

Audiovizuální instalace slovenského rapu

Samuel Bugel'

Bakalářská práce
2024

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Samuel Bugel**
Osobní číslo: **K21094**
Studijní program: **B0212A310004 Multimedia a design**
Specializace: **Digitální design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Audiovizuální instalace slovenského rapu**

Zásady pro vypracování

1. Reflexe dosavadního stavu poznání vztahujícího se k tématu práce
2. Vlastní analýza poznatků pro následnou práci s tématem
3. Variantní návrhy řešení
4. Postup zpracování vybrané varianty řešení
5. Závěr

- a) teoretická část v rozsahu 25 – 30 normostran textu
- b) prototyp nebo funkční model nebo fyzický model v měřítku 1:1, 1:2, 1:3, 1:5, 1:10 podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce
- c) grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m²

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

Seznam doporučené literatury:

ANDERSON, Stephen P. *Přitažlivý interaktivní design: jak vytvářet uživatelsky přívětivé produkty*. ISBN 9788025137222.
Gray, Dave. *Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers*. ISBN 9780596804176.
Chen, Wang. *Interactive Installation Art & Design*. ISBN 9789881998583.
Sandu Publications. *New Media Installation*. ISBN 9781584237181.

Vedoucí bakalářské práce: MgA. Václav Skácel
Ateliér Digitální design

Datum zadání bakalářské práce: 1. listopadu 2023
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2024

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan



MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. března 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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 komerčnímu účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 25. 3. 2024

Jméno a příjmení studenta: Samuel Bagel

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Projekt sa zameriava na riešenie pomyselného problému, ako vyobrazit' a prerozprávať divákovi príbeh slovenského rapu v galerijnom prostredí za pomoci digitálnych médií a nástrojov. Inštalácia má za úlohu poskytnúť návštevníkovi audiovizuálny zážitok, tak isto ako aj informačnú hodnotu na tému slovenského rapu a jeho kultúry. Inštalácia ponúka viacero vnemových zážitkov, od samotnej hudby, cez vizuálnu reprezentáciu textov až po celkový dizajn jednotlivých segmentov. Návštevník sa po zahliadnutí cíti kultúrne obohatený a informovaný v žánri, ktorý mu doteraz pripadal vtipný a neseriózný.

Kľúčová slova: slovenský rap, inštalácia, infografika

ABSTRACT

The project focuses on solving the imaginary problem of how to depict and retell the story of Slovak rap to the viewer in a gallery environment using digital media. The installation is intended to provide the visitor with an audiovisual experience as well as informative value on the topic of Slovak rap and its culture. The installation offers multiple perceptual experiences, from the music itself, to the visual representation of the lyrics, to the overall design of the individual segments. After catching a glimpse, the visitor feels culturally enriched and informed in a genre that he or she has previously found humorous and unserious.

Keywords: Slovak rap, installation art, infographics

Rád by som poďakoval vedúcemu práce MgA. Václavovi Skácelovi, za pomoc, praktické rady a prínosné konzultácie, ktoré ma viedli k finálnemu riešeniu a prispeli ku kvalite práce. Ďalej by som chcel poďakovať svojmu oponentovi M.Sc. Jakubovi Otčenášovi za jeho čas, ochotu a cenné rady. V neposlednom rade by som rád poďakoval svojim ateliérovým spolužiakom a hlavne svojim rodičom za finančnú a emočnú podporu počas celého štúdia.

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 HISTORICKÝ KONTEXT	11
1.1 OD FONOGRAFICKÝ VALCOV AŽ K MP3	11
1.2 VPLYV MP3	12
1.2.1 Napster	12
1.2.2 MP3 prehrávače	13
1.2.3 iPod	13
1.4 ZÁVER.....	15
2 DIGITÁLNE TECHNOLOGIE V HUDOBNOM PRIEMYSLE	16
2.1 HUDOBNÉ VIDEOKLIPY AKO STORYTELLINGOVÝ NÁSTROJ	16
2.1.1 Videoklipy v rapovom žánri.....	17
2.2 VIRTUÁLNY INTERPRETI.....	19
2.3 GRAFICKÉ UŽÍVATEĽSKÉ ROZHRAŇIA.....	21
2.4 SOCIÁLNE SIETE A MARKETING	22
2.5 ZÁVER.....	23
3 VIZUÁLNA ANALÝZA RAPOVÉHO ŽÁNRU	24
3.1 RAP NA SLOVENSKU.....	24
3.1.2 Komercia	26
3.1.3 Nová vlna	29
3.1.4 Digitálna éra	31
3.2 ZÁVER.....	33
4 PRÁCA S PRIESTOROM SKRZ DIGITÁLNE MÉDIA.....	34
4.1 INŠTALAČNÉ UMENIE.....	34
4.2 DIGITÁLNE INŠTALÁCIE	34
4.2.1 The Grief of Misfit Cathedrals	35
4.2.2 Terrell Place	35
4.2.3 Enel Interactive Stations	36
4.3 VYUŽITE V MÚZEÁCH A GALÉRIÁCH	37
4.3.1 Dinosauria Museum Prague	37
4.3.2 David Bowie Is.....	38
4.4 VIDEO MAPPING	39
4.4.1 Interconnection.....	39
4.4.2 Vans.....	39
4.5 ZÁVER.....	40
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	41

5	TÉMA A OBSAH.....	42
5.1	FORMA.....	42
5.2	CIEĽOVÁ SKUPINA.....	42
6	LOGIKA INŠTALÁCIE.....	43
6.1	INFORMAČNÁ ČASŤ.....	43
6.2	AUDIOVIZUÁLNA ČASŤ.....	43
6.3	DEKORATÍVNA ČASŤ.....	44
6.4	FUNKČNÝ CELOK.....	45
7	VIZUÁLNY ŠTÝL.....	46
7.1	PRVOTNÉ NÁVRHY.....	46
7.2	SLOVENSKÁ ESTETIKA.....	47
7.3	ESTETIKA INŠTALÁCIE.....	48
8	PRÁCA S PRIESTOROM.....	50
9	KOMPONENTY INŠTALÁCIE.....	52
9.1	INFORMAČNÁ ČASŤ.....	52
9.1.1	Obsah.....	52
9.1.2	Prevedenie.....	53
9.2	AUDIOVIZUÁLNA ČASŤ.....	55
9.2.1	Obsah.....	55
9.2.2	Prevedenie.....	55
9.3	DEKORATÍVNA ČASŤ.....	57
9.3.1	Obsah.....	57
9.3.2	Prevedenie.....	57
	ZÁVĚR.....	58
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	59
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	62
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	63

ÚVOD

Slovenský rap je žáner ktorý si osobne nesiem vo svojom srdci už od skorých pubertálnych rokov. Žáner, ktorý ku mne prehovára lyricky aj hudobne. Počas môjho štúdia v Zlíne som sa však stretol s nepochopením a neakceptovaním tohto žánru ako významného hlasu mladej generácie. Práve tento stret dvoch svetov poháňal moju túžbu vyobrazit' a prerozprávať divákovi príbeh a esenciu slovenského rapu tak, ako najlepšie viem. Prial som si ponúknuť skrz moje schopnosti pohľad na tento žáner vo svetle ako ho vidím ja.

V teoretickej časti mojej práce sa venujem niekoľkým témam, ktoré priamo súvisia s týmto žánrom alebo mnou zvoleným médiom. Snažím sa poukázať na historický kontext počúvania hudby, digitálne technológie dôležité pre hudobný priemysel, vizuálnu stránku rapového žánru či samotné inštalačné umenie ako skvelé médium pre vyobrazenie témy slovenského rapu.

S prechodom do praktickej časti práce sa začínam venovať problémom ktoré som pri vytváraní tohto projektu riešil. Od komplexného spisovania informácii a faktov, cez vytváranie vizuálneho štýlu až po samotnú prípravu jednotlivých komponentov samotnej inštalácie.

I. TEORETICKÁ ČÁST

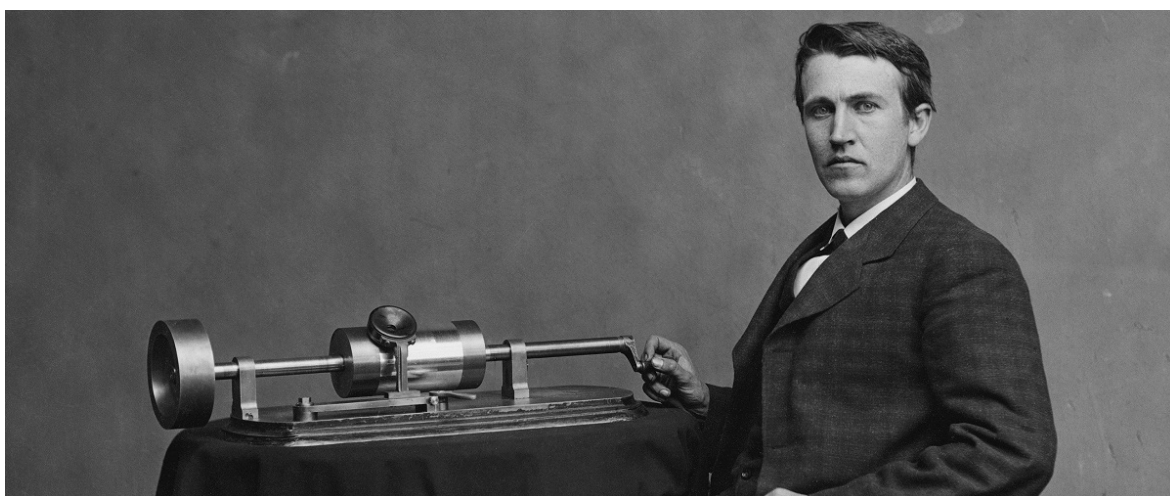
1 HISTORICKÝ KONTEXT

„Na začiatku 21. storočia považujeme za samozrejmosť, že obrovský a rozmanitý svet hudby, ktorý je všade okolo nás, môžeme privolať stlačením tlačidla. Ešte nedávno však bola hudba vzácnym slabým šepotom v púšti ticha.“ (Howard Goodall's Story of Music, 2013)

Po dlhé tisícročia mala hudba len jednu cestu ako sa dostať ku svojmu poslucháčovi, a to za pomoci hudobníkov a ich nástrojov. Aby si človek mohol niečo vypočuť, musel vyhľadávať miesta, kde bola hudba prezentovaná a prežiť niekoľko dní, či týždňov bez vypočutia jedinej noty nebolo ničím neobvyklým. Technologický rozvoj však zasiahol aj túto sféru našich životov, a dal tak príležitosť hudobnému priemyslu rozšíriť svoje portfólio distribúcie a nepopierateľne tak zmenil spôsob ako hudbu vnímame a konzumujeme.

1.1 Od fonografický valcov až k MP3

Celé to v roku 1877 odštartoval Thomas Alva Edison, ktorý prišiel na svet s vynálezom fonografu, prvého zariadenia na nahrávanie a prehrávanie zvuku. Fonograf fungoval na princípe zachytávania zvukovej informácie na prenosný valec potiahnutý staniolovou fóliou a pri reprodukcii bolo nutné otáčať kľukou rýchlosťou podobnou tej pri nahrávaní, aby bol zvuk zrozumiteľný. Aj keď táto prvá verzia nebola dokonalá, a kvalita zvuku bola príšerná, tento vynález znamenal obrovskú zmenu v konzumácii a distribúcii hudby tým, že si ju človek mohol vypočuť z pohodlia domova. (Osmani, 2015)



Obr. 1 Thomas Edison a prvý fonograf (Electrohome, 2021)

Hudobný priemysel od tohto počiatočného bodu prešiel obrovskými technologickými zmenami. Fonografické valce nahradili gramofónové platne. Tie ovládli hudobný priemysel v prvej polovici 20. storočia a až do dnešného dňa sú považované za najkvalitnejšiu formu nahrávky, ktorú môže jednotlivец vlastniť. Platne v 63. roku dvadsiateho storočia nahradili kazety a kazetové prehrávače, no tá pravá technologická zmena a posun k budúcnosti prichádza až v roku 1982. Compact disc, známy ako CD, digitálne transformuje zvuk na obyčajné nuly a jednotky a koncom osemdesiatych rokov sa stáva novým štandardom v prehrávaní hudby. V rovnakom období prichádza na scénu internet a začínajú prvé pokusy zasielania dát, mimo iné aj zvukových nahrávok. Naskytuje sa však jeden problém. Zvukové súbory sú objemom dát veľké a internet v skorých 90. rokoch pomalý. V roku 1993, po 4 rokoch výskumu, tak Karlheinz Brandenburg spolu s jeho vedeckým tímom v snahe vytvoriť dátovo menej náročný štandard vhodný pre použitie pre digitálne rozhlasové vysielanie prinášajú do digitálneho sveta nový zvukový formát MP3. (Bellis, 2019) MP3 sa so svojim malým dátovým objemom a bezstratovou kompresiou rýchlo stal populárnym formátom pre prehrávanie hudby naprieč celým spektrom hudobnej konzumácie. Od MP3 prehrávačov, cez mobilné zariadenia až k veľkým osobným počítačom. Skutočná hudobná revolúcia tak mohla začať.

1.2 Vplyv MP3

Z nevinného digitálneho zvukového formátu sa MP3 rázom stalo lídrom v počúvaní hudby a malo na hudobný priemysel dopad, ktorý je často prirovnávaný k tragédii Titanicu. Z celosvetového profitu v roku 1999, ktorý činil zhruba 25,2 miliardy dolárov sa behom dekády zisky prepadli na 14,8 miliárd do roku 2011. (History 101, 2022) Tento obrovský úpadok malo na svedomí viacej faktorov spojených s MP3.

1.2.1 Napster

Internetová služba Napster, vyvinutá Shawnom Fanningom a Seanom Parkrom v roku 1999 bola jedným z hlavných dôvodov, prečo sa umelci začali obávať o svoje príjmy. Napster fungoval na základe zdieľania svojich hudobných knižníc cez internet, tiež známe ako peer-to-peer sharing. Táto služba bola veľmi populárna a miliónom internetovým užívateľom poskytovala jednoduchý prístup k veľkému množstvu bezplatných zvukových súborov (väčšinou hudby), ktoré bolo možné zdieľať aj s ostatnými členmi Napsteru. To malo za následky veľký úpadok ziskov naprieč hudobným priemyslom, keďže na vrchole popularity Napster používalo približne 80 miliónov registrovaných užívateľov. (Harris, 2023)

Raketový vzostup znamenal však aj raketový pád. Nelegálna distribúcia hudby okamžite vzbudila pozornosť asociácie RIAA (Recording Industry Association of America), ktorá vzniesla niekoľko obvinení proti nelegálnej distribúcii autorských materiálov. Po dlhých súdnych sporoch bol Napster prinútený odpojiť svoje servery a vyhlásiť bankrot. Aj keď sa dotknutým osobám a spoločnostiam podarilo súdnym procesom Napster zneškodniť, technológia zdieľania MP3 súborov bola svetu predstavená a nenapraviteľné škody už boli napáchané.

1.2.2 MP3 prehrávače

Napster síce užívateľom ponúkol možnosť nelegálneho sťahovania hudby, no súbory ostali stále zaseknuté v osobnom počítači a pokiaľ ste chceli počúvať hudbu inde ako doma, museli ste siahnuť po CD. To všetko sa ale na prelome milénia zmenilo. Vývoj počítačov, technológie batérií a MP3 dal vzniknúť prenosným MP3 prehrávačom, ktoré umožnili ľuďom počúvať hudbu kdekoľvek a kedykoľvek. Jedným z prvých MP3 prehrávačov ktorý zahltil trh s elektronikou bol kórejský MPman z roku 1999. Za pomoci Napsteru alebo iných nelegálnych webových služieb si tak človek jednoducho stiahol celé albumy a jednoducho presunul MP3 súbory na prehrávač. Hudobná revolúcia v skutočnom svetle.

1.2.3 iPod

Fenomén MP3 a MP3 prehrávačov pozorne sledoval aj sám veľikán technologického trhu, Steve Jobs. V roku 2001 tak Apple predstavil svoju vlastnú verziu a pohľad na MP3 prehrávače. Zariadenie s názvom iPod. Okrem nadčasového dizajnu, elegantným prevedením a kvalitnými materiálmi sa od konkurencie odlišoval najmä svojim úložiskom. iPod dokázal uchovávať na tú dobu neuveriteľných 1000 skladieb, čo je celá hudobná galéria priemerného poslucháča. Všetky tieto elementy fungovali fantasticky a iPod sa stal okamžitým hitom, čo dokazuje aj fakt, že do roku 2004 držal 90% podiel celého trhu prenosných prehrávačov.



Obr. 2 Prvý iPod (Apple wiki, 2022)

1.3 Digitálna distribúcia

Obrovský trend MP3 prehrávačov mal žiaľ na hudobný priemysel nepríjemný dopad. Nelegálne sťahovanie hudby bolo na svojom vrchole a stále klesajúce príjmy vydavateľstiev v predaji fyzických nosičov si žiadali zmenu situácie.

1.3.1 Pay-per-song

Tú ponúkol Steve Jobs so svojím pokusom o zrevolucionizovanie hudobného priemyslu nie len svojím hardvérom ale aj novým softvérom, zvaným iTunes Store. Nelegálne sťahovanie hudby nevidel ako záhubu ale ako príležitosť predstaviť svetu nový spôsob hudobnej distribúcie, tiež známym ako pay-per-song. V roku 2002 tak podpísal zmluvu s piatimi najväčšími hudobnými vydavateľstvami a v roku 2003 spúšťa iTunes Stores. (Chen, 2010) Tento softvér umožňoval ľuďom legálne kupovať digitálne nahrávky svojich obľúbených skladieb či albumov a slobodne ich počúvať na svojom počítači a iPod. Aj keď digitálne pirátstvo stále plienilo hudobný priemysel, s príchodom iTunes Store sa darilo držať ho na uzde a hudobníci spolu s vydavateľstvami už neprichádzali o také množstvo príjmov. V roku 2010 sa iTunes Store stal najväčším predajcom hudby na svete. V prvom kvartáli roku 2011 sa celkové príjmy vyšplhali na čiastku takmer 1.4 miliardy dolárov a do roku 2014 aplikácia predala 35 miliárd piesní celosvetovo. (Dilger, 2011) iTunes Store vládol digitálnej distribúcii po dobu 10 rokov a úspešne skombinoval dopyt po zvukových nahrávkach bez nutnosti vlastniť fyzickú kópiu hudby a zúfalú situáciu hudobného priemyslu, ktorému sa príjmy nekompromisne prepádali. Ako je už ale v internetovej dobe zvykom, trendy sa menia rýchlo a tak aj éra pay-per-song nemohla trvať večne a bola pomaly nahradená viac pohodlnejším spôsobom hudobnej distribúcie.

1.3.2 Streaming

System distribúcie pay-per-song z časti vyriešil problémy hudobných vydavateľstiev, no užívateľom neprinesol nič benefičné. Súbor museli stále sťahovať a niekde ich ukladať. Aj keď to už bolo legálne, neustále sťahovanie hudby a zaberanie úložiska sa časom začal javiť ako otravný proces. Podobne rozmýšľali v roku 2006 aj zakladatelia aplikácie Spotify, Daniel Ek a Martin Lorentzon. Tým ako vhodná náhrada nelegálneho pirátstva prišla idea vypožičiavania si hudby za mesačný poplatok. Takzvaný streaming. Užívateľ si mohol vybrať medzi spoplatnenou alebo nespoplatnenou variantou, ktorá ale fungovala na báze reklám. Ek bol presvedčený o tom, že ľuďom je vlastnenie hudby ukradnuté a chcú si iba vypočuť svoju hudobnú knižnicu kdekoľvek a kedykoľvek. A mal pravdu. V marci 2011 Spotify oznámilo 1 milión aktívne platiacich užívateľov a do septembra 2011 sa číslo zdvojnásobilo na 2 milióny. (Van Groove, 2011) To, že streaming naberá na popularite a začínal preberať korunu kráľa hudobnej distribúcie dokazuje v roku 2015 krok technologického veľikána Apple, ktorý sa so svojou vlastnou streamovaciu platformou Apple Music, snaží Spotify konkurovať. V polovici roka 2022 má Spotify 188 miliónov platiacich užívateľov a 433 miliónov užívateľov celkovo. (Porter, 2022) Streaming tak zachránil hudobný priemysel z ročných príjmov 14,7 milióna dolárov v roku 2011 a pozdvihol ho na 20,2 milióna dolárov za rok 2019, pri čom najväčší percentuálny podiel trhu patrí streamovacím platformám s 56,4% podielu. (Dolata, 2020)

1.4 Záver

Historický kontext má nepopierateľný vplyv na to akými spôsobmi a médiami dnes hudbu konzumujeme a distribuujeme. Široká škála hudobných nosičov naprieč históriou pomaly formovala digitálne obdobie v ktorom dnes žijeme a bez ktorého si neviem túto pohodlnú dobu predstaviť. Začalo to pri potrebe konzumácie z pohodlia domova a dostalo nás to až ku komfortu neustáleho prísunu hudby, kdekoľvek a kedykoľvek.

2 DIGITÁLNE TECHNOLOGIE V HUDOBNOM PRIEMYSLE

Digitálne technológie zásadným spôsobom ovplyvnili a zmenili hudobný priemysel v posledných desaťročiach. Okrem digitálnej distribúcie, ktorá umožnila rýchlejšie a efektívnejšie zverejňovanie hudby bez nutnosti vydávania fyzických nosičov, sa moderné technológie prejavili vo viacerých dôležitých aspektoch hudobnej tvorby. Hudobné videoklipy pomáhajú s propagáciou či už na sociálnych sieťach alebo televíznych hitparádach, dotvárajú imidž interpreta a pomáhajú sa umelecky vyjadriť aj týmto spôsobom. Nové digitálne nahrávacie technológie umožňujú umelcom produkovať hudbu priamo z osobných zariadení s vysokou kvalitou zvuku a flexibilitou pri editovaní. Poskytujú umelcom väčšiu kontrolu nad ich tvorbou a umožňujú im experimentovať s novými zvukmi a rytmami. V neposlednom rade obrovskú zmenu, tak ako v každom inom odvetví, priniesli sociálne siete. Interpreti môžu so svojimi fanúšikmi jednoducho komunikovať, interagovať a v jednom okamžiku ich o všetkom informovať, čo im umožňuje budovať silnejšie a osobnejšie vzťahy so svojimi fanúšikmi. Vďaka plateným reklamám na sociálnych sieťach je propagácia jednoduchšia ako kedykoľvek predtým a preto ma v dnešnej dobe každý predpoklad na úspešnú kariéru.

