

# **Vizuální styl a promotion hudebního interpreta / skupiny**

Juraj Kotian

---

Bakalářská práce  
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav vizuální tvorby

akademický rok: 2011/2012

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Juraj KOTIAN**  
Osobní číslo: **K09117**  
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimedia a design - Vizuální komunikace**

Téma práce: **Vizuální styl a promotion hudebního interpreta / skupiny**

Zásady pro vypracování:

1. Rešerše
2. Analýza
3. Stanovení cílů a metody práce
4. Vypracování projektu
5. Závěr a vyhodnocení projektu

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

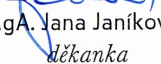
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

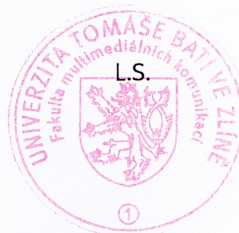
Seznam odborné literatury:


1. Roberto Simanowski, Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations
2. Sylvia Martin, Video Art
3. Julius Wiedemann, Advertising Now! TV Commercials
4. Giuseppe Cristiano, The Storyboard Artist: A Guide to Freelancing in Film, TV, and Advertising
5. Lynn Spigel, TV by Design: Modern Art and the Rise of Network Television

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Václav Ondroušek**  
Kabinet teoretických studií  
Datum zadání bakalářské práce: **15. února 2012**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **18. května 2012**

V Uherském Hradišti dne 5. března 2012

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
M. A. Vladimír Kovařík  
ředitel ústavu



## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 15.2.2012 .....

Juraj Kotian

Hufsen

Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.



## **ABSTRAKT**

Cieľom bakalárskej práce je vytvoriť promo hudobného interpreta. V teoretickej časti sa venujem základným pojmom, konkrétne videomappingu, motion grafike a luminografii. Ďalej rozoberám históriu a súčasnosť hudobných staníc a hudobných videoklipov. V praktickej časti popisujem celý tvorivý proces, od prvej myšlienky, až po výsledný hudobný videoklip, doplnený o promo plagát a obal na CD.

Kľúčové slová: promotion, videomapping, motion grafika, luminografia, hudobné stanice, hudobný videoklip

## **ABSTRACT**

The principal aim of this bachelor thesis is to create a promo music interpret. The theoretical part deals with the basic terms, being specific videomapping, graphic motion and luminographic. The following parts include the history of present music stations and musical videoclips. In the practical part, I am describing complete creative process from the very first idea until the final product - musical videoclip completed together with promo poster and CD cover.

Keywords: promotion, videomapping, graphic motion, luminography, music stations, musical videoclip

## **Prehlásenie**

Prehlasujem, že táto bakalárska práca je mojim pôvodným autorským dielom, ktoré som vypracoval samostatne. Všetky zdroje, literatúru a materiály, ktoré som pri vypracovaní používal alebo z nich čerpal informácie, riadne citujem a uvádzam úplné odkazy na ich zdroje.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.



## **Pod'akovanie**

Chcel by som sa pod'akovať vedúcemu mojej bakalárskej práce, MgA. Václavovi Ondrouškovi, za užitočné rady a obohacujúce postrehy pri konzultáciách. Rovnako by som sa chcel pod'akovať aj ostatným pedagógom, ktorí mi v rámci môjho štúdia vždy ochotne pomohli a poradili.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>10</b>
<b>1 POJMY</b> .....	<b>11</b>
1.1 VIDEOMAPPING.....	11
1.2 MOTION GRAFIKA.....	13
1.2.1 Rozsah termínu.....	14
1.2.2 História.....	14
1.2.3 Generovaná motion grafika.....	15
1.2.4 Particle systémy / časticové systémy.....	16
1.2.5 Motion animácia.....	17
1.3 LUMINOGRAFIA.....	18
<b>2 HUDOBNÉ MÉDIÁ</b> .....	<b>20</b>
2.1 HUDOBNÉ STANICE.....	20
2.2 TRENDY V OBLASTI HUDOBNÝCH VIDEOKLIPOV.....	22
<b>II PRAKTICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>24</b>
<b>3 STANOVENIE CIEĽA</b> .....	<b>25</b>
3.1 HLAVNÁ MYŠLIENKA.....	25
<b>4 VYPRACOVANIE PROJEKTU</b> .....	<b>26</b>
4.1 REALIZÁCIA VIDEOMAPPINGU.....	26
4.1.1 Príprava tvarov.....	26
4.1.2 Scéna.....	27
4.1.3 Mapping.....	30
4.1.4 Príprava videí.....	31
4.1.5 Natáčanie.....	33
4.2 REALIZÁCIA LUMINOGRAFIE.....	34
4.2.1 Fotografovanie.....	36
4.2.2 Postprodukcia.....	37
4.2.3 Animácia.....	38
4.3 PROMO MATERIÁLY.....	39
4.3.1 Typografia.....	39
4.3.2 Plagát a obal na CD.....	39
<b>ZÁVER</b> .....	<b>41</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY</b> .....	<b>42</b>
<b>ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK</b> .....	<b>43</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV</b> .....	<b>44</b>
<b>ZOZNAM PRÍLOH</b> .....	<b>45</b>



## ÚVOD

Na začiatku teoretickej časti bakalárskej práce sa snažím vysvetliť pojmy, ktoré sa vyskytujú a s ktorými pracujem v praktickej časti mojej práce.

Ako prvému sa venujem videomappingu, čo je pomerne mladý vizuálny štýl, ktorý hľadá nové spôsoby tvorby. Využíva projekciu videa v otvorenom priestore, najčastejšie na fasády domov, interiér budov, alebo sa využívajú rôzne objekty či tvary. Keďže je tento spôsob tvorby ešte nový, nebolo ľahké o ňom vyhľadať potrebnú literatúru. Preto som využil názory a myšlienky, ktoré zazneli v rozhovore s členmi umeleckej skupiny Macula.

V nasledujúcej časti sa venujem luminografi a svetlu ako takému. Zaoberám sa históriou a prvými pokusmi uplatniť svetlo v umeleckej tvorbe. Venujem sa taktiež rôznym spôsobom práce so svetlom, ako napríklad zostrojenie svetelného organu, alebo používanie počítačom ovládaného lasera, ktorý vytvára jednoduché animácie. Najbližšie k mojej práci je však tvorba Mikuláša Poprockého, ktorý vo svojich fotografických projektoch používal dlhú expozíciu a vrstvil jednotlivé zábery jeden na druhý.

Vo veľkej časti sa neskôr zaoberám oborom motion grafiky. Tým, že bola motion grafika časovo náročná a veľmi nákladná, využívala sa hlavne pre filmové projekty. Zlom ale nastal vynálezom počítačovej technológie, ale hlavne rozšírením tejto technológie širokej verejnosti, za pomoci stolných počítačov.

V neposlednom rade som sa zamerail aj na históriu hudobných staníc a najnovších trendov v oblasti hudobných videoklipov.

Hlavným cieľom praktickej časti je sklbenie svojich teoretických a praktických poznatkov do výsledného celku, ktorým je hudobný videoklip, doplnený o promo plagát a obal na CD. Pri tvorbe som kládol dôraz hlavne na experiment a nové možnosti tvorby hudobného videoklipu. Vysvetľujem postup práce, ktorá začína prvotnou myšlienkou vychádzajúcou z obsahu textu vybranej skladby. Postupne opisujem každý krok a problém, ktorý ma pri práci stretol a musel som ho vyriešiť. V závere sa snažím s odstupom zhodnotiť svoju prácu, uvedomiť si prednosti a nájsť chyby, ktorých som sa dopustil.

## I. TEORETICKÁ ČASŤ



## 1 POJMY

### 1.1 Videomapping

Videomapping je nový vizuálny štýl, ktorý skúma vzťah medzi obrazom, zvukom a divákom. Búra hranice a zároveň posúva stanovené limity, pričom hľadá nové alternatívne spôsoby tvorby. “Obyčajná” 2D videoprojekcia prestala stačiť, preto sa objavila snaha na niečo neobyčajnejšie. Preto sa projekcia presťahovala do otvoreného priestoru až k projekcii na každom povrchu. Videomapping pravdepodobne vznikol z VJingu. [2]

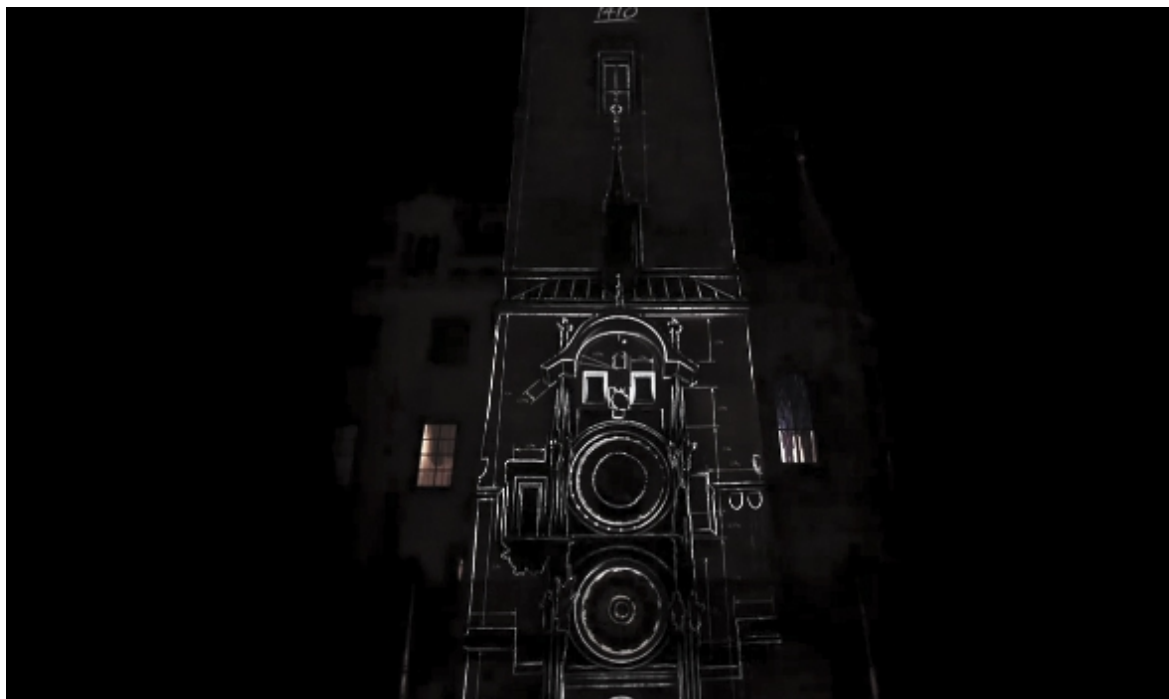
VJing je mixovanie videa, za pomoci počítača a softvéru určeného na videomix. Osoba vykonávajúca túto činnosť sa nazýva VJ (visual / video jockey). Pri svojej tvorbe využíva predpripravené pasáže a slučky, ale aj “živý” prenos z kamier, ktoré snímajú aktuálne situácie. Najčastejšie sa s VJingom stretávame na tanečných akciách, kde sa využíva ako projekcia.[5]



Obr. 1. VJing v Londýne

Videomapping využívá projekciu obrazu v priestore, najčastejšie v exteriéri na fasády domov, v interiéri stavieb, ale aj na rôzne objekty. Projekcia prebieha najlepšie počas úplnej tmy, buď počas noci alebo v uzavretom priestore. Základným stavebným prvkom je určitá slučka, ktorá sa postupom času posúva a pomocou nej sa vyrozpráva príbeh. Využívajú sa rôzne animačné a 3D prvky, ktoré napomáhajú k tomu aby sa reálna scéna prelínala s virtuálnym dejom. Hlavným zmyslom videomappingu je spolupráca s vybraným objektom, dojem iluzórnosti a rozbitie perspektívy, pričom sa využíva zmena tvaru a povrchu. Úplný audiovizuálny zážitok podčiarkne vhodne zvolená hudba. Až potom sa všetko stáva ilúziou. [3]

Najviac propagovaný efekt, ktorý sa používa pri mappingu je postupné vykreslenie fasády alebo tvaru. Týmto spôsobom sa ukáže remeslo, to že je autor schopný zmapovať objekt do posledného detailu a tak že mapa sedí úplne presne. Tým, že sa odprezentuje realita pomocou virtuálneho lúča sa pravdepodobne začínalo. Ďalej sa k tomu pridávali rôzne 3D efekty, farby a postupne sa nabalilo do podoby v ktorej poznáme mapping dnes. [2]



Obr. 2. Mapping na Pražskom orloji

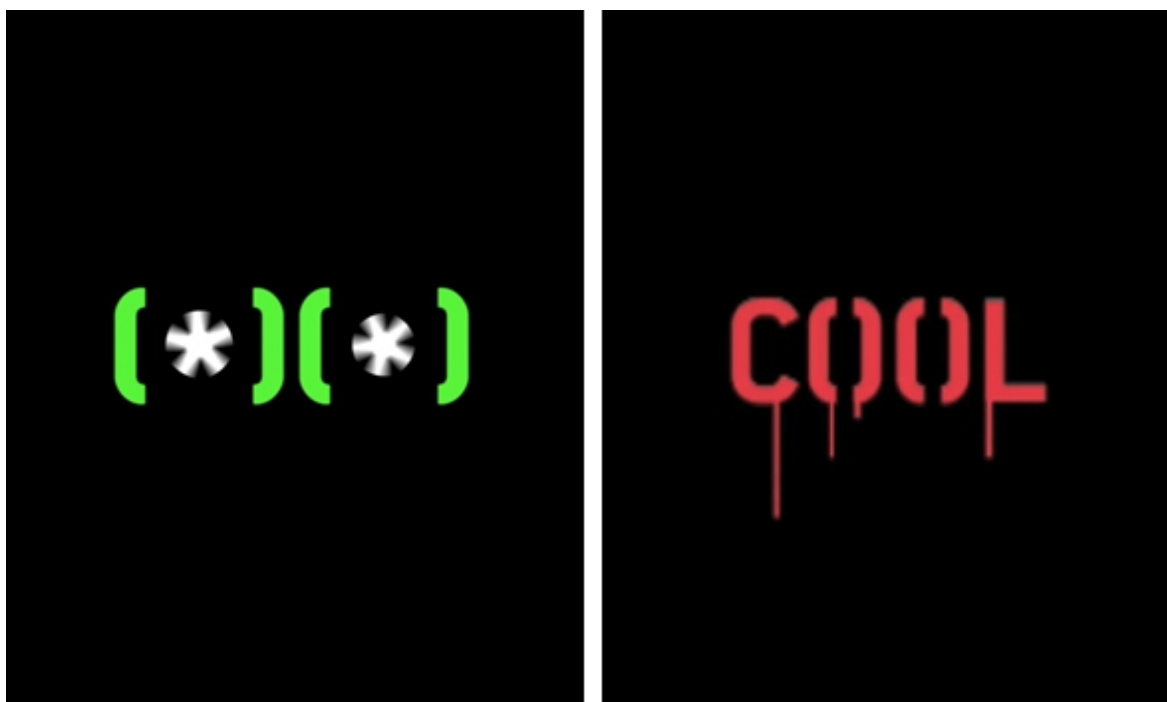
Pri tvorbe sa umelec stretáva s viacerými pohľadmi a pocitmi. Na jednej strane sa stáva veľmi intímna, pretože sa na objekt pozerá celé hodiny, pripravuje podklady a doslova žije projektom. Pozná každý detail objektu, každý záhyb až do takej miery, že sa ho nemusí ani dotknúť. Tu sa dostávame do opačnej, studenej a sterilnej pozície, v ktorej sa vlastne dotýka objektu len virtuálny lúč svetla.

Dôležitou súčasťou videomappingu je príbeh a spôsob ako tento príbeh vyrozprávať, pretože ľudia, ktorí nevedia aká práca je v konkrétnom projekte si myslia, že je to nuda, strácajú sa v tom. Preto by mal videomapping spolupracovať s miestom a objektom na ktorý sa projekcia realizuje. [2]

## 1.2 Motion grafika

Motion graphic design (gfx) je prechodom medzi statickým k pohyblivým elementom. Takto rozhýbané video je obvykle spojené s hudbou a najčastejšie je zobrazované prostredníctvom počítačov.

Motion grafika sa stala prirodzenou súčasťou grafického designu a je veľmi často používaná vo všetkých formách audiovizuálnej propagácie, ako napríklad rozhýbané logotypy a oživené texty, ktoré ľahšie zaujmú potencionálneho zákazníka. Gfx sa používa skoro v každej reklamnej kampani a propagačných materiáloch. Asi by sme si nevedeli predstaviť televízny program bez žiadneho rozhýbaného grafického prvku. Stretávame sa s nimi v správach, reklamách či v titulkových sekvenciách filmov. Kvalitný motion udrží oko diváka dlhšie pri obrazovke a veľmi kvalitný ho dokonca fascinuje. [4]



Obr. 3. Motion animácie, COOL TV

### 1.2.1 Rozsah termínu

Termín “Motion graphic design” odlišuje statickú grafiku od grafiky, ktorá mení svoju podobu. Motion grafika najčastejšie používa metódu frame-by-frame záberov a animácie. Počítačové programy sú schopné náhodne zmeniť obraz tak, aby vytváral dojem pohybu a transformácie. Pri počítačovej animácii sa využíva automatický animačný tweening. Je to proces, ktorý renderuje kľúčové zmeny na obrázku. Tieto kľúčové pozície alebo framy sú bežne označované ako kľúčové snímky. Adobe Flash používa počítačový tweening rovnako ako metódu frame-by-frame. [6]

### 1.2.2 História

Pretože nie je žiadna všeobecne stanovená definícia motion grafiky, aj oficiálny začiatok umeleckej formy je sporný. V 90. rokoch sa objavili prezentácie, ktoré by mohli byť zaradené a klasifikované ako motion grafika. Jeden z prvých, kto použil pojem "Motion

graphics" bol animátor John Whitney, ktorý v roku 1960 založil spoločnosť s názvom Motion Graphics Inc. Najznámejším a najvýznamnejším priekopníkom v obore motion designu je ale Saul Bass a jeho práca predstavuje skutočný začiatok motion grafiky ako takej. Jeho projekty sú úvodné sekvencie pre populárne filmy ako je The Man With The Golden Arm (1955), Vertigo (1958), Anatomia vraždy (1959), Na sever severozápadnou linkou (1959) a Psycho (1960). Návrhy boli jednoduché, ale účinne naznačovali náladu filmov. [6]



Obr. 4. Úvodná sekvencia filmu Psycho

### 1.2.3 Generovaná motion grafika

Prv než boli počítače dostupné, bola motion grafika nákladná a časovo náročná, čo obmedzovalo jej použitie len na vysoko rozpočtové filmy a televízne produkcie. Neskôr ale, vďaka zníženým nákladom na výrobu špeciálnych efektov, za pomoci počítačov, našlo toto odvetvie širšie uplatnenie. S dostupnosťou stolných programov ako Adobe After Effects a Apple Motion, sa stali motion grafiky stále prístupnejšie širšej verejnosti. [6]

Trish a Chris Meyerovci vydali populárnu knihu o používaní Adobe After Effects, s názvom „Tvorba Motion Grafiky “. Bol to začiatok používania stolných aplikácií, ktoré sa špecializujú na produkciu videa, nie však na ich editáciu. Tieto nové programy zhromažďovali špeciálne efekty a sady nástrojov na korekciu farieb. Neboli žiadne 3D programy, preto sa pracovalo s treťou dimenziou už vo výrobnom procese. Toto "medzi" poňatie motion grafiky a výsledný štýl animácie je príčinou, prečo sa niekedy označuje ako 2.5D.

Motion grafika sa ďalej vyvíjala ako umelecká forma a popri tom, začala na seba nabaľovať stále viac komponentov, ku ktorým patrí okrem iných aj 3D. Mnohí motion animátori využívajú niekoľko rozdielnych 3D grafických balíčkov, aby využili z každého práve tie výhody, ktoré ponúka a ktoré práve potrebujú vo svojej práci. Ale nemôžeme zabúdať na to, že softvér je len nástroj na uvedenie vízie do života.

Do motion grafiky sa časom začali integrovať mnohé z tradičných animačných techník ako napríklad stop-motion animácie, ručné animácie alebo kombinácie rôznych iných štýlov. [6]

#### 1.2.4 Particle systémy / časticové systémy

Jeden z najobľúbenejších nástrojov v motion grafike je particle systém. Je to grafická technológia, ktorá sa používa na generovanie viacerých animovaných prvkov (častíc). Tento typ animácie je bežne označovaný ako procesná animácia. Particle systém je k dispozícii ako plug-in, ako samostatná aplikácia, ale najčastejšie sa vyskytuje ako súčasť programu na tvorbu motion grafiky. [6]

Particly sú body v 3D alebo 2D priestore, zastúpené širokou škálou animovaných objektov, ako sú gule svetla, videoklipy, alebo rôzne texty. Tieto častice sú generované particle emitterom a môžu byť pridané v malom množstve alebo v tisícoch, v závislosti od projektu. Okrem iného môžu byť častice vyjadrené vo forme jediného bodu, čiary, mriežky, roviny alebo objektu. Je samozrejme možné použiť aj svoje predpripravené veci, ktoré pridáme k predvoleným a tak získame napr. logo, ktoré exploduje, roztopí sa, alebo sa transformuje na zvířený piesok. Sú ovládané rôznymi silami, simulovaním vetra a gravitá-



cie, objekty sa môžu navzájom priťahovať a odpudzovať. Dá sa taktiež kombinovať viac simulácií naraz, napríklad pri výbuchu, ktorý kombinuje oheň, dym a lietajúce trosky.

Existujú mnohé využitia tohto systému, ako napríklad využívanie particlov vo veľkých množstvách, čo nám umožní vytvoriť dym alebo dážď. Tak isto je možné duplikovať video s jednou osobou a vytvoriť tak davovú scénu. [6]



*Obr. 5. Particle systém*

### **1.2.5 Motion animácia**

Prvky motion projektu môžu byť animované rôznymi spôsobmi v závislosti na schopnostiach softvéru. Najviac populárna forma animácie je však keyframing, v ktorej môžu byť vlastnosti objektu stanovené v niekoľkých kľúčových snímkoch. V snímkoch medzi nimi sa vlastnosti nastavujú automaticky. Iná metóda, ktorá sa nachádza napríklad v Apple Motion, riadi zmeny tým, že simuluje prírodné sily a preto nie je potrebný časovo náročný keyframing. Najpokročilejšia je ale metóda, ktorá zahŕňa používanie vzorcov alebo skriptov, napríklad v Adobe After Effects alebo ActionScript v Adobe Flash. [6]

### 1.3 Luminografia

*„Svetlo v podobe lúča, svetelného toku, otvoreného ohňa, plameňa, prostriedkov, ktoré vytvárajú svetelnú energiu, svetlo umelé aj prirodzené sa počas dvadsiateho storočia uplatňuje vo výtvarnom umení vo vzťahu k možnostiam technickým, priestorovým, materiálnym a schopnosti umeleckej výpovede autora, ktorý ľubovoľným spôsobom aplikuje svetlo, čiže tvorí svetelné umenie ako také, využíva svetlo ako dominantný, určujúci prostriedok vo svojej tvorbe, v komunikácii s prostredím práve prostredníctvom svojho diela“. [1] str. 240*

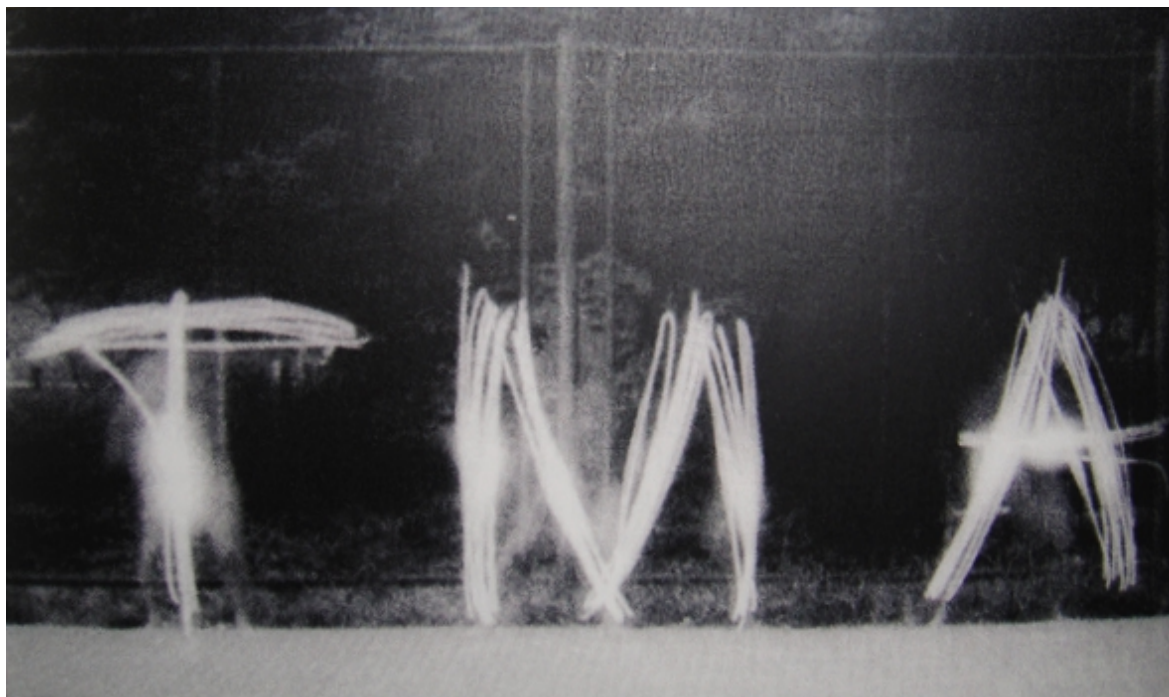
Prvú prácu a seriózne pokusy uplatniť svetlo vo výtvarnej tvorbe môžeme pripísať L. B. Castelovi. Zaoberal sa myšlienkou zostrojenia farebného organu a otvoril rozmer svetelnej plastike v ére Bauhausu. Významnú úlohu v definícii svetla v umení zohrali americkí umelci hnutia Light and Space (Svetlo a priestor), ktorí pracujú so svetlom mnohostrannejšie.

Na kresbu okrem prirodzeného svetla umelci využívajú pre kresbu svetlom umelé svetlo za podpory technických prostriedkov, ktoré v ich prvotnom význame nemajú slúžiť výhradne výtvarnému umeniu. V tomto procese je výrazným laser a jeho aplikácia v umení. Laser je zariadenie pre koncentrovanie elektromagnetickej radiácie do úzkeho a intenzívneho lúča, čo umožňuje využiť svetlo netradičnými spôsobmi vo vytváraní plošných alebo priestorových statických obrazov a soľptúr. Laserové umenie sa používa vo svete v umení už niekoľko rokov. Vývoj techniky umožnil riadiť vychyľovanie laserovho lúča pomocou počítača, a tak robiť jednoduché animácie premietaním lúča na pevnú plochu alebo meniace sa hmotné častice v priestore.

Mikuláš Poprocký, ktorý je predstaviteľom najmladšej umeleckej generácie na Slovensku vo svojich fotografických projektoch so svetelným lúčom používa dlhú dobu expozície a následným vrstvením jednotlivých záberov na seba, vytvoril zaujímavú možnosť zhmotnenia a modelácie tvaru prostredníctvom svetla.

Ďalší slovenský umelec Vladimír Kordoš v roku 1985 vo svojej projekcii kresieb svetlom strieda svetlo baterky so svetlom ohňa. Jeho luminografické kreácie nadobúdajú novú plnosť aj viacrozmernosť hĺbok vo vyjadrení. [1]

Medzi najvýznamnejších umelcov, ktorí pracujú svetlom a priestorom vo svetovom výtvarnom umení patria napríklad R. Irwin, B. Nauman, E. Orr, M. Nordmanová, D. Flavin. [1]



*Obr. 6. Mikuláš Poprocký, TMA*

## 2 HUDOBNÉ MÉDIÁ

### 2.1 Hudobné stanice

Najznámejšou a samozrejme aj najvýznamnejšou hudobnou stanicou vôbec je MTV. Práve preto sa v nasledujúcej časti zameriam hlavne na ňu.

MTV je vzor skoro všetkým hudobným staniciam. Vďaka svojej špecifickej štruktúre vysielania a spôsobu propagácie, sa udržala na svetovom trhu médií a stala sa akýmsi "manuálom na úspech" v komerčnej oblasti.

Prvého augusta 1981 o 12.00 odštartovala hudobná stanica MTV svoj prvý deň vysielania so slovami "Ladies and gentlemen, rock and roll". Toto heslo bolo doplnené o hudbu pripomínajúcu pristátie Apolla 11 na mesiaci. Štart hudobnej stanice bol teda malý krok pre človeka, ale veľký krok pre ľudstvo. Aspoň teda pre americkú mládež...

Základnou stratégiou MTV je osloviť mladú generáciu čo najskôr prostredníctvom svojho vysielania a rôznych iných aktivít, ktoré sú zamerané na dospelávajúce publikum. [7]



Obr. 7. MTV je malý krok pre človeka, ale veľký krok pre ľudstvo.

Prvé video, ktoré MTV vo svojom vysielaní spustilo bolo Video Killed the Radio Star od The Buggles a táto hudobná stanica doslova „vytvorila“ hviezdy ako Eurythmics, Prince, Ultravox, Duran Duran, Bon Jovi či The Police, ktorý sa do povedomia verejnosti dostali až prostredníctvom ich vysielania.

Na začiatku vysielania sa na televíznych obrazovkách objavovali len záznamy z koncertov. Ako rástla popularita hudobnej stanice, rástol aj záujem nahrávacích spoločností, ktoré pochopili význam tohto druhu umenia a začali čoraz viac investovať financie.

Stanica zo začiatku nehrávala mnoho černošských umelcov. Medzi nimi boli Eddy Grant, Tina Turner a Donna Summer. Ich hudba sa vo vysielaní objavovala len sporadicky. O prelom farebnej bariéry sa postaral v roku 1983 Michael Jackson s videoklipom Billie Jean. Bola to prvá skladba černošského interpreta, ktorá sa vo vysielaní začala objavovať častejšie. Neskôr sa podobne začalo dariť aj Whitney Houston a Janet Jackson.

Po troch rokoch vysielania bola stanica tak vplyvná, že si mohla dovoliť udeľovať ocenenia. Preto sa v roku 1984 konalo prvé udeľovanie MTV Video Music Awards. Počas odovzdávania cien vystúpila začínajúca speváčka Madonna, ktorá svojim správaním vyvolala prvý škandál. Od tej doby sa podarilo vyvolať mnoho škandálov a udelilo sa množstvo cien. Na konci deväťdesiatych rokov sa začalo hovoriť, že na MTV zomrela rocková hudba. Stanica sa prestala venovať klasickým rockovým kapelám a nahrádzala ich za pop, hip-hop a R&B. Pravdou je, že stanica mala neustále pokusy zaviesť rockové špeciály (napríklad Return of the Rock alebo All Things Rock), ale boli to viac menej krátkodobé záležitosti a rock sa z MTV naozaj postupne vytráca.

V roku 2007, počas odovzdávania MTV Video Music Awards, vyzval Justin Timberlake stanicu k tomu, aby začala vysielat' viac videí. Reagoval tak na skutočnosť, že sa v priebehu tohto desaťročia znížil počet hudobných videí z ôsmich hodín denne na tri. MTV sa vtedy výrazne sústreďia na reality shows, ktoré síce zvýšili ich sledovanosť, no zároveň vzbudili mnoho kontroverzných reakcií.

Na druhej strane je MTV často kritizovaná za prílišnú cenzúru. Veľmi prísne sa selektuje všetko, čo môže mať politický, rasový alebo náboženský podtón. Všetky takéto videá sú najčastejšie odstránené alebo posunuté na neskoršiu vysielaciu hodinu. [7]

MTV je trend, ktorý udáva smer. Pre túto stanicu platí, že čo sa objaví na obrazovke to sa postupom času objaví aj v spoločnosti. Niet divu, že aj na Slovensku sa čoraz častejšie začala používať angličtina, napodobňujú sa hudobné hviezdy a ovplyvňuje sa kultúrny vývoj. [7]



Obr. 8. MTV Video Music Awards

## 2.2 Trendy v oblasti hudobných videoklipov

Hudobný videoklip je krátkometrážne audiovizuálne dielo. Vznikol z krátkych filmových pesničiek, a preto tvorí neoddeliteľnú súčasť kinematografie. K ich rozšíreniu dopomohli hudobné stanice (MTV). Dnešné hudobné videoklipy sú využívané ako marketingové zariadenia, určené na podporu predaja hudobných nahrávok. Reklamná sila videoklipov sa najviac prejavila s nástupom umelo vytvorených skupín (Backstreet Boys, Spice Girls). Bez hudobného videa by ich úspech bol pravdepodobne iba lokálnou záležitosťou. Už pri výbere ich členov sa dbalo na to aby hlavne dobre vyzerali na obrazovke. [8]



V mojom projekte som pracoval s hip-hopovou skladbou, preto som sa zameral hlavne na videoklipy s touto tematikou. Po mojom prieskume, ktorý pozostával zo sledovania hudobných videoklipov, či už prostredníctvom hudobných staníc alebo internetu, som dospel k poznatkom, ktoré mi pomohli pri tvorbe môjho pohľadu na vec.

Pri práci som sa snažil vyhnúť zaužívaným princípom pri tvorbe hip-hopových videoklipov. Jedná sa o princíp s interpretom v hlavnej úlohe, ktorý spieva text piesne priamo na kameru, popri tom až prehnane gestikuluje. V celkovom poňatí ide o záznam jeho vystúpenia, pričom nie je braný dôraz na príbeh. Na rozdiel od toho, v mojom riešení sa snažím zbúrať tento zaužívaný model. Ide o vyzdvihnutie dejovej línie a podporenie hlavnej myšlienky skladby.

Podľa môjho názoru je v dnešných hip-hopových videoklipech kladený veľmi malý dôraz na individualitu, odlišnosť a umeleckú hodnotu, ktorú hudba ako žáner pre mňa predstavuje.

## II. PRAKTICKÁ ČASŤ

### 3 STANOVENIE CIEĽA

Hlavným cieľom projektu je vytvorenie vizuálneho štýlu hudobného interpreta, ktorý si hovorí Plexo (Peter Plecho). Zmyslom mojej práce je predstaviť tento nový vizuál, za pomoci hudobného videoklipu k singlu, ktorý je doplnený o promo plagát a obal na CD.

#### 3.1 Hlavná myšlienka

Hlavná myšlienka vychádza z obsahu textu vybranej pesničky (Predstav si!). Jej posolstvo nabáda poslucháčov predstaviť si svet bez všetkého zla a “bordelu naokolo”. Svet je teda postupne vykreslený ako štyri rozdielne zložené útvary, ktoré sa počas trvania klipu transformujú z nepravidelných proporcií do pravidelnej gule. Tým je vyjadrená hlavná myšlienka klipu, svet sa stal dokonalým.

V dnešnej spoločnosti sa neón používa ako prostriedok k upútaniu pozornosti. Počas práce som ho využíval často a v rôznych podobách. Symbolizuje tak dobu v ktorej žijeme a na ktorú reaguje aj text skladby.

## 4 VYPRACOVANIE PROJEKTU

V tejto kapitole krok po kroku opíšem postup práce, ktorú som si rozdelil do dvoch sekcií. Prvá pojednáva o hudobnom videoklipe a tá druhá o promo materiáloch (plagát a obal na CD).

### 4.1 Realizácia videomappingu

Základným prvkom videomappingu je plocha (napr. fasáda budovy) na ktorú sa projektuje. Preto som vytvoril sériu štyroch tvarov, z papiera a polystyrénu, na ktoré budem premietat' pripravené videá. Projekciu následne natočím a výsledkom bude súbor videí, ktoré rozprávajú príbeh a tvoria hlavnú časť videoklipu.

#### 4.1.1 Príprava tvarov

Pre vyjadrenie deja skladby (zmena zlého na dobré), som musel vytvorit' štyri rozdielne objekty. Každý je ale vytvorený rovnakým spôsobom. Skladá sa z polystyrénovej gule o priemere 11cm. Na ňu sú papierovou páskou prilepené ihlany, ktoré sú náhodne rozmiestnené po jej povrchu. V jednom prípade je guľa ponechaná bez papierových ihlanov. Takto pripravený tvar som nakaširoval.

Kaširovanie je výtvarná technika, pri ktorej sa pásy tenkého papiera, namočené do zmesi lepidla a škrobu, prikladajú na povrch predmetu. Ich vrstvením sa vytvorí okolo predmetu obal a po vyschnutí vznikne súvislý tvrdý povrch. Nakoniec som tvar nastriekal bielym matným sprejom.



*Obr. 9. Sériá štyroch tvarov z papiera a polystyrénu*

#### **4.1.2 Scéna**

Pretože sa mappovanie a následné natáčanie projekcie nedalo stihnúť za jeden deň, musel som preto vymyslieť systém, ktorým zaistím presnú vzdialenosť medzi projektorom a mappovaným predmetom (inak by nesesedela mapa). Problém bol však v tom, že tvary museli byť uchytené bez pohnutia, ale zároveň by mali byť ľahko vymeniteľné, jeden za druhý.

##### **Pokus č.1**

Pri prvom pokuse som použil preglejku ako podkladovú pracovnú plochu. Na uchytenie tvaru som zvolil drôt hrubý 2 mm. Do nakaširovaného tvaru som, rovnako širokým vrtákom, navítal otvor, do ktorého som vsunul drôt. Ten som následne prichytil lepiacou páskou.

Takto spojené dva prvky som teraz potreboval pripevniť k doske. Vyvrtal som do nej preto otvor a vsunul doň voľný koniec drôtu. Docielil som to, že tvar je presne na svojom mieste, ale zároveň sa dá pohodlne vymeniť za druhý.

Pre projektor som vytvoril priestor, ktorý je ohraničený doskami, ktoré zaisťujú pravé uhly a tým je vždy vycentrovaný na správnom mieste. Takto dokončená scéna bola pripravená na mapping, ku ktorému som sa samozrejme dostal, ale podrobnejšie ho opíšem v pokuse č.2.

Keďže to bola moja prvá skúsenosť s mappingom, stretával som sa s množstvom problémov, s ktorými som vopred nepočítal. Jedným z nich bolo ohnutie mojej pracovnej dosky pod vplyvom nepriaznivých poveternostných podmienok, Doska bola odložená v izbe na internáte, kde sa nečakane striedalo teplo so zimou. Tým, ako sa doska skrútila o pár cm, sa mi samozrejme posunula celá vytvorená mapa, dôsledkom čoho sa neodvratne zničil celý obraz. Musel som to teda skúsiť ešte raz a lepšie.

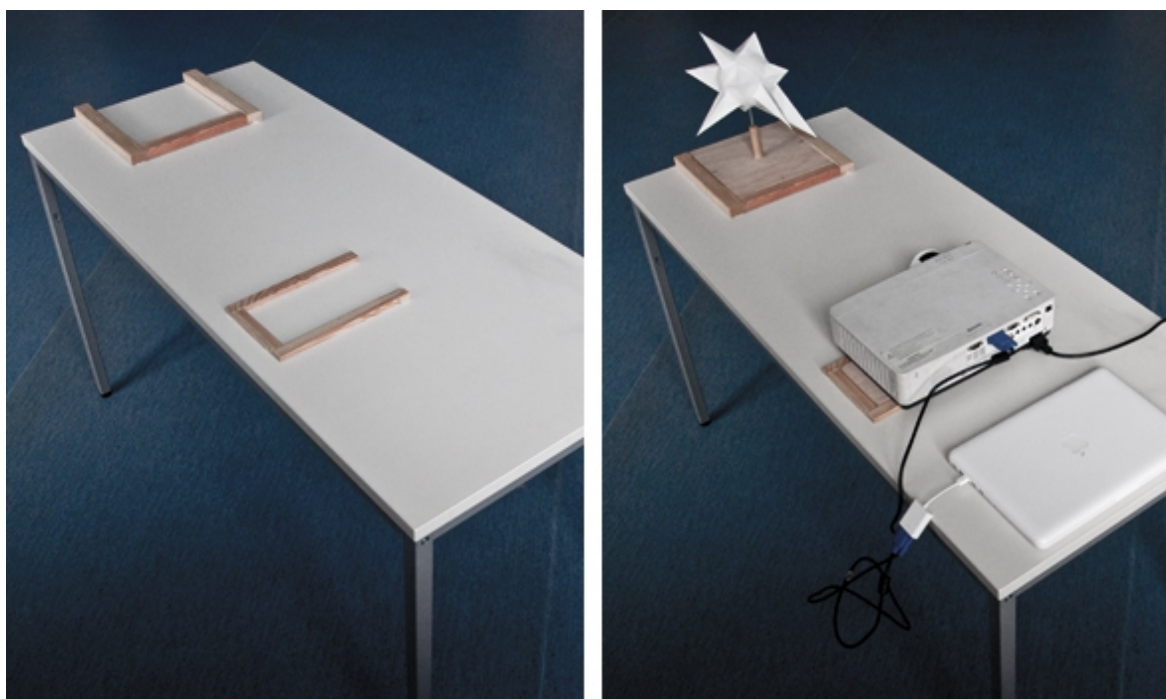


*Obr. 10. Prvý pokus mappingu, neúspešný*



## Pokus č.2

Pri druhom pokuse som nepoužil podkladovú dosku ale rovno školský stôl. Ten som si samozrejme zapožičal. Naň som prilepil obojstrannou penovou páskou kúsok drevených doštičiek tak, aby vytvorili požadovaný útvar, do ktorého zapadne podložka, ktorá je priskrutkovaná k projektoru.



*Obr. 11. Druhý mappingový pokus*

Namiesto drôtu som tentokrát použil závitovú tyč o priemere 8 mm. Tú som pomocou svojej sily zavítal do tvaru. Zároveň som ale použil lepidlo, ktoré vo vnútri polystyrénu nabopnalo a tým drží tyč bez pohybu. Druhá strana závitovej tyče sa pohodlne zakrútila do pripraveného podstavca, na ktorom je zavítaná šrauba tak, aby vytvárala závit. Tak sa dajú pohodlne meniť tvary podľa potreby. Aj druhá scéna bola pripravená na mapping.

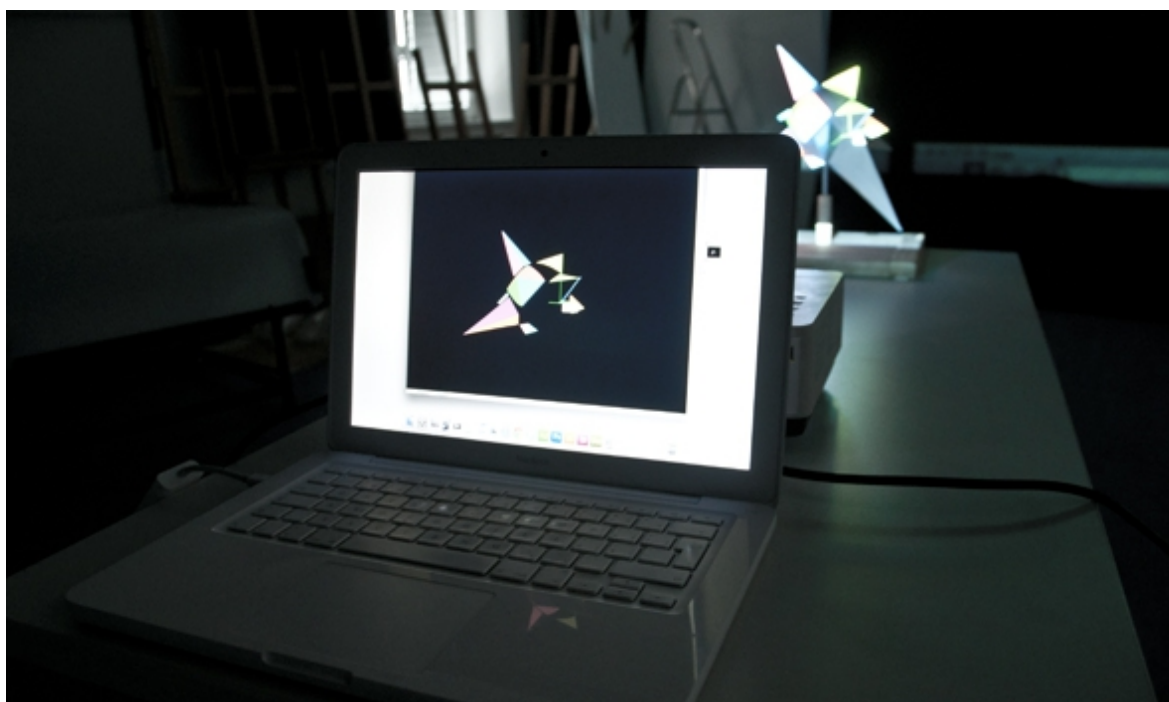


*Obr. 12. Podstavec, na ktorom je vytvorený závit*

### 4.1.3 Mapping

Keď som mal všetky tvary a scénu pripravenú, mohol som začať vytvárať mapy. Rozhodol som sa ale postupovať opatrným spôsobom (poučený predchádzajúcimi nepredvídateľnými okolnosťami), čo znamenalo, že som namapoval prvý tvar, vytvoril videá, ktoré som následne použil v projekcii a tú som nakoniec natočil. Týmto spôsobom som sa vyhol manipulácii s tvarom, ktorý ostal neustále priskrutkovaný na podstavci. Až po dokončení videa som prvý tvar vymenil za druhý a kolobeh sa zopakoval.

Mapping prebiehal tak, že projektor, na ktorom bola otvorená pracovná plocha Adobe Illustrator CS5.1, svietil priamo na tvar. V mieste, kde projektor osvetľoval vrchol som umiestnil bod. Tým ako som rozmiestňoval nasledujúce body (kontroloval som svetlo ako dopadalo na hrany tvaru), vznikol farebný trojuholník, ktorý presne kopíroval jednu stenu mappovaného tvaru. Takýmto spôsobom, za pomoci rôznofarebných plôch, som vykreslil celý objekt. Každý jeden prvok má svoju špecifickú farbu, aby sa neskôr dal nahradiť videom.



*Obr. 13. Postup mapovania*

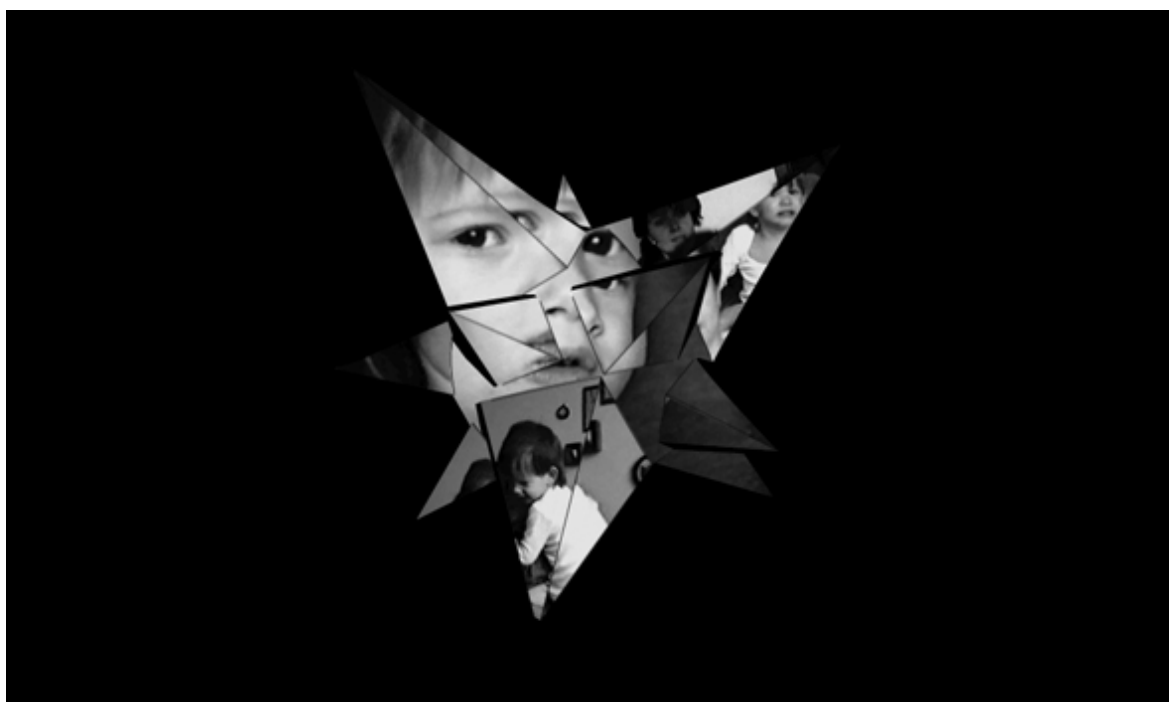
#### **4.1.4 Příprava videí**

Na začiatku som sa rozhodol, že vo svojej práci budem pracovať výhradne s autentickými zábermi. Väčšinu videí som si preto natočil sám, ale jedno video ktoré som potreboval, rodinné video, som natočiť nechcel, pretože sa mi zdalo lepšie použiť zábery z detstva interpreta. Poprosil som Plexa, či nemá v archíve jedno staré rodinné video. Našťastie mal. Poslal mi asi 40 minútové domáce video, v ktorom je zachytená skoro celá jeho rodina.

Predtým ako som začal pracovať s jednotlivými videami, musel som previesť mapy vytvorené v Ai do Ps, pretože som potreboval pracovať s každým segmentom osobitne, a to zaistili práve vrstvy. Z Photoshopu

Rozvrstvený psd súbor som následne naimportoval do Apple Motion, ktorý je jednoduchý na ovládanie a spĺňa všetky parametre, ktoré som pri mojej práci nevyhnutne požadoval. Jeho pracovná plocha je výborne rozvrhnutá, čím sa maximálne zredukuje čas, ktorý by inak zabralo hľadanie rôznych funkcií.

Základnými úpravami videí, ktoré budú mappované, je prevedenie do čierno-biela a zvýšenie kontrastu. Dbal som hlavne na to, aby sa pri zmenšení nestratila ich čitateľnosť. Jednotlivé videá som následne umiestnil na vybranú pozíciu, pričom som zmenil rotáciu a veľkosť videa. Podľa potreby a pomocou predpripravených vrstiev som ich neskôr vymaskoval. Vizuálna stránka mappingu autentických videí je založená na princípe skla a črepín, ktoré symbolizujú úlomky nášho života.



*Obr. 14. Vizuálna stránka je založená na princípe črepín skla*

V záverečnej časti klipu je 20 sekundový monológ, ktorý je akýmsi zhodnotením celého posolstva tejto skladby. Preto som chcel vyjadriť celú spoločnosť jedným spoločným symbolom. Zvolil som maják sanitky, ktorý podľa môjho názoru, charakterizuje stále viac a viac chorú spoločnosť.

V dnešnej dobe sme vystavený zákernejším chorobám ako v minulosti. Ľudia sa stávajú závislými na liekoch, peniazoch a povedal by som, že na všetkom čo ich obklopuje.

Nedokážeme s vzdať ani najmensej maličkosti. Preto som tento maják, ktorý svieti na poplach, neumiestil na predmet, ale na človeka, konkrétne na Plexa. Modrý maják je štylizovaný a je spojený s bielou plochou, ktorá je umiestnená na očiach. Apelujem tým na cenzúru a týmto spôsobom opäť poukazujem na človeka ako jedinca, ktorý má právo povedať svoj názor.



*Obr. 15. Modrý maják sanitky, symbol chorej spoločnosti*

#### **4.1.5 Natáčanie**

Keď som mal vyexportované motion videá a pripravenú scénu, mohol som zahájiť natáčanie mappingu. Prvá a jedna z najdôležitejších vecí v projekte je výber vhodného pohľadu. Dal som si záležať, tak som strávil dlhší čas prípravou a výberom uhlov z akých budem natáčať. Každý tvar je špecifický svojou rozmanitosťou, preto je aj umiestnenie statívu s fotoaparátom rozdielny. Pri natáčaní som používal fotoaparát Canon 7D s citlivým objektívom, pretože som zábery točil viac-menej v tme.

Keďže boli objekty upevnené na závitovej tyči a svietil na ne projektor, je na záberoch túto tyč vidieť. Preto boli potrebné neskoršie úpravy. V postprodukcii som odstraňoval hlavne rušivé elementy, ktoré sa objavili až na monitore počítača.

Pre strih videa som zvolil Final Cut Pro, ktorý poskytuje všetky možnosti a nástroje pre strih videa a hudby. Tak ako v prostredí Motionu je aj tu ľahké sa orientovať a ovládacie prvky sú rozmiestnené intuitívne.



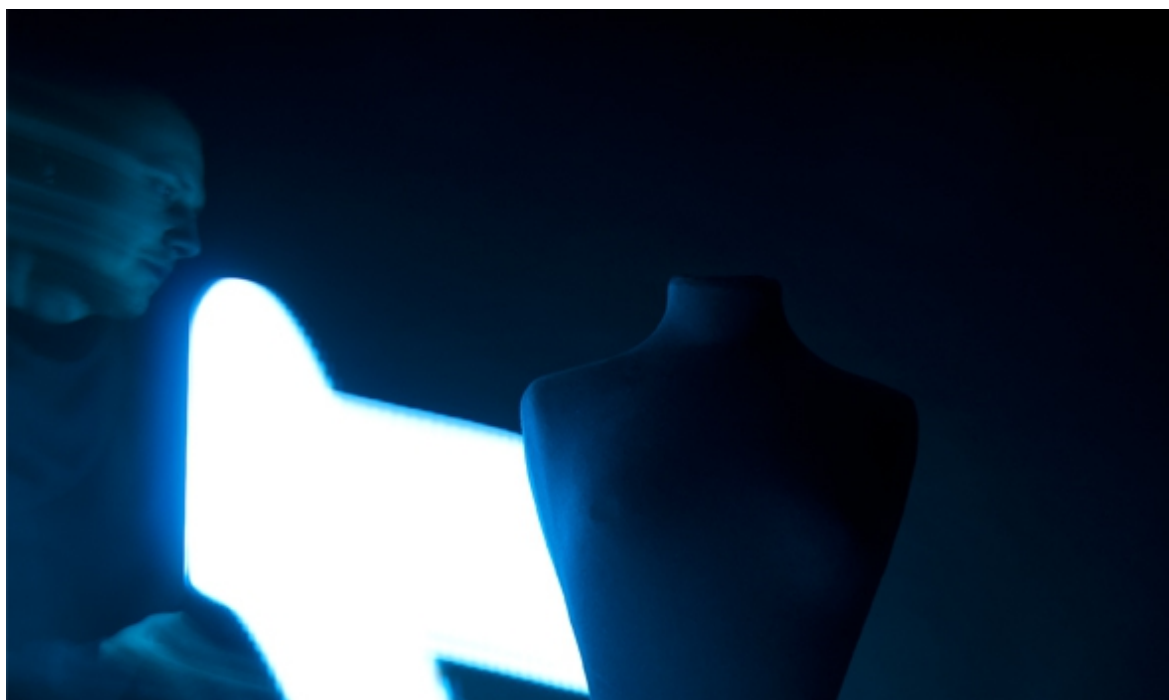
*Obr. 16. Finálne natáčanie projekcie*

## 4.2 Realizácia luminografie

Kresbu svetlom som zvolil na vyjadrenie refrénu skladby. Hlavným dôvodom je symbolické vyjadrenie abstraktných myšlienok, ktoré nás obklopujú. Tým že som fotografiou zachytil tok svetla, zaznamenal som určitú pominuteľnú situáciu, proces ktorý je voľným okom neviditeľný.

Nasledující práci som si rozdelil na dve časti, prípravnú a finálnu. V prípravnej fáze, som namiesto skutočnej osoby používal figurínu. Zvolil som si ju preto, lebo napodobňuje skutočný tvar ľudského tela (ženského), ale hlavne preto lebo sa nehýbe, čo mi uľahčilo následnú postprodukcii.

Na kresbu svetlom som si zvolil neónové svietidlo, ktoré má rukoväť a používa sa v stavebníctve. Má šnúru dlhú 3 metre, takže sa s ním dobre manipuluje. Fotoaparát som postavil na statív a nastavil dobu expozície na 1 sekundu, kvôli zachyteniu toku svetla. Po stlačení spúšte som s neónovým svetlom v ruke spravil pohyb popri figuríne. Na výslednej fotografii sa vytvoril pás svetla. Potreboval som ale podkladovú fotku, pri ktorej sa neón nehýbe. Preto som nafotil figurínu s neónovým svetlom zaveseným za chrbtom. Tým som docielil primeraného osvetlenia na podkladovej fotografii, z ktorej budem neskôr vychádzať pri animácii.



*Obr. 17. Skúšobné fotografovanie za pomoci figuríny*



Prípravné fotografie som upravoval v Adobe Photoshop CS5.1. Najväčší problém v neskoršej animácii svetelného lúča je ten, že dve fotky, ktoré sa v animácii prekrývajú, musia byť dokonale presné, pretože pri odhaľovaní by došlo k nežiadúcemu posunu. Pri práci s figurínou by tento problém nemal byť až tak zreteľný, keďže sa jedná o neživý predmet, ktorý sa nehýbe. Samozrejme som sa zmýlil. Tým, že som pracoval s dvomi rozdielnymi fotkami nezávisle na sebe, a až po ich úprave som sa snažil vyretušovať presahy, nedocielil som preto požadovaný dokonale presný efekt.



*Obr. 18. Jasne viditeľný presah*

#### **4.2.1 Fotografovanie**

Počas finálneho fotenia som nespolupracoval s neživou figurínou ale so živým Plexom. A práve tu nastal očakávaný háčik. Keďže Plexo nevydržal celé hodiny nehybne stáť ako kameň, potreboval som zvoliť odlišný prístup fotenia. Preto som pri základnej, čiže podkladovej fotke, nepoužíval tak dlhú expozíciu ale výrazne kratší čas. Zmenšil som aj clonové číslo, pričom som fotil sériovo, aby aspoň jedna z fotiek bola ostrá.

Vedel som, že dĺžka refrénu je 10 sekúnd, preto jedna alebo dve fotky svetelnej kresby nebudú na animáciu stačiť. Tým pádom som nafotil čo najzaujímavejšie pohľady a ťahy lúča akých som bol schopný. Lúče som sa snažil umiestniť na čo najlepšie miesto, aby nerušili a zároveň evokovali tok myšlienok.



*Obr. 19. Rozdielne ťahy svetelného lúča*

#### **4.2.2 Postprodukcia**

Postprodukcia bola podľa očakávania omnoho náročnejšia, ako pri figuríne. Po vytriedení zaujímavých záberov a vymazaní tých rozmazaných som zistil, že na žiadnej dvojici snímkov nie je Plexo v identickej pozícii. Zvolil som teda spôsob, ktorý mi zaručil dokonalú zhodu. Nepracoval som s dvoma psd súbormi osobitne, ale len s jedným. V ňom bola podkladová fotografia, nad ktorou je vrstva s lúčom svetla a nad nimi je tretia vrstva, kde je ožiarená postava. Tá má blending mode nastavený na screen, čo spôsobuje, že sa zvýraznia svetlé odtiene. Podkladovú vrstvu som vyretušoval do posledného detailu a dorobil som šírku pozadia podľa potreby, keďže som Plexo, ktorý meria 2 metre, fotil na výšku. Takto prerobené psd súbory som naimportoval do Apple Motion.



*Obr. 20. Presné krytie vrstiev*

### **4.2.3 Animácia**

Ešte predtým ako som začal pracovať na animácii, predpripravil som si masky v Ps za pomoci tabletu, ktoré budem používať neskôr. Potreboval som špecifické parametre tvarov, ktoré by bolo v Motione veľmi problematické vytvoriť. Až keď som mal všetky potrebné podkladové materiály, mohol som začať s animáciou.

Ako prvú som rozanimoval vrstvu s lúčom svetla. Použil som tvar pripravený v ps, ktorým som vymaskoval lúč svetla a pohybom masky som docielil ilúziu postupného putovania svetla. Druhú vrstvu som rozanimoval podobným spôsobom, s tým rozdielom, že výsledným zámerom bolo čo možno najrealistickejšie stvárnenie svetla rozlievajúceho sa po ľudskej tvári a tele. Posledný krok vo vytvorení animácie svetelného toku spočíval v priblížení kamery k plátnu, čím sa vytvoril priestor pre jej pohyb s putujúcim svetlom. Takto vytvorená animácia pripomínala natočené video, aj keď základom bola fotka.

### 4.3 Promo materiály

Koncepcia je založená na predstavení nového vizuálneho štýlu, za pomoci hudobného videoklipu k singlu, ktorý je doplnený o promo plagát a obal na CD.

#### 4.3.1 Typografia

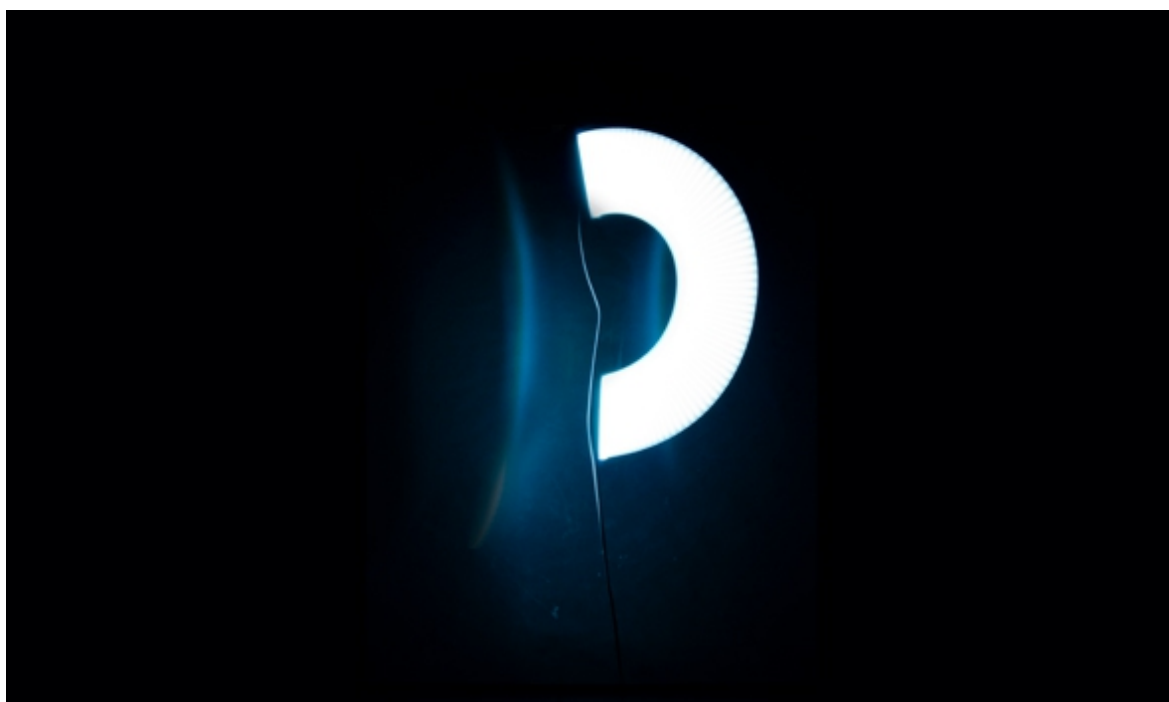
K celkovému vizuálnemu štýlu bolo potrebné pripojiť špecifický neónový font. Ten som vytvoril spojením fontu Atrament s fontom Kabel, ktorý som upravil tak, aby vytváral akúsi neónovú trubicu. Novozložený font som na záver doplnil o elektrický kábel a využívam ho pri písaní nadpisov a titulkov. Ako doplnkovú typografiu som zvolil taktiež font Atrament.



*Obr. 21. Ukážka fontov*

#### 4.3.2 Plagát a obal na CD

Z využitím zásad vizuálneho štýlu som vytvoril sadu plagátov a obal na CD. Sú založené na zaujímavej fotografii, ktorá je doplnená typografiou. Obal singlu obsahuje booklet, ktorý spĺňa všetky potrebné náležitosti. Od názvu singlu, cez oficiálne webové stránky interpreta, až po autorské práva.



*Obr. 22. Podkladová fotografia pre tvorbu plagátu*

## ZÁVER

Moju bakalársku prácu by som zhrnul do niekoľkých dôležitých hesiel: experiment, silné a slabé stránky projektu, konkurencieschopnosť a originalita.

Experiment, ktorý je základom mojej práce, spočíva vo využívaní neštandardných spôsobov tvorby a kombinácii poznatkov so skúšaním netradičných techník čo nakoniec vyústilo do zaujímavých rovín.

Hlavným kritériom pri tvorbe mojich projektov (nie len bakalárska práca) je čo najvernejšie priblíženie konečného výsledku k počiatočnej idei. Po dokončení všetkých zložiek práce a následnom zhodnotení, musím napísať, že som spokojný s tým do akej miery sa výsledok podobá prvotnej predstave.

Keďže je tento videoklip a celkové promo vytvorené pre reálneho zákazníka, ktorý sa pohybuje na scéne už pár rokov, som veľmi zvedavý, ako ho budú akceptovať jeho fanúšikovia a hudobná verejnosť na Slovensku. Na jednej strane je dobré, že sa podarilo vymyslieť niečo neobvyklé, niečo s originálnym charakterom. Ale na strane druhej nemusí tento pohľad ľudí zaujať natoľko, aby sa pri ňom pozastavili. Aj napriek tomu, že som na projekte pracoval sám si myslím, že videoklip má potenciál konkurovať ostatným.

**ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY**

- [1] UHEL, Jaroslav. Identita kresby alebo umenie vnútorného sveta. 1. vyd. Liptovský Mikuláš: Norami, 2009. ISBN 978-80-8083-863-8.
- [2] ARTYČOK.TV [online]. c2011 [cit. 2012-05-07]. Dostupný z WWW: <<http://artycok.tv/lang/cs-cz/8053/macula>>.
- [3] VZÁŘÍ [online]. [cit. 2012-05-09]. Dostupný z WWW: <<http://www.vzari.cz/app/videomapping>>.
- [4] COGNITO: Motion grafika [online]. [cit. 2012-05-07]. Dostupný z WWW: <<http://www.cognito.cz/motion-grafika/>>.
- [5] WIKIPEDIA: Otevřená encyklopedie [online]. c2012 [cit. 2012-05-11]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/VJing>>.
- [6] WIKIPEDIA: The Free Encyclopedia [online]. c2012 [cit. 2012-05-12]. Dostupný z WWW: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_graphics](http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphics)>.
- [7] WIKIPEDIA: The Free Encyclopedia [online]. c2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupný z WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/MTV>>.
- [8] WIKIPEDIA: The Free Encyclopedia [online]. c2012 [cit. 2012-05-12]. Dostupný z WWW: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Music\\_video](http://en.wikipedia.org/wiki/Music_video)>.



## **ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK**

Ai Adobe Illustrator – program od spoločnosti Adobe k tvorbe vektorovej grafiky

MTV Music television – hudobná stanica

Ps Adobe Photoshop – program od spoločnosti Adobe k úprave fotografií

psd Adobe Photoshop document file, súbor vytvorený v Photoshope

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

Obr. 1. Vjing v Londýne.....	11
Obr. 2. Mapping na Pražskom orloji.....	12
Obr. 3. Motion animácie, COOL TV.....	14
Obr. 4. Úvodná sekvencia filmu Psycho.....	15
Obr. 5. Particle systém.....	17
Obr. 6. Mikuláš Poprocký, TMA.....	19
Obr. 7. MTV je malý krok pre človeka, ale veľký krok pre ľudstvo.....	20
Obr. 8. MTV Video Music Awards.....	22
Obr. 9. Séria štyroch tvarov z papiera a polystyrénu.....	27
Obr. 10. Prvý pokus mappingu, neúspešný.....	28
Obr. 11. Druhý mappingový pokus.....	29
Obr. 12. Podstavec, na ktorom je vytvorený závit.....	30
Obr. 13. Postup mapovania.....	31
Obr. 14. Vizuálna stránka je založená na princípe črepín skla.....	32
Obr. 15. Modrý maják sanitky, symbol chorej spoločnosti.....	33
Obr. 16. Finálne natáčanie projekcie.....	34
Obr. 17. Skúšobné fotografovanie za pomoci figuríny.....	35
Obr. 18. Jasne viditeľný presah.....	36
Obr. 19. Rozdielne ťahy svetelného lúča.....	37
Obr. 20. Presné krytie vrstiev.....	38
Obr. 21. Ukážka fontov.....	39
Obr. 22. Podkladová fotografia pre tvorbu plagátu.....	40

## ZOZNAM PRÍLOH

[PI]    Obsah dátového CD

## **PRÍLOHA P I: OBSAH DÁTOVÉHO CD**

### **Priložené CD obsahuje:**

- túto prácu vo formátoch PDF a DOC (Adobe Acrobat a Microsoft Word)
- obrazovú dokumentáciu praktickej časti záverečnej práce
- všetky potrebné materiály