you are too weak from LSD show*. Jak již několikrát zaznělo, většina tracků projektu Fertilizer je nenarrativního charakteru. Jde o hru se slovy, jejich souzvuk. Slovní spojení má spíše bavit nežli vyprávět posluchači příběh. Podobným způsobem jsem přistupovala k tvorbě i já. Pojila jsem navzájem různé, konkrétní i abstraktní prvky tak, aby mne výsledná vizuální podoba opticky těšila, aby reagovala na atmosféru skladby.



Délka hudební stopy a tedy i vizualizace samé je 3 minuty 30 vteřin.

Pro úvodní část vizualizace byla v programu *Adobe Photoshop* vytvořena kompozice obsahující soustavu trojúhelníků. Skupiny trojúhelníků, především tedy mezery mezi nimi dohromady tvoří název *Fertilizer*. Po importování do programu *AE* byla kompozice rozšířena o další prvky a efekty a jednotlivé objekty kompozice byly animovány formou mizení a objevování a drobnými pohyby.

Následně do scény „nateče“ kreslená hlava nejprve prvního a následně druhého z hudebníků. Tyto portréty byly vytvořeny v programu *Aura* klasickým způsobem animace tj. frame by frame. Scéna je doplněna videi vymaskovanými do geometrických tvarů. Pomocí efektů v *AE*, konkrétně *Blur & Sharpen >> CC Radial Fast Blur* a *Simulation >> CC Pixel Polly*, bylo dosaženo efektu záře a rozlétnutí částí portrétu. Kompozici doplňují pastelově oranžovorůžové, rychle se střídající, geometrické tvary, z nichž se místy letmo skládá opět název *Fertilizer*.

Následuje rotace krystalu, jež vznikla jako pixilace skutečného papírového modelu. Barevnými korekcemi, zdvojením vrstev a aplikováním efektu *CC Radial Fast Blur* na spodní z nich vznikla iluze 3D zářícího vesmírného objektu. Pozadí doplňují drobné geometrické tvary s efektem *CC Kaleida*. Výjev doprovází skákající srna.

Posléze se na scénu vrací oba hudebníci i se svými hudebními nástroji, jsou však stylizováni do podoby lidí se zvířecí hlavou. Srna a vrána zastupují mou vizi vnitřního zvířete aktérů projektu *Fertilizer*. Vizuální podklad opět tvoří kruh a trojúhelník s videi detailů běžné denní reality.

Konkrétnější objekty v zápětí střídá geometrická abstrakce. Bílé vzrůstající pyramidy jsou rovněž kreslená animace frame by frame vytvořená v programu *Aura*, barevné „komíny“ vznikly aplikací několika různých druhů efektů *AE* na kreslenou animaci jednoduchého krystalu, jež se nakonec v klipech jinde vůbec neobjeví. Neonově růžové přerušované křivky znázorňující tok zvuku jsou vytvořeny maskováním *Shape layers* v *AE*. Dále jsou zde zopakovány objekty z úvodní kompozice, avšak v jiných prostorových vztazích.

Plynule navazuje scéna se srnami. To, co vidíme v obraze, jsou *AE* efekty uplatněné na duplikovanou nedigitální kresbu srny. Použit byl opět efekt *Generate >>*

*Stroke* a *Simulation* >> *CC Pixel Polly*. Pro vizuální účín je scéna doplněna o efekt *Lens Flare* a geometrický tvar s videem.

Po této zaplněné barevné kompozici přichází na řadu prázdný černý background, na němž se v návaznosti na hudbu vynořují slova. Zobrazení slov skladby *Easter Bunny* má sloužit posluchačům jako vizuální opora zpívaného, syntetizérem zkresleného textu, obrazně řečeno jde o podobu populárního karaoke, kdy jsou slova písně zobrazována na obrazovce či plátně a pomáhají zpívajícímu udržet správný rytmus. Často jsou slova animovaná anebo mění barvu v závislosti na právě hrané části. Použitý font osobně považuji za stylově odpovídající hudebnímu žánru.

Obrazově chudší scénu nahrazuje barevně upravená pixilace hrajících hudebníků projektu *Fertilizer* společně s kreslenou animací pyramid, užitých o několik scén dříve. Pozadí doplňuje abstraktně vyznívající video-sekvence vymaskovaná opět do tvaru trojúhelníku. Čtyři postavy znázorňují jednotlivé zvukové vrstvy skladby. Při kytarovém sólu zůstává v obraze pouze kytarista, zpoza něhož vychází vizualizované zvuky kytary.

V záběrech se opakují některé dříve použité objekty a symboly (rotující krystal, srna, textový refrén) z důvodu sjednocení a ucelení vizualizace. Poslední minuta vizualizace je kombinuje spolu s novými prvky, jako jsou rotující kreslené hlavy hudebníků.

V návaznosti na vizualizaci *Easter Bunny* byla s použitím některých nových či odlišných prvků vytvářena vizualizace třetí, *Astro Disco*.

### 3.3 Vizualizace třetí – *Astro disco*

Vizualizace třetí zpracovaná na neoficiální nahrávku skladby *Astro Disco* má délku trvání 5 minut 26 sekund.

Tato skladba obsahuje plnohodnotný narativní text ve znění:

*We are slowly cruising through the snow.*

*We are looking forward for the show.*

*We gonna play you rock and roll.*

*This is electro astro necro show.*

*80s electro show 3x*

*We are slowly creeping trough the hall.*

*We are rolling joints, we drink alkohol.*

*We gonna play you rock and roll.*

*Tonight we gonna blow your mind and soul.*

Skladba *Astro Disco* tak tvoří mezi ostatními skladbami projektu *Fertilizer* výjimku. Text vznikl na základě skutečného příběhu uskupení *Fertilizer*.

Text tedy představuje i hlavní nosnou součást vizualizace. Animace slov a vět probíhala přímo v programu *AE*. U vytvořených textových vrstev lze animovat vlastnosti jako je velikost, pozice, průhlednost, zkosení textu ad. Na animované texty byla dále aplikována nízká hodnota efektu *CC Radial Fast Blur*. Použitý font pro mne stylem charakterizuje disco žánr osmdesátých let. Jednotlivé litery tvoří tři linky a celý font tak působí jako neonový nápis. Texty byly v závěru esteticky ozvláštněny. Byly použity pro vymaskování videí zachycujících různé úseky světa kolem nás. Tato videa byla pořizována na mobilní telefon, zhoršená kvalita i občasné technické chyby v záznamu byly chápány jako vizuální přednost videí. Postprodukčně byla upravena barevná hodnota videí prostřednictvím efektu *Color Corection >> CC Color Offset*.

Mimo textu se ve vizualizaci objevují hlavy protagonistů. Jedná se o pixilace zachycující rotující hlavy. Příprava fotografií zahrnovala ořezání od pozadí v programu *Photoshop* a uložení ve formátu PNG, jež podporuje průhlednost. Soubory ve formátu PNG lze importovat do *AE* jako sekvence. Tyto sekvence byly taktéž pomocí efektu *Color Corection* překolorovány a mimoto dále efektovány.

Celkový ráz kompozice dotvářejí další vrstvy jako již zmiňované geometrické objekty (kruh, kosočtverec, trojúhelník). Tyto objekty jsou buď zpracovány jako vymaskované video-sequvence, anebo jako bílé linky.

Pro oživení podkladu byly využity fotografie mlhovin. Snižováním a navyšováním opacity jednotlivých fotografií bylo dosaženo efektu živoucí hmoty.

Mlhoviny se vzájemně prolínají, rotují a vytvářejí tak dojem 3D pozadí. Simulují průlet vesmírem.

Se změnou hudebních motivů v průběhu skladby, dochází také k drobným vizuálním nuancím, a to střídáním objektů, stavbou scény, užíváním různých fontů apod. V této vizualizaci jsou použity celkem čtyři různorodé styly písma. První font, který uvádí vizualizaci, má funkci estetickou. Další font popsáný výše je užit na celý text písně. Třetím fontem propojujeme tuto vizualizaci s vizualizací předchozí (*Easter Bunny*). Poslední užitý font slouží jako objekt, v němž se odehrává další akce. Typické pro tuto vizualizaci jsou multiexpozice.

## ZÁVĚR

Předložená bakalářská práce je soupisem postupů, myšlenek a pocitů doprovázejících tvorbu vlastních (audio)vizuálních klipů. Tato reflektivní rozvaha poskytuje čtenáři náhled do procesu tvorby multimediálního díla, a to konkrétně realizace vizuálních koncertních doprovodů pro hudební projekt Fertilizer. Vedle reflexe tvůrčího procesu podávám stručný přehled některých historických kontextů hudby a vizuality a představuji současný fenomén – Vjing.

Hlavní, praktická část bakalářské práce byla zaměřena právě na vytvoření vizuálních materiálů pro potřeby projektu Fertilizer, jež budou sloužit jako vizualizace při živých hudebních vystoupeních. Vizualizace byly realizovány v programu Adobe After Effects. Vzniklé koncertní vizuální doprovody jsou přirozeným vyústěním celé mé volné tvorby v rámci studia na Západočeské univerzitě v Plzni.

## RESUMÉ

Presented bachelor thesis is a list of procedures, thoughts and feelings accompanying the creation of my own (audio)visual clips. This reflective essay provides insight into the process of creating multimedia work to reader, namely the realization of concert visual accompaniments for Fertilizer music project. Besides reflection of creative process I present a brief overview of some historical contexts of music and visuality when introducing contemporary phenomenon called VJing.

The main practical part of this thesis was focused just on the creation of visual materials for the Fertilizer project, these will serve as a visualization of live musical performances. Visual accompaniments were realised in software Adobe After Effects.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ

- [1] FAULKNER, Michael. *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*. Laurence King Publishing Ltd, 2006. ISBN-10: 1 85669 490 9.
- [2] KUKLA, Jiří. *Psychologie umění*. vyd. 2. Havlíčkův Brod: Grada Publishing, 2008. ISBN 978-80-247-2329-7.
- [3] MAŠEK, Jan. *Základy tvorby audiovizuálního pořadu a fotografie*. Plzeň, Západočeská univerzita: 2000. ISBN 80-7082-608-8.
- [4] ONDROUŠEK, Václav. *Některé z receptů vizuální kuchyně*. Brno, 2005. Diplomová práce. VUT v Brně. Fakulta výtvarných umění. Vedoucí diplomové práce Ing. Michal Klodner.
- [5] PLAŹEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha, Orbis: 1967.
- [6] RIPŇÁKOVÁ, Barbora. *Pixely v pohybu. Charakteristika Vjingu a jeho výrazových forem*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. Ústav hudební vědy. Vedoucí práce Mgr. Pavlína Míčová.
- [7] VESELÝ, Karel. Zremixujte svoji televizi! *HIS Voice*. *Časopis pro současnou hudbu*. 2004, č. 6. s. 16 – 17. ISSN 1213-2438.
- [8] *Bill Ham Lights – History*. [online]. c2011 [cit. 2013-07-05]. Dostupné z: <<http://www.billhamlights.com/history.html>>
- [9] HALOCK-GREENEWALT, Marry. *Nourathar. The Fine Art of Light Color Playing*. Philadelphia: Westbrook Publishing Company, 1946. Dostupné z: <<http://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=mdp.39015022207529;view=1up;seq=11>>
- [10] *Historie Laterny Magiky*. [online]. c2013 [cit. 2013-07-09]. Dostupné z: <<http://www.narodni-divadlo.cz/cs/laterna-magika/historie>>
- [11] JAMESON, D. D. *Colour-Music*. London : Smith, Elder and Co., 1884. Dostupné z: <<http://www.scribd.com/doc/60449040/Jameson-Colour-Music-1884>>

- [12] LOSBEN, Samantha. *Soundies: A Rare Musical Film History*. [online]. 19.11.2009 [cit. 2013-07-08]. Dostupné z: <[http://www.nyu.edu/tisch/preservation/program/student\\_work/2009fall/09f\\_2920\\_Losben\\_a1.doc](http://www.nyu.edu/tisch/preservation/program/student_work/2009fall/09f_2920_Losben_a1.doc)>
- [13] REZENDE, Mariana. *Original Creators: Thomas Wilfred, The Father Of Multimedia*. [online]. 18.6.2012 [cit. 2013-07-08]. Dostupné z: <<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/original-creators-thomas-wilfred-the-father-of-multimedia>>
- [14] WILFRED, Thomas. Light and The Artist. *The Journal of Aesthetics & Art Criticism*. 1947, č. 4. Dostupné z: <<http://rhythmiclight.com/articles/LightAndTheArtist.pdf>>



## SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK

- AE** zkratka užívaná pro počítačový software *Adobe After Effects* pro tvorbu filmových vizuálních efektů a pohyblivé grafiky
- VJ** zkratka slov *video jockey* příp. *visual jockey*
- VJs** odvozeno z angličtiny; jde o množné číslo termínu *video jockey* s anglickou koncovkou -s
- VJing** živé vytváření vizualizací jako doprovodu hudební či jiné performance *video jockeyem*

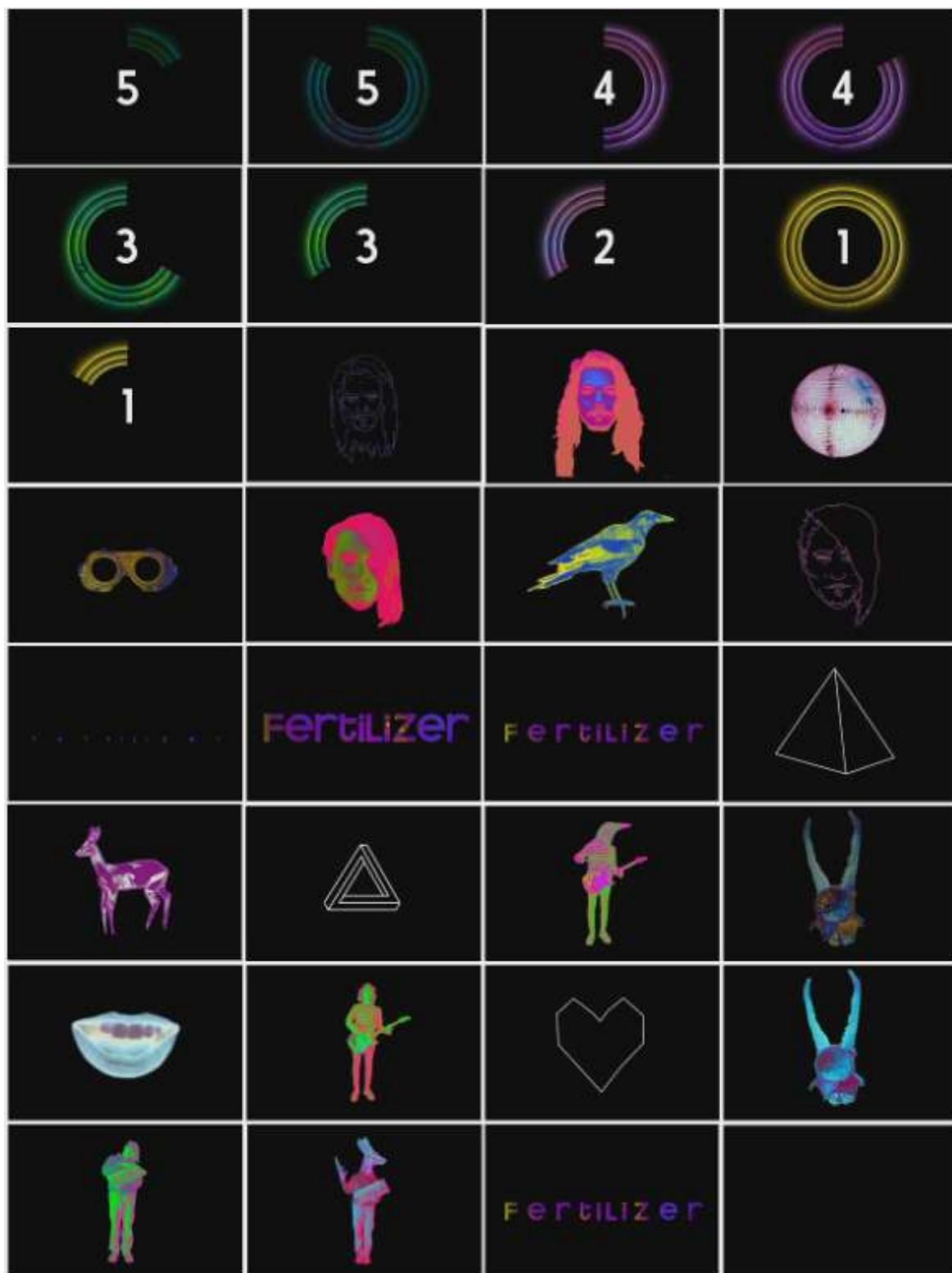
## **SEZNAM PŘÍLOH**

PŘÍLOHA P I: Vizuální storyboard Intro

PŘÍLOHA P II: Vizuální storyboard Easter Bunny

PŘÍLOHA P III: Vizuální storyboard Astro Disco

# PŘÍLOHA P I: VIZUÁLNÍ STORYBOARD INTRO



## PŘÍLOHA P II: VIZUÁLNÍ STORYBOARD EASTER BUNNY