2.1 Hudobné videoklipy ako storytellingový nástroj

Jedným z hlavných prostriedkov, vďaka ktorému sa môže umelec vyjadriť mimo hudobnej osnovy sú videoklipy. Niekedy dávno rarita, v dnešnej dobe plnej malých či veľkých obrazoviek, potrebný aspekt každej úspešnej hudobnej kariéry. Okrem benefitov, ktoré ponúkajú samotnému interpretovi z hľadiska reklamy a propagácie, častokrát dopĺňajú samotnú hudbu a vytvárajú tak autentický zážitok. Pomáhajú dotvárať jednotnú víziu a komunikovať jednotnú myšlienku. Lokácie, prostredie, kostýmy, choreografia, vizuálny štýl či príbeh. To všetko dotvára atmosféru celého diela a snaží sa o vytvorenie niečoho originálneho a ikonického.

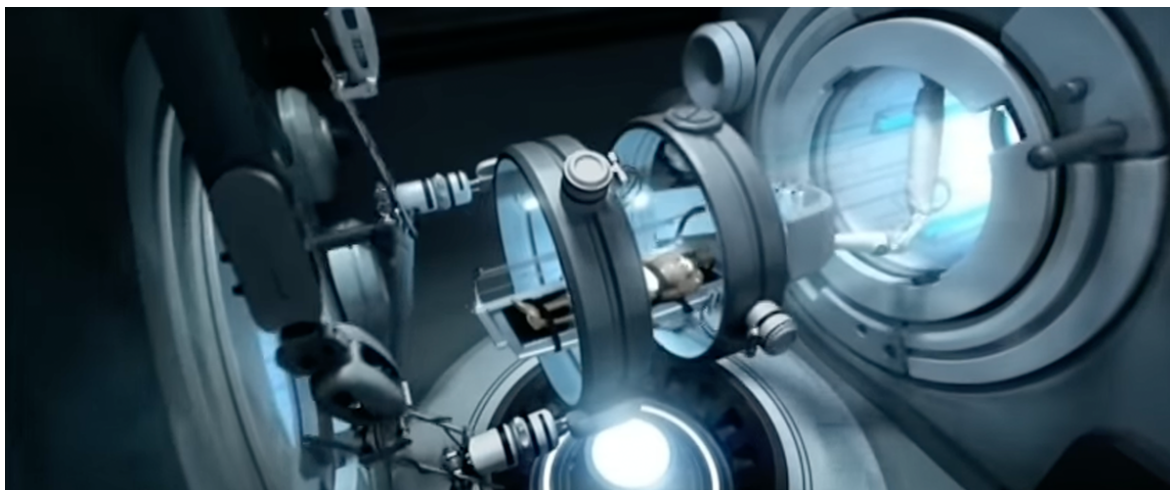
Jedným z prvých priekopníkov videoklipov s kultúrnym presahom nebol nikto iný ako kráľ popu, Michael Jackson. Svojou prepracovanou, už ikonickou choreografiou na skladbách ako Billie Jean, Thriller alebo Beat It z roku 1984 tak dokonale ilustruje atmosféru skladieb do vizuálneho vnemu a vytvára tak autentický zážitok nie len z hudby samotnej. Postaral sa o vnímanie videoklipov ako samostatného umeleckého diela a nie len ako o sériu pohyblivých scén v pozadí piesne.



Obr. 3 Choreografia vo videoklipech Michaela Jacksona (YouTube, 2011)

2.1.1 Videoklipy v rapovom žánri

V rapovom žánri majú videoklipy rovnako dôležité miesto. S vývojom rapovej hudby sa vyvíjali aj videoklipy spojené s ňou. Zo začiatku sa kultúra tohto žánru, tak ako aj v textoch, odrážala aj v hudobných videoklipech. Keďže sa rap vo svojich začiatkoch vyznačoval svojou nekomerciou a pouličnou kultúrou, až do začiatkov druhého tisícročia sa videoklipy vyznačovali rovnakými atribútmi. Častokrát boli nahrávané na VHS kamery a prevládali pouličný nádych. S neskorším akceptovaním rapu širšou verejnosťou spolu s jeho komerčným úspechom si interpreti mohli dovoliť videoklipy s väčším rozpočtom, čo sa odrážalo na rekvizitách či tanečníkoch s choreografiou alebo použitím vizuálnych efektov v postprodukcii. Do rebríčka top najdrahších rapových videoklipov do dnešného dňa, patrí videoklip ktorý zinscenoval producent Hype Williamson a Kanye West ku interpretovej piesni Stronger z roku 2008. West ako fanúšik japonských anime filmov, s rozpočtom 1,2 milióna dolárov tak natočil video v elegantnom futuristickom svete robotov v Japonsku. (Reid, 2007)



Obr. 4 Kanye West – Stronger (YouTube, 2009)

Rozpočtom sme sa na slovenskej scéne síce takýmto sumám nepriblížili, no kvalitne prepracované videoklipy či už po stránke réžie, strihu, kostýmov či vizuálnych efektov, vykuknú raz za čas aj u nás. Medzi najdôležitejší repový videoklip na Slovensku nepochybne patrí videoklip ku skladbe Dáva mi od skupiny Kontrafakt. Je to prvý štúdiový rapový videoklip na Slovensku a jeho úspech medzi širokou verejnosťou potvrdzuje aj fakt, že sa v prvom týždni dostal na prvé miesto rebríčku Deka Hity na stanici Markíza, kde sa udržal 8 týždňov.

Po stránke vizuálnych efektov a technologickej prepracovanosti je však slovenským kráľom hudobný videoklip od košického interpreta Dalyba a jeho piesni 4eva, z albumu TEEN(R)AGE, vydaný pod hudobným vydavateľstvom FCK THEM v roku 2020. Réžia Rolanda Wranika, produkcia spoločnosti SORRYWECAN a vizuálne efekty od HUMANOID RESEARCH LAB, sa postarali o vizuálne najatraktívnejší a najoriginálnejší videoklip na scéne za posledné roky.



Obr. 5 Dalyb – 4eva (YouTube, 2020)

V dnešnej dobe plnej cenovo dostupného video príslušenstva je natočiť a zostrihať videoklip jednoduchšie ako kedykoľvek predtým. Moderné smartfóny natáčajú v kvalite 4K a editovacie softvéry na osobných počítačoch sa stali štandardom v tomto odvetví. Platformy ako YouTube sa postarali o to, že sa interpreti už nemusia biť v rôznych rebríčkoch a zháňať veľké produkcie aby sa videoklip vôbec do nejakého dostal. Kreativita, myšlienka a cit pre detail prevyšujú bezduchosť a repetitívnosť.

2.2 Virtuálny interpreti

Technologický posun v odvetví neľahčil len prezentovanie, či propagáciu samého seba. Digitálny svet nám otvoril možnosti v oblasti konzumácie hudby, aké boli donedávna považované za sci-fi. Jednou z takýchto možností a zaujímavostí je existencia virtuálnych interpretov a kapiel. Jedná sa o interpretov, ktorí v reálnom svete neexistujú a sú to častokrát len animované alebo počítačom generované virtuálne postavy. Aj keď síce majú svoj hlas, osobnosť či podobizeň, stretnúť ich naživo nie je možné. Výhoda takýchto virtuálnych interpretov sú nekonečné možnosti ich výzoru, prezentácie či ich nikdy nestarnúca podobizeň, vďaka ktorej môže interpret, kapela či celková značka žiť večne. Autori tento aspekt nekonečných možností radi využívajú v svoj prospech a vytvárajú tak postavy šité na mieru svojim potrebám. Častokrát to prináša zaujímavé osobnosti, ktoré sú samé o sebe tak ikonické ako ich hudba.

Jedným z takýchto prípadov svetovo úspešnej kapely, ktorá vlastne neexistuje, sú animovaný Gorillaz. Autori Damon Albarn a Jamie Howlett, kombinácia hudobníka a umelca, prišli s

konceptom vytvorenia virtuálnej kapely medzi rokmi 1998 až 2000. Impulzom sa stala televízna stanica MTV, ktorá prišla autorom povrchná a bezduhá. Umelo manufakturované chlapčenské kapely, ktoré postrádali myšlienku či originalitu ich prinútili vytvoriť kapelu doposiaľ nevídanú s nápadom a duchom. (Geiman, 2005)

Gorillaz sa počas svojej histórie prezentovali naživo rôznymi spôsobmi. Spočiatku fungovania sa pre efekt virtuálnych postáv reálna kapela skrývala pred zrakmi divákov a virtuálne postavy sa premietali na pódium prostredníctvom počítačovej animácie. Keďže v neskorších rokoch ale Gorillaz spolupracovali s hviezdami ako Snoop Dogg či Lou Reed, postupne sa pretransformovali do kapely s reálnymi hudobníkmi na pódiu spolu s tými virtuálnymi. (Milton, 2017)

Úspech Gorillaz nedokazujú len počty fanúšikov a celosvetová popularita ale aj ocenenia kritikov. Počas svojho fungovania Gorillaz nazbierali cenu Grammy, dve ceny MTV Video Music, cenu NME a štyri ceny MTV Europe Music. (Rock on the net, 2011)



Obr. 6 Členovia skupiny Gorillaz (iReport, 2012)

Fenomén virtuálnych interpretov dorazil prekvapivo aj na Slovensko. Pieseň s videoklipom 4eva od Dalyba nie je zapamätateľná a inovatívna len kvôli pôsobivým vizuálnym efektom a réžii. Okrem hosťujúceho Saula sa na piesni objavila dovtedy neznáma speváčka Bejby Blue. Kým väčšina publika netušila o aký nový objav ide, tí pozornejší si mohli všimnúť, že sa úplne nejedná o reálnu osobu. Fámy boli definitívne potvrdené v júni roku 2020, kedy bolo na YouTube kanáli Tatra banky odpremierované video predstavujúce Bejby Blue celému svetu. Dozvedeli sme sa tak, že na Slovensku máme prvú digitálnu osobnosť, ktorá ma mladým ľuďom pomáhať s financiami. Bejby Blue existuje dodnes prostredníctvom

kampaní Tatra Academy, no je aktívna aj na svojich sociálnych sieťach, kde sa okrem iného venuje umeniu, hudbe, móde a ekológii.



Obr. 7 Digitálna osobnosť Bejby Blue (Hospodárske noviny, 2020)

2.3 Grafické užívateľské rozhrania

Z hľadiska výtvarnej kreativity sú užívateľské rozhrania hudobných prehrávačov u grafických dizajnérov veľmi obľúbenou témou. Dizajnéri si na nich radi skúšajú nové vizuálne techniky či trendy aj keď v dnešnej dobe nie je po dizajne rozhrania hudobných prehrávačov skoro žiaden dopyt. Dôvodom je prechod na streamovacie platformy, ktoré disponujú utilizovaným dizajnom. Na internete sa však neustále objavujú stovky návrhov konceptov s inovatívnym pohľadom na rozhranie hudobného prehrávača.

Avšak v minulosti, keď prehrávanie hudby z osobných počítačov nebolo žiadnou raritou, dopyt po takomto dizajne bol vysoký a kustomizácia týchto prehrávačov bola bežná. Najmä na operačných systémoch ako Windows XP alebo Windows 7 sa kustomizované grafické rozhranie prehrávačov a vizualizérov objavovalo u každého technologického fanúšika.

Kreativite sa medze nekladli a vznikali tak návrhy ktoré boli originálne svojím layoutom, prvkami či farbami.



Obr. 8 Rôznorodosť grafického rozhrania programu Winamp (Winamp Skin Museum, 2020)

V dnešnej dobe kralujú prehrávaniu hudby streamingové platformy, ktoré podliehajú minimalistickému dizajnu a vyhýbajú sa akýmkoľvek prebytočným prvkom, ktoré by mohli rozptyľovať pozornosť. Jediný náznak osobnosti a kreativity pripadá farebnej palete spojenej so značkou produktu.

2.4 Sociálne siete a marketing

S príchodom sociálnych sietí sa hudobným interpretom otvoril nový svet prezentácie a propagácie. Kým do príchodu digitálnej doby sa interpreti prezentovali jedine hudbou, svojimi nahrávkami alebo koncertmi, dnes sú možnosti prezentácie a propagácie posunuté o niekoľko levelov vyššie. Byť v dnešnej dobe hudobným interpretom a nepôsobiť, či nepropagovať samého seba na sociálnych sieťach je brané ako sabotáž samého seba.

Najvýraznejšia pomoc, ktorú interpretom digitálna doba poskytla, je možnosť vydávania hudby na platformách ako YouTube alebo Soundcloud a umelci už nemusia spoliehať len na vydavateľstvá. Ich hudba sa tak môže dostávať do širokého povedomia najmä kvôli sociálnym sieťam a internetu. Tento fakt ovplyvnil aj raperov na Slovensku a do dnešnej doby sa stáva normálnym, že interpreti koncertujú po celej republike so svojou tvorbou, ktorá pozostáva iba z niekoľkých singlov nahratých na platforme YouTube a pritom postrádajú jediný štúdiový album.

Počet sledovateľov na sociálnych sieťach ako Instagram alebo Facebook taktiež výrazne dopomáha k propagácii interpretov. Neslúži to len na meranie popularity ale najmä ako marketingový nástroj, ktorým informujú svoje publikum o svojich albumoch, koncertoch či turné. Čím viac sledovateľov, tým viac informovaných ľudí. Získať ale potrebný počet sledovateľov, na to aby reklama na sociálnych sieťach mala zmysel nie je nič jednoduché. Našťastie pre nás sa sociálne siete popasovali aj s týmto problémom a v dnešnej dobe je možné zaplatiť si propagáciu na Instagrame či Facebooku. Tieto platformy ponúkajú rôzne možnosti cielenia a segmentácie publika, čo umožňuje interpretom presne definovať ich cieľovú skupinu a efektívne osloviť potenciálnych fanúšikov. Platenú propagáciu na sociálnych sieťach môžu využiť na zvýšenie viditeľnosti svojej hudby, získanie nových sledovateľov a podporu predaja albumov či lístkov na koncerty. Týmto spôsobom môžu interpreti dosiahnuť širšiu publikáciu a posilniť svoje predaje.

Jedným z príkladov úspešného neplateného marketingu na sociálnych sieťach je britský popový spevák Ed Sheeran. V roku 2015 na svojom Instagramovom profile ohlásil pauzu od hudby a sociálnych sietí s ambíciou precestovať svet a dobehnúť všetko čo za posledné roky zameškal. 13. decembra 2016, presne rok od posledného príspevku, Ed Sheeran zverejnil obrázok svetlomodrého štvorca a začal tak marketingovú kampaň ku svojmu novému albumu Divide. 1. januára 2017 na svojich sociálnych sieťach oznámil dva nové piesne, Shape of You a Castle on the Hill, ktoré následne vypustil do sveta v piatok 6. januára. Popularita a ošial' spojený s návratom Eda Sheerana a jeho hudby bol tak vysoký, že piesne sa behom siedmych dní umiestnili na prvom a druhom mieste v britskom a americkom rebríčku Singles Charts. (Trendjackers, 2018) Pieseň Shape of You dominovala britský rebríček Singles Charts 14 týždňov a americký rebríček Billboard Hot 100 12 týždňov.

2.5 Záver

Digitálne technológie vždy posúvali a naďalej posúvajú hudobný priemysel dopredu. Či sa jedná o komunikáciu medzi interpretmi a fanúšikmi, nové spôsoby zintenzívnenia zážitku z počúvanej hudby alebo o samotnú distribúciu a pohodlie počúvania, digitálne technológie zmenili veľa aspektov hudobného priemyslu. Majú naň nepopierateľne veľký vplyv a s pribúdajúcimi rokmi k podobným zmenám a vylepšeniam bude dochádzať čoraz častejšie a vo väčších merítkach.

3 VIZUÁLNA ANALÝZA RAPOVÉHO ŽÁNRU

Rapový hudobný žáner od svojich počiatkov až doteraz svojím obsahom prehovára najmä k mladým poslucháčom a jednotlivcom, ktorí sa necítia pohodlne v mainstreamovom prúde. Svojou nefiltrovanosťou v podobe textov, hudobných podkladov či samotnej prezentácie si rap vyčlenil svoju cieľovú skupinu ako tých, ktorí sa neboja rebelovať proti systému a jeho zaužívaným normám. Vizuálna prezentácia rapu tak často odráža tento pocit marginalizácie a odmietnutia spoločnosťou. Pouličné scény, grafity, surové mestské prostredie a autentické módné prvky sú často súčasťou vizuálneho jazyka repových videoklipov a albumov. Tieto prvky symbolizujú autenticitu a nezávislú identitu, ktorá je charakteristická pre rapovú kultúru. Všetky tieto elementy sú podstatné pri vytváraní celkového zážitku pre poslucháča, ktorý rovnako silno ako samotnú hudbu, vníma aj vizuálnu stránku spojenú s ňou.

3.1 Rap na Slovensku

V počiatkoch repového žánru, či už sa jedná o Slovensko alebo celý svet, boli grafiky albumov jediné možné vizuálne vyjadrenie interpreta, ktoré komunikovalo so samotnou hudbou. Aj keď po páde železnej opony sa interpreti snažili na Slovensko priniesť čo najviac hip-hopovej kultúry, trvalo niekoľko rokov kým sa postupne začali produkovať prvé rapové videoklipy. Spočiatku bola teda vizuálna stránka repovej kultúry striktné odkázaná na street art v podobe grafitov a zriedkavo sa objavujúcich grafičiek albumov, ktorých nedostatok priamo súvisel s nedostatkom rapovej hudby produkovanej na Slovensku v tých časoch.

Po príchode komercie do tohto žánru po roku 2000 môžeme pomaly vídať nárast rapovej kultúry, čo išlo ruku v ruke aj s jeho vizuálnou stránkou. Začalo sa produkovať viac hudby, čo si žiadalo viac apelujúce a predávajúce grafiky albumov, tak ako aj videoklipy. Na slovenskej scéne vznikalo veľa nových skupín a interpreti z tých starých dostávali ponuky na sólové projekty. Trh sa začínal preplňovať a vizuálnu stránku rapu verejnosť nevnímala len z pouličných grafitov, ale po novom aj z televízie či časopisov. Raperi sa začali biť o miesto v mainstreame.(zdroj)

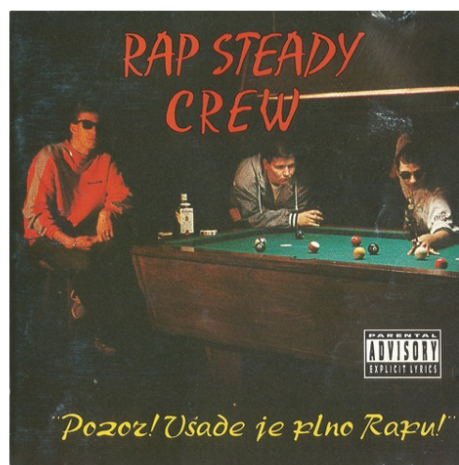
Tak ako so všetkými hudobnými odvetviami, príchod sociálnych sietí ovplyvnil obrovským spôsobom aj rap. Interpreti už nespoliehajú na vydavateľstvá a hudobné rebríčky v televíziách pretože na svoju prezentáciu a propagáciu využívajú výdobytky modernej doby v podobe sociálnych sietí. Na scéne sa objavujú nové talenty, ktoré využívajú platformy ako

YouTube alebo Soundcloud a vydávajú hudbu bez potreby vydania CD nosiča. Dostupná elektronika umožnila interpretom natáčať vlastné videoklipy a navrhovať si vlastnú grafiku. Aj keď nie vždy profesionálny, tento nový prístup na scéne priniesol niečo nové a svieže a potreba byť úspešný v mainstreamových médiách pomaly opadla.

V dnešnej dobe plnej digitálneho marketingu a digitálnej distribúcie sa na fyzické nosiče skoro zabudlo. Platformy ako Spotify alebo Apple Music zmenili v hudobnom priemysle nespočetne veľa vecí a vizuálna reprezentácia je jednou z nich. Po technickej stránke dnešná doba nadväzuje na základy položené zhruba dekádu dozadu, no už sa mnohokrát nejedná o lacné pokusy získať si pár divákov cez sociálne siete, ale o cielený, vypočítaný marketing, ktorý prichádza aj s väčším rozpočtom. Zatiaľ čo sa grafiky albumov s postupom času zjednodušili a komunikujú úplne minimum, videoklipy sa na slovenskej scéne vyrovnali tým zahraničným a bez kvalitne prepracovaného videoklipu už dnes rapper neobstojí.

3.1.1 Underground

V roku 1993 môžeme na slovenskej scéne pozorovať vôbec prvý rapový slovenský album "Pozor! Všade je plno Rapu", od košickej formácie Rap Steady Crew, ktorý bol vydaný na CD nosičoch pod vydavateľstvom Cassovia Records. Na albume je počuť veľa anglických slov a gangsterského slangu, ktorým sa inšpirovali zo zahraničia. Zahraničnú inšpiráciu je možné pocítiť aj na samotnej grafike albumu, ktorá nesie niekoľko podobných prvkov s albumom "Straight Outta Compton" od americkej skupiny N.W.A. Cez podobnú typografiu, atmosférickú fotografiu až po celkovú kompozíciu.



Obr. 9 Vizuálne porovnanie albumov N.W.A a Rap Steady Crew (Discogs, 2024)

V nasledujúcich rokoch slovenského rapu sa toho veľa nezmenilo a dôraz sa kládol skôr na produkovanie hudby ako na jej vizuálnu stránku. Rap bol stále vnímaný ako hudba ulíc a negeneroval skoro žiaden profit pre svojich interpretov. Práve preto v tomto období nekomerčného rapu, ktorý trval zhruba až do roku 2003, na Slovensku vznikajú nie príliš vydarené, či premyslené grafiky albumov, ktoré nenaberajú na serióznosti ani svojím technickým spracovaním.



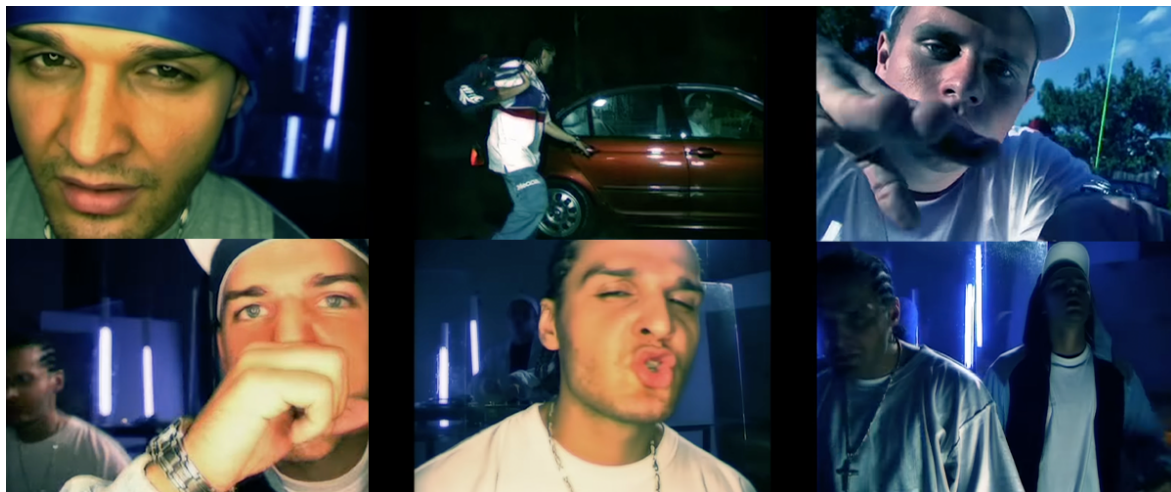
Obr. 10 Porovnanie rapových albumov prvej etapy slovenského rapu (Discogs, 2024)

Medzi najvýraznejšie okamihy tejto éry však patrí album Trosky od rovnomennej formácie zo Zlatých Moraviec, ktorý v roku 1997, ako prvý rapový album na Slovensku, vydáva spoločnosť väčšieho kalibru, Sony Music Entertainment. Spolu s CD nosičom spatrí svetlo sveta aj prvý slovenský rapový videoklip ku piesni Tozmemi. Aj keď sa nejednalo o žiaden vysoko rozpočtový počin, videoklip Tozmemi zanechal na slovenskej scéne nepopierateľnú stopu. Zábery sídliskového prostredia, ulice či hip-hopovej komunity položili základy uličnej estetiky slovenského rapu. Poslucháči a nadšenci tohto žánru tak mali prvý krát možnosť zažiť slovenský rap aj vo vizuálnej podobe.

3.1.2 Komercia

Príchod komercie do rapovej sféry na Slovensku má z veľkej časti na svedomí piešťanská skupina Kontrafakt, ktorá v roku 2003 natočila prvý rapový štúdiový videoklip, ktorý dosiahol neuveriteľného úspechu v mainstreamovej sfére. Do hitparády Deka, ktorú vysiela najsledovanejšia televízia Markíza, sa dostal videoklip ku piesni Dáva mi. V prvom týždni sa dostal na prvé miesto, kde sa udržal 8 týždňov a celý mesiac patril medzi najhranejšie klipy na hudobnej TV stanici Music Box. Okrem Slovenska zabodoval aj na

českej hudobnej stanici Óčko a dostal sa do vysielania nemeckej hudobnej stanice Viva. Odvysielali ho aj hudobné programy v Anglicku, Holandsku či vo Francúzsku. (YouTube, 2018)



Obr. 11 Kontrafakt – Dáva mi (YouTube, 2018)

Práca na tomto videoklipe pripadla Michalovi Romeo Dvořákovi, režisérovi, ktorý stál za väčšinou doterajších domácich hip-hopových videoklipov. Svojím kvalitným spracovaním ukázal širokej verejnosti že rap nie je len pubertálna pouličná hudba a že na Slovensku má svoje právoplatné miesto. Aj keď vizuálne stále reprezentoval ulicu a hip-hopovú komunitu, jeho profesionálne spracovanie už nebolo na úrovni amatérskych pokusov z 90. rokov.

Mainstreamový úspech skladby Dáva mi a jeho videoklipu otvoril raperom dvere do sveta komercie. Vznikalo veľa skupín, albumov, sólových projektov a niektoré kapely dostávali možnosť hrať v slovenských rádiách. Produkovalo sa veľa CD nosičov a pochopiteľne veľa grafík albumov. Slovenskí interpreti potrebovali ukázať že v ničom nezaostávajú za zbytkom sveta a preto sa mnoho albumov po vizuálnej stránke podobá na ich zahraničnú konkurenciu a vzniká tak jednoliata šablóna rapového albumu. Atmosférická fotografia jednotlivca alebo skupiny, výrazná dekoratívna typografia v podobe názvu autora a daného albumu a plno pouličných grafických elementov, ktoré dotvárajú vizuál surovej pouličnej hudby.



Obr. 12 Albumy komerčnej éry (Discogs, 2024)

Komerčný úspech znamenal ale aj jednu podstatnú vec pre komunitu ktorá doposiaľ fungovala len z dobrého pocitu a potlesku. Príchod finančných prostriedkov. Raperi si mohli dovoliť luxus či už v osobnom alebo profesnom živote, čo sa následne odrazilo aj na lyrickom obsahu. Okrem negatívnych dopadov na hip-hopovú komunitu v podobe hádok to prinieslo aj niekoľko pozitívnych aspektov. Medzi jedným z nich patria aj kvalitnejšie videoklipy s veľkými rozpočtami. Medzi najvýraznejší a najdrahší počin tej doby patrí videoklip z roku 2010 ku piesni Verejný Nepriateľ z Rytmusového albumu Král. V ňom Rytmus nechal za pomoci VFX tímu zbúrať hneď niekoľko symbolov Bratislavy, ako Bratislavský hrad, Most SNP či reštauráciu UFO. Navodil tým post apokalyptickú atmosféru akú slovenská nie len rapová, ale celá hudobná scéna ešte nevidela. Videoklip mala na starosti produkčná spoločnosť Imagine Vision a stál neuveriteľných 170 tisíc eur. (Doupal, 2009)

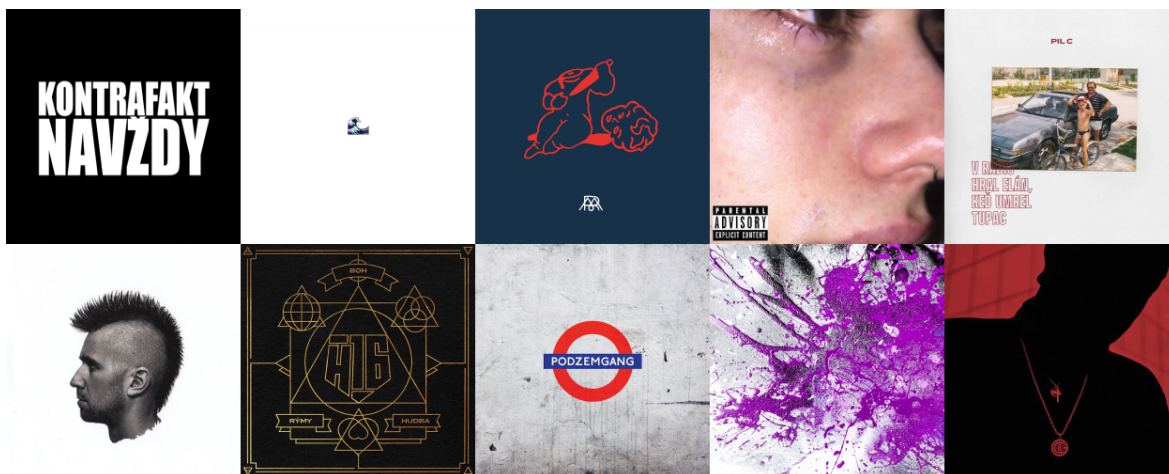


Obr. 13 Zničená Bratislava vo videoklipe Verejný Nepriateľ (YouTube, 2010)

3.1.3 Nová vlna

Rap na Slovensku sa niekoľko rokov uberal silne mainstreamovým prúdom. Začal sa miešať s ostatnými žánrami a interpreti sa častokrát snažili o vytvorenie rádiových hitov plných popových prvkov určených pre široké publikum. Ako odpoveď na tento stav slovenskej repovej scény prichádza nová éra slovenského rapu. Postupne sa na Slovensku začali objavovať nové talentované mená, ktoré sa striktne dištancovali od tejto “popovej” éry rapu, čo sa odrážalo aj na vizuálnom jazyku tohto žánru.

Hudba sa pomaly z CD nosičov presunula do digitálnej sféry a v kombinácii s grafickými trendami danej doby, sa albumy po vizuálnej stránke výrazne odlišovali od tých z prvého desaťročia nového milénia. Obálky albumov začínajú byť po grafickej stránke o niečo zaujímavejšie a viac ako potrebu zapadnúť do vlny rapu z nich je cítiť potreba odlíšiť sa. Tak ako v hudbe, svoju individualitu interpreti prenášajú aj do vizuálnej stránky svojej diskografie. Neviažu sa na žiadne šablónovité vizuály a experimentujú s rôznymi grafickými technikami, cez fotografiu, výraznú typografiu, až po ilustráciu.



Obr. 14 Albumy Novej vlny (Discogs, 2024)

Príchod sociálnych sietí a sprístupnenie techniky interpretom uľahčili aj produkovanie video obsahu. Na videoklip odrazu interpret nepotreboval veľký rozpočet a dokázal s obyčajnou kamerou a editovacím softvérom vyprodukovať videoklip, ktorý zasiahol na internete rovnaké publikum ľudí ako interpreti s mnohonásobne vyšším rozpočtom. Tento nízkorozpočtový štýl sa tak rázom stal pečiatkou novej vlny, ktorá si zakladala viac na obsahu ako forme. Raperi tak mnohokrát schválne imitovali vizuál starých VHS kaziet a vo videoklipech priznávali pouličné prostredie, z ktorého pochádzajú.



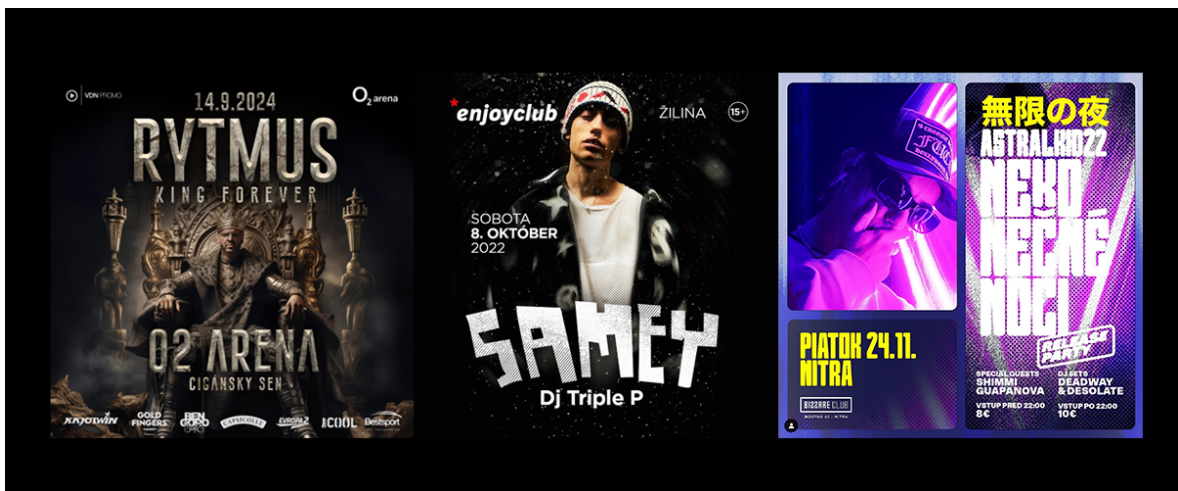
Obr. 15 Videoklipy v počiatkoch Novej vlny (YouTube, 2013)

Ďalším významným vizuálnym jazykom tejto éry bola kultúra pouličnej módy. Doposiaľ téma, ktorú vo svojich textoch spomínal len Rytmus, sa rázom stala stavebným blokom, ktorý odlišoval rap novej generácie. Interpreti ako Samey, Dalyb či Pil C zadefinovali, že

raper nemusí vyzerať ako pouličný chuligán v teplákovej súprave. Zbúrali spoločenské stigma aj napriek neporozumeniu od staršej generácie interpretov a poslucháčov a patrične svoj postoj vo videoklipech dávali najavo.

3.1.4 Digitálna éra

V súčasnosti majú raperi doposiaľ najväčšiu možnosť kreatívneho prezentovania sa. Z raperov sa stávajú internetové osobnosti, ktoré pôsobia naprieč všetkými platformami, aby zasiahli čo najširšie publikum. Mnoho interpretov tak buduje svoju značku podľa svojej cieľovej skupiny a patrične ju podporuje vizuálnou stránkou. Rytmus ako etablovaný interpret sa prezentuje ako kráľ a krstný otec celej scény, Samey vystupuje ako hlas poulicnej, punkovej generácie a AstralKid22 so svojim futuristickým zvukom ponúka aj podobne futuristické vizuály. Všetci poznajú svoju cieľovú skupinu a tomu prispôbujú aj vizuálnu prezentáciu.



Obr. 16 Rôznorodosť vizuálnej prezentácie (Instagram, 2023)

S príchodom streamovacích platforiem grafiky albumov utrpeli po kreatívnej stránke najviac. Užívateľské prostredie týchto aplikácií vyslovene prinútilo interpretov zredukovať vizuálny obsah na minimum. Nie je potrebný názov albumu ani meno interpreta. Práve preto v dnešnej dobe albumy opäť spadli do šablónovitého, nekreatívneho limba a odlišujú sa od seba minimálne.



Obr. 17 Minimalizmus prevládajúci medzi rapovými albumami (Discogs, 2024)

Aj vďaka prístupnosti mnohých technológií raperi divákovi na oplátku ponúkajú neustále kvalitnejšie a kvalitnejšie videoklipy, ktoré sa môžu zrovnávať so zahraničnou produkciou. Vizualne efekty ktoré pred desiatimi rokmi stáli niekoľkonásobne viac ako teraz, si interpreti môžu dovoliť čoraz častejšie. Ani na tom však nestojí úspech a dosiahnuť vysoké pozretia sa aj v dnešnej dobe dá s malým rozpočtom a dobrým nápadom. Jedným z takýchto videoklipov, ktorý sa skoro okamžite na internete stal virálnym je videoklip ku skladbe Stanko Lobotka od interpreta Porsche Boy zo Sobraniec. Videoklip, ktorý mal na starosti internetový zabávač a tvorca meme obrázkov Wugabo, sa stal obrovským virálom vďaka jeho absurdnému vizuálu vytvorenému v skicári. Stačili len nekvalitné, zle orezané .Png obrázky a stop motion animácia v ktorej vystupujú slovenské legendy ako Mikuláš Vareha či Braňo Mojsej.



Obr. 18 Porsche Boy – Stanko Lobotka (YouTube, 2020)

3.2 Závěr

Aj napriek nepopierateľnej inšpirácii zo západného kontinentu si slovenský rap naprieč históriou prešiel svojou vlastnou cestou. Žáner, ktorý vo svojich začiatkoch počúvali len malé komunity ľudí, dnes kraluje mnoho rebríčkom a je právoplatne považovaný za hlas modernej generácie. Podobne ako samotná hudba aj vizuálna reprezentácia tohto žánru sa za 30 rokov posunula obrovskými krokmi a aj vďaka digitálnym nástrojom môže zanechávať vizuálnu stopu veľkú ako sa raperom v skorých 90. rokoch mohlo iba snívať.

4 PRÁCA S PRIESTOROM SKRZ DIGITÁLNE MÉDIA

4.1 Inštalčné umenie

Inštalčné umenie je vizuálne umelecké dielo, ktoré môže byť vytvorené z rôznych materiálov a môže byť vytvorené na rôznych miestach. Cieľom inštalčného umenia je zmeniť divákovo vnímanie priestoru a prostredia, v ktorom sa nachádza. Toto umenie sa líši od iných trojrozmerných umeleckých médií, pretože využíva meniacu sa perspektívu diváka pri jeho pohybe. Diváci sa môžu do diela zapojiť a dokonca sa na ňom zúčastniť, zatiaľ čo médium ako napríklad socha, je vytvorená tak, aby sa na ňu dalo pozerat' zvonka. Významná umelecká inštalácia môže mať rôzny rozsah, koncepciu a dokonca aj materiál. Napriek týmto rozdielom od diela k dielu je dôležité pochopiť definíciu umenia inštalácie.

Umenie inštalácie sa odlišuje od iných médií, ako sú film, maľba a socha, tým, ako zapája diváka. Umelec Olafur Eliasson to brilantne vyjadril tým, že diváka inštalácie nazval "protagonistom". Umelecké dielo závisí od účasti diváka. Jedným z najlepších príkladov je Eliassonovo dielo Krása, v ktorom vytvoril dúhu z vodnej a svetelnej hmly. Dúha však závisela aj od uhla pohľadu diváka a bola úplne závislá od toho, kde sa v miestnosti nachádzal. (Deguzman, 2023)

4.2 Digitálne inštalácie

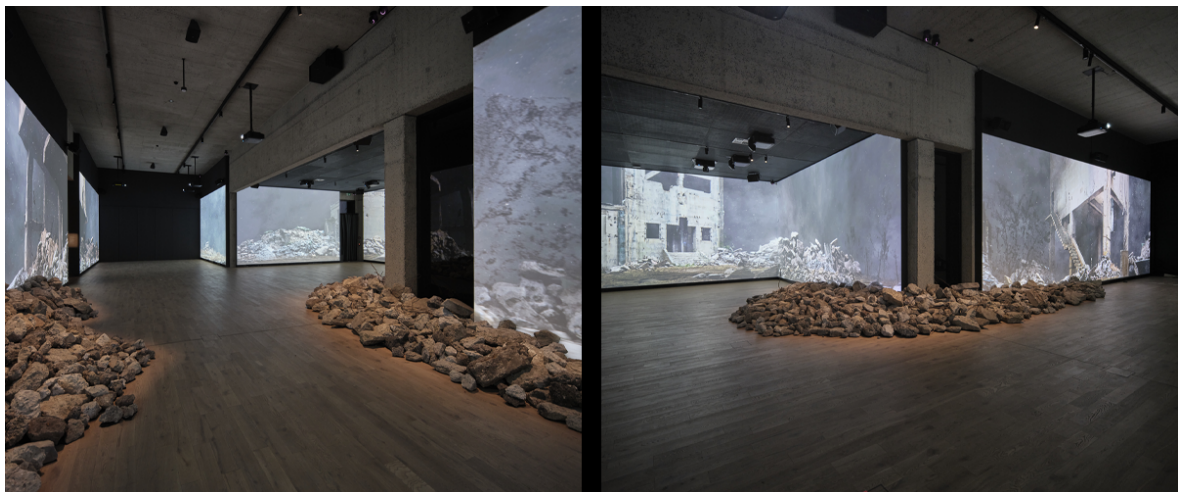
Technologický posun nám už niekoľko rokov dovoľuje dynamické, interaktívne či inak pre diváka zaujímavé vyobrazenie informácií a ponúknuť tak autentického zážitku. Dizajnéri sa nemusia spoliehať na klasické, statické dizajnové výstupy a svoje projekty môžu vďaka digitálnym médiám priviesť k životu niekoľkými spôsobmi. Či už sa jedná o digitálne inštalácie, videomappingové projekcie alebo inak interaktívne odprezentovaný obsah, dizajnéri majú v dnešnej dobe širokú paletu nástrojov ako diváka zaujať a zanechať v ňom nezabudnuteľný zážitok.

Jedným z inovatívnych prístupov v dizajnerskej a umeleckej scéne celkovo sa pomaly stávajú digitálne inštalácie. Tieto digitálne inštalácie ponúkajú divákovi aktívne sa podieľať na samotnom umení a umelcom a dizajnérom dávajú možnosť pohrávať sa s divákovi a myšlienkou intersekcii reálneho a virtuálneho sveta. Dotyk, fyzická účasť a sociálna interakcia sa stávajú základnými vlastnosťami vďaka čomu majú digitálne inštalácie imerzívny charakter a často tak zanechajú hlbšiu emočnú stopu ako iné digitálne

technologie. Mnoho digitálních instalací pracuje s priestorom ako s dynamickým a stále sa meniacim prvkom, ktorý podporuje imerzívnu predĺžuje dobu interaktivity. (Petersen, 2015)

4.2.1 The Grief of Misfit Cathedrals

Projekt The Grief of Misfit Cathedrals od českého Lunchmeat Studio, vystavený na festivale Signál v Prahe, sa zaoberá otázkou imerzívnej inštalácie a využíva digitálne média spoločne so zvukom na prezentáciu objektu bez funkcie v kontexte mestského prostredia. Objekty sú zachytené pomocou skenu do 3D formátu, čím sa zachováva ich estetika a význam. Tento prístup umožňuje divákovi ponoriť sa do prostredia a prežiť jedinečný zážitok, ktorý kombinuje minulosť s budúcnosťou kultúrnej krajiny. The Grief of Misfit Cathedrals tak ponúka priestor na reflexiu nad trvácnosťou a významom rozkladu v našom prostredí, a zároveň otvára dvere k novým formám umenia a prezentácie obsahu v digitálnom veku. (Lunchmeatstudio, 2023)



Obr. 19 The Grief of Misfit Cathedrals (Lunchmeatstudio, 2023)

4.2.2 Terrell Place

Spoločnosť ESI Design vo svojom projekte Terrell Place integrovala 1 700 štvorcových metrov rozptýlených LED displejov do architektonických povrchov budovy Terrell Place vo Washingtone, D.C. Tieto displeje tvoria neustále sa meniace umelé dielo, ktoré transformuje prostredie budovy a ponúka návštevníkovi jedinečný zážitok. Mediálne prostredie je aktivované pohybom a reaguje na ľudí pomocou infračerveného kamerového systému, pričom vytvára pôsobivé scény, ktoré sa menia v závislosti od denného cyklu. K tomu

prispievajú aj ambientné zvuky, ktoré vychádzajú z neviditeľných reproduktorov v stenách a stropě, čím sa vytvára pohlcujúce prostredie pre návštevníkov. (Esidesign, 2016)



Obr. 20 Terell Place (Esidesign, 2016)

4.2.3 Enel Interactive Stations

Digitálne inštalácie však nemusia byť vždy len abstraktné diela. Ich schopnosť vtiahnutia diváka do deja nachádza skvelé využitie aj v prezentovaní tém a problémov, ktoré by inak neboli pre diváka až tak zaujímavé. Jedným z takýchto projektov vytvoril milánske Dotdotdot Studio, ktoré v roku 2020 pre spoločnosť Enel Green Power vytvorilo interaktívnu inštaláciu v ktorej sa snažia odprezentovať päť obnoviteľných zdrojov energie. Navrhli systém rozpoznávania reči, ktorý sprievodcovi umožňuje komunikovať s digitálnymi postavičkami, ktoré predstavujú päť obnoviteľných zdrojov energie: Idro, Mariasole, Gaia, Marina a Levante. Cesta návštevníka sa vyznačuje gamifikáciou a vedie do centra obnoviteľných energií. V 360° imerzívnom prostredí sa prezentuje príbeh piatich avatarov v ich vlastných animovaných prostrediach, zatiaľ čo generatívny zvukový dizajn sa mení v reálnom čase podľa prítomnosti návštevníkov. (dotdotdot, 2020)



Obr. 21 Enel Interactive Stations (YouTube, 2020)

4.3 Využitie v múzeách a galériách

Aj múzeá a galérie sa stále viac uchýľujú k využívaniu digitálnych inštalácií na imerzívne odprezentovanie obsahu, čím sa poskytuje divákovi unikátny a zmyselný zážitok. Tieto inovatívne inštalácie často kombinujú rôzne formy digitálneho obsahu, ako sú videá, zvukové efekty, interaktívne prvky a projektované animácie, s tradičnými výstavnými prvky, ako sú artefakty a umelecké diela. Výsledkom je priestor, kde sa diváci môžu ponoriť do témy alebo príbehu, ktorý chce múzeum alebo galéria prezentovať, a kde sa môžu aktívne zapojiť do procesu vzdelávania. Tieto imerzívne digitálne inštalácie umožňujú múzeám a galériám prekročiť hranice tradičných výstavných foriem a ponúknuť návštevníkovi nové a vzrušujúce spôsoby, ako spoznať a prežiť umenie a kultúru. Od interaktívnych dotykových obrazoviek po rozšírenú realitu a virtuálnu realitu, digitálne inštalácie otvárajú dvere do sveta neobmedzených možností pre prezentáciu obsahu v múzeách a galériách.

4.3.1 Dinosauria Museum Prague

Imerzívna expozícia v Dinosauria Museum v Prahe, navrhnutá štúdiom Lunchmeat, zlúčila vedu s technológiou, aby nám poskytla autentický pohľad do minulosti Zeme, ešte pred príchodom ľudí. Vytvorili rozsiahlu expozíciu, ktorá umožňuje pootvoriť dvere do prehistorického sveta a zahrnuli v nej ručne kreslené maľby, autorské 3D modely, krátke tematické filmy, zvukové efekty z doby dinosaurov a interaktívne inštalácie. Okrem obsahu sa venovali aj technickému aspektu. Integrovali audiovizuálny systém a naprogramovali riadiaci systém tak, aby dosiahli čo najviac imerzívne a pútavé prostredie pre návštevníkov.



Obr. 22 Dinosauria Museum Prague (Lunchmeat, 2020)

4.3.2 David Bowie Is

V roku 2013 spoločnosť 59 Productions v spolupráci s Real Studios navrhla výstavu David Bowie Is pre V&A Museum. Výstava kombinovala rozsiahlu scénografiu s množstvom video projekčných inštalácií, čím vytvorila takmer snové prostredie, ktoré návštevníci mohli preskúmať nelineárnym spôsobom. Zbierka viac ako 300 artefaktov, požičaných hlavne z archívu Davida Bowieho, vrátane ručne písaných textov, kresieb, kostýmov a scénografických návrhov, bola prepojená a prezentovaná v sérii odlišných prostredí, ktoré odrážali Bowieho neustále meniacu sa identitu a jeho široký záber kultúrnej konzumácie.



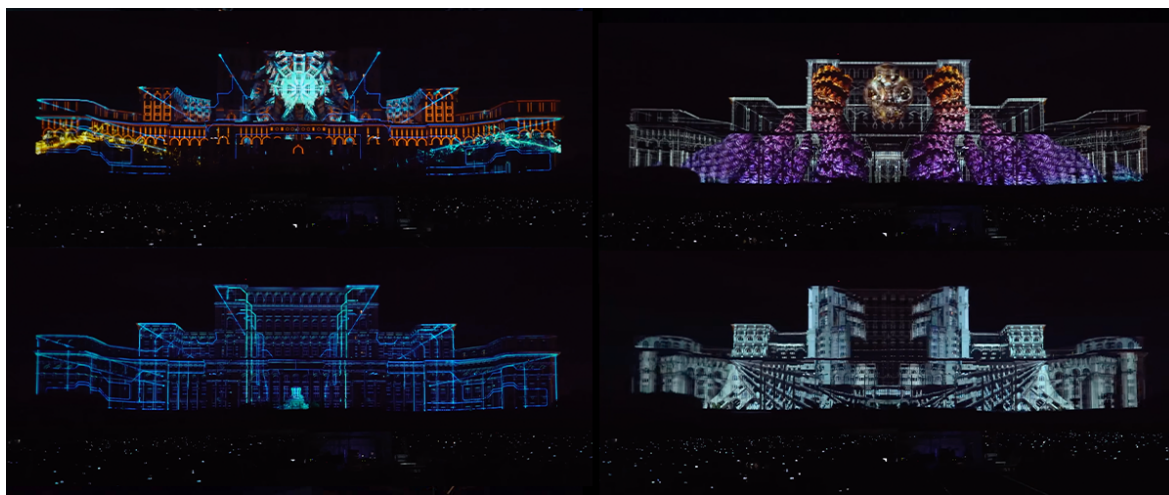
Obr. 23 David Bowie Is (59productions, 2020)

4.4 Video mapping

Video mapping je ďalším vzrušujúcim krokom v inštalačnom umení, ktorý ponúka možnosť vyobrazovania vizuálneho obsahu šitého na mieru. Táto technika vizuálne transformuje povrch objektov, ako sú budovy alebo iné štruktúry, na plátno pre premietanie videa. Efektívne využitie video mappingu v inštalačnom umení umožňuje tvorbu pôsobivých a dynamických vizuálnych zážitkov, plných farieb a pohybu. Tento proces dokáže statické objekty oživiť a vytvoriť z nich interaktívne a zmysluplné priestory pre divákov.

4.4.1 Interconnection

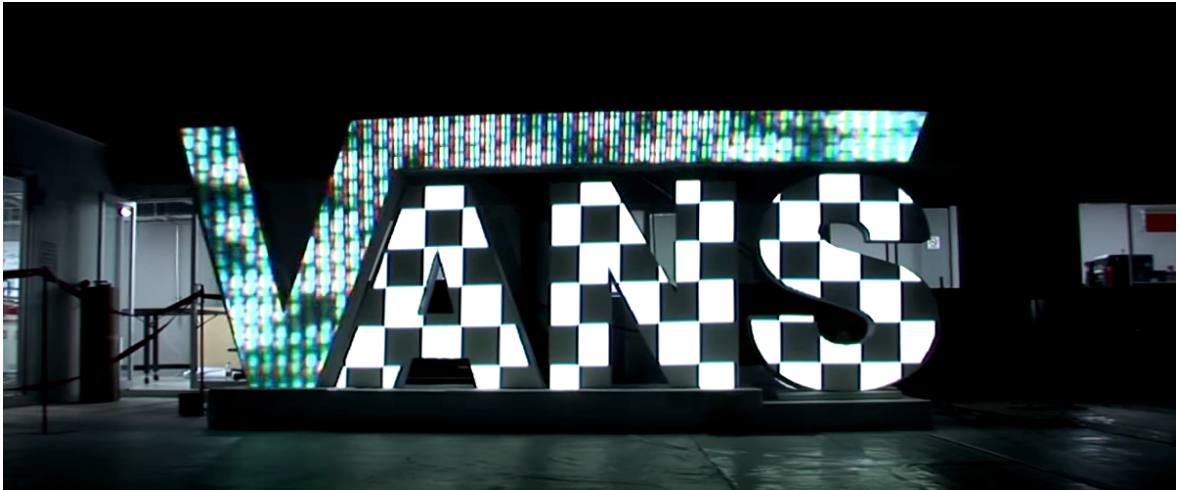
Tento príklad video mappingu názorne ukazuje, akým spôsobom môže aj komplexná architektúra premeniť svoju podobu a stať sa interaktívnou plochou pre projekciu. V prípade Bukurešťského parlamentského paláca sa stáva priestorom, kde abstraktný projekt s názvom "Interconnection" prostredníctvom vizuálnych techník skúma vzájomné prepojenie všetkých aspektov - od mikrosveta až po makrosvet, od vnútorného až po vonkajší vesmír. Táto transformácia umožňuje divákovi preniknúť do fascinujúcej dynamiky významov a spojení, ktoré nás obklopujú a formujú náš vnímaný svet.



Obr. 24 Interconnection (YouTube, 2016)

4.4.2 Vans

Potenciál video mappingu však neleží len v abstraktných animáciách. Video mapping pre značku Vans ukazuje, ako je možné použiť na mieru vytvorený povrch na premietanie vizuálneho obsahu, čo umožňuje, aby niečo ako značka skutočne ožila počas eventov alebo iných príležitostí. Technicky nenáročné no efektne privedenie do pohybu prvky v statickom priestore.



Obr. 25 Videomapping pre značku Vans (YouTube, 2015)

4.5 Záver

Digitálne inštalácie a video projekcie predstavujú ideálny nástroj na angažovanie diváka v náučnej a zážitkovej téme ako je história slovenského rapu. Tieto technológie umožňujú vytvoriť interaktívne a dynamické prostredie, ktoré prezentuje hudobnú a kultúrnu stránku repovej scény. S ich pomocou je možné pútavo prezentovať vývoj a vplyv slovenského rapu v priebehu času. Digitálne inštalácie a video projekcie dokážu vizualizovať hudobné žánre, texty, ikonické momenty a osobnosti slovenského rapu, čím vytvárajú zážitok, ktorý je nielen informačný, ale aj emocionálny a estetický.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 TÉMA A OBSAH

Praktická část práce sa zaoberá odprezentovaním témy slovenského repu ako žánru ktorý je medzi nami už vyše tridsať rokov, no napriek tomu je dodnes aktuálnou formou mladého slovenského kultúrneho vyjadrenia. Je to žáner, ktorého význam sa neustále mení a prehlbuje, a to najmä v kontexte digitálnej éry, ktorá ponúka nové možnosti pre jeho prezentáciu a distribúciu. Praktická časť tejto práce je venovaná práve tejto téme, pričom sa sústreďuje na odprezentovanie tohto žánru skrz digitálne technológie, ktoré nielen prezentuje hudobnú tvorbu slovenského repu, ale tiež ju kontextualizujú v rámci spoločenských, kultúrnych a historických súvislostí. Prostredníctvom digitálnych médií a interaktívnych prvkov umožňuje divákovi ponoriť sa do prostredia tohto žánru a porozumieť jeho významu a vplyvu na mladú generáciu a kultúrnu scénu ako celok.

5.1 Forma

Po určitom výskume, spomínanom aj v teoretickej časti práce, bol pre tento projekt ako najvhodnejšie médium zvolená forma audiovizuálnej inštalácie, kvôli svojej skutočnej imerzívnosti. Oproti médiám ako sú aplikácie alebo webové stránky, ktoré môžu byť obmedzené a izolované, audiovizuálna inštalácia vytvára prostredie, ktoré divákov úplne pohlcuje a interaguje s ich zmyslami. Týmto spôsobom sa umožňuje hlbšie prežívanie a porozumenie témy slovenského rapu, čím sa aj prehlbuje jeho celkový zážitok z takéhoto diela.

5.2 Cieľová skupina

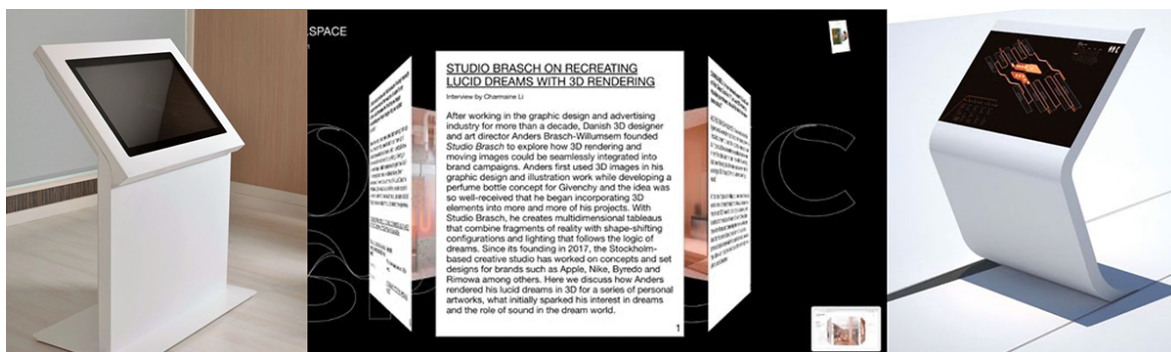
Projekt je určený osobám ktoré majú minimálne alebo nulové znalosti v oblasti slovenského repu a radi sa oboznámia so žánrom, ktorí im doteraz pripadal neserióznym, či dokonca komickým. Cieľom celej inštalácie je priniesť divákovi zážitok, ktorý ho kultúrne obohatí, prevedie historickými míľnikmi, poukáže na problémy ktoré sa v daných textoch riešia a v neposlednom rade ponúkne sériu ikonických skladieb, ktoré sú už dnes v repovej komunite považované za ikonické a legendárne.

6 LOGIKA INŠTALÁCIE

Pri tvorbe celej inštalácie bola zvolená logika, ktorá zabezpečuje komplexné a súvislé zážitky pre divákov. Celá inštalácia je tak rozdelená do troch hlavných častí: informačnej, audiovizuálnej a dekoratívnej. Tieto časti sú navrhnuté tak, aby spolupracovali a dopĺňali sa navzájom, pričom každá z nich prispieva k celkovému zážitku diváka

6.1 Informačná časť

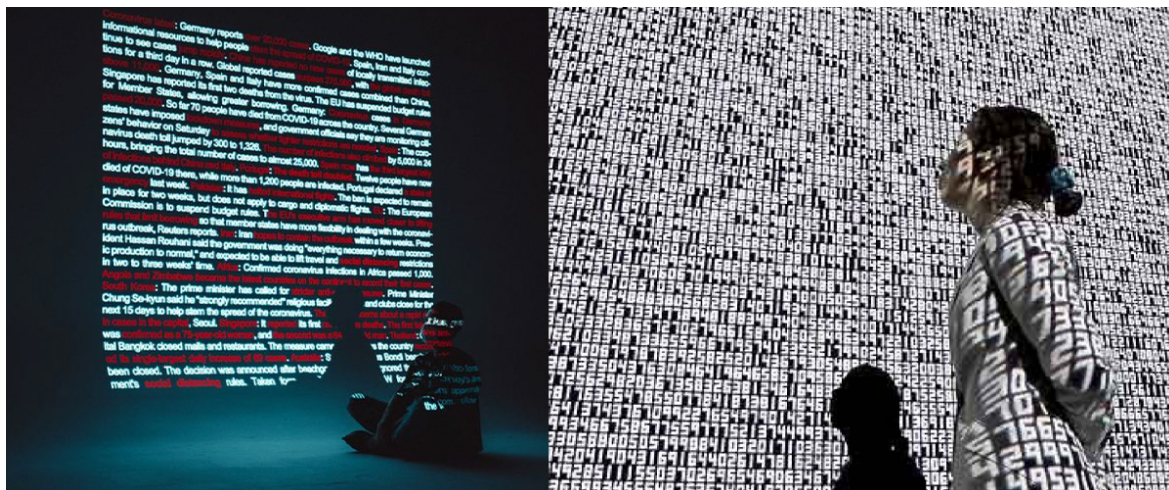
V informačnej časti inštalácie divák interaktívne prechádza informačným displejom, kde sa dozvedá o etapách vývoja slovenského rapu, témach, ktoré boli častokrát v textoch adresované, a významných interpretov, ktorí formovali tento hudobný žáner. Tento segment poskytuje divákovi kontext a históriu, ktorá im pomáha lepšie pochopiť význam a vplyv slovenského rapu v rôznych obdobiach. Interaktívny prístup k informáciám umožňuje divákovi osobne preskúmať témy a osobnosti, čím sa zvyšuje ich zapojenie a porozumenie prezentovanej témy.



Obr. 26 Vizualna inšpirácia interaktívneho panelu

6.2 Audiovizuálna časť

V audiovizuálnej časti inštalácie divák sleduje projekciu textov vybraných piesní a súčasne počúva hudbu zodpovedajúcich skladieb z jednotlivých etáp slovenského rapu. Pri každej premietanej piesni sú zobrazené informácie ako názov skladby, interpret, o aký album sa jedná a v ktorom roku bola skladba vydaná. Tento segment zapája viacero vnemov a umožňuje divákovi nielen počuť hudbu, ale aj vidieť texty piesní a dostať detailnejšie informácie a nestratiť sa tak v kontexte.



Obr. 27 Vizualna inšpirácia hlavného premietania

6.3 Dekoratívna časť

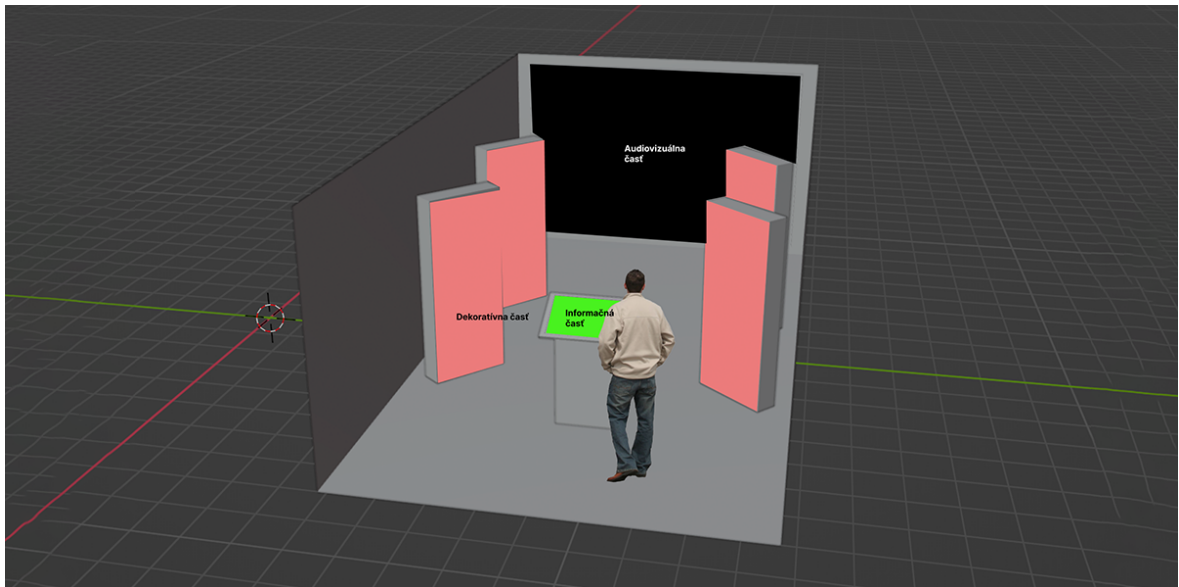
V dekoratívnej časti inštalácie diváka sprevádza prostredie, ktoré pridáva na pestrosti a oživení celkového zážitku. Videoklipy a dobové fotografie, premietané na ploché piliere, dotvárajú atmosféru a hlbšie pohlcujú diváka do kultúry a prostredia slovenského rapu. Táto časť inštalácie pomáha vytvoriť autentickú a stimulujúcu atmosféru, ktorá dopĺňa audiovizuálny zážitok a ponúka divákovi pohľad na to, ako vyzerala scéna v rôznych obdobiach slovenského rapu.



Obr. 28 Vizualna inšpirácia dekoratívnych panelov

6.4 Funkčný celok

Vo výsledku bol vytvorený koncept inštalácie ktorá sa dokáže modulárne prispôbiť priestoru a každý zo segmentov dokáže fungovať na odlišných miestach v závislosti s poskytnutým priestorom.



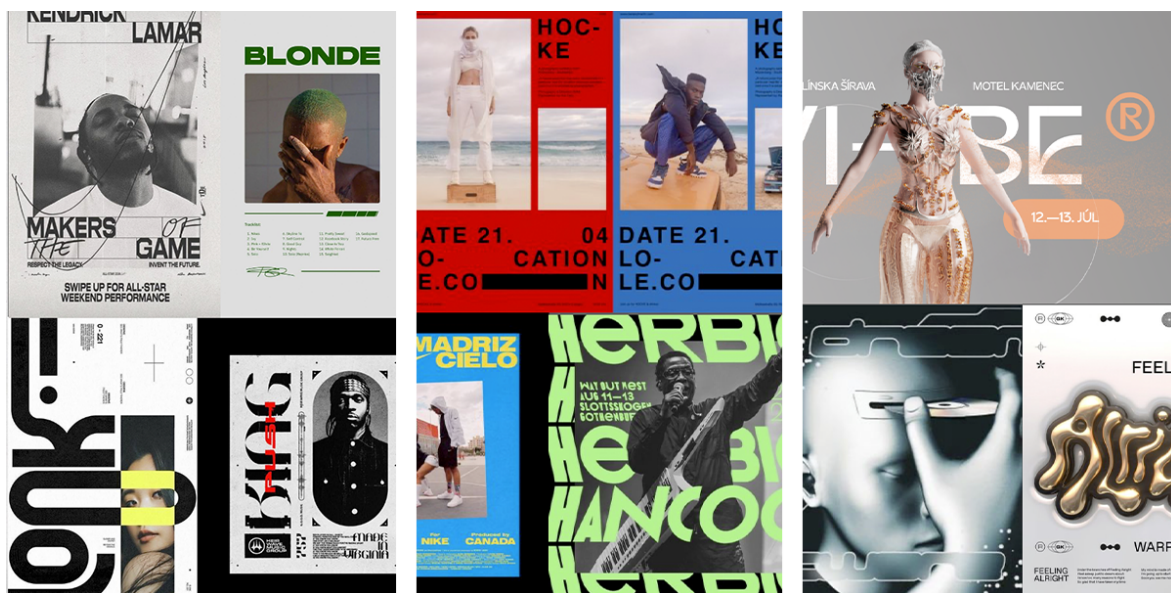
Obr. 29 Prvá hrubá vizualizácia inštalácie

7 VIZUÁLNY ŠTÝL

Medzi ďalšie potrebné kroky patrilo vytvorenie jednotného vizuálneho štýlu, ktorý sa odzrkadlí naprieč všetkými segmentami inštalácie. Úlohou bolo vytvoriť vhodný a adekvátny vizuálny štýl, ktorý by zodpovedal a reprezentoval estetiku a ducha rapového žánru. Snaha zachytiť jeho energiu, autenticitu a jedinečnú atmosféru, bola potrebná, aby sa divák cítil o to viac pohltený do sveta slovenského rapu a pocítil jeho autentického ducha. Vytvorenie takéhoto vizuálneho štýlu bolo preto jeden z hlavných pilierov úspešnej a dobre komunikujúcej inštalácie.

7.1 Prvotné návrhy

Pre získanie bohatej palety nápadov a konceptov sa prvotné návrhy odrážali a vychádzali z množstva inšpirácie zozbieranej z internetu. Zo začiatku bolo celkové vizuálne smerovanie inštalácie, rozdelené do jedného z troch inšpiračných smerov: surový grungeový štýl, výrazný minimalistický štýl a moderný technologický štýl. Každý z týchto smerov mal svoje jedinečné charakteristiky a vizuálnu estetiku, ktoré nejakým spôsobom reprezentovali rapový žánr a vytvárali zaujímavý vzhľad. Pri hlbšom porozumení slovenského rapu a vplyvu na slovenskú kultúru však ani jeden z týchto vizuálnych štýlov nedokázal dôkladne odkomunikovať niečo, čo by bolo špecifické pre Slovensko a preto bolo potrebné nájsť niečo viac adekvátne.



Obr. 30 Prvotné inšpirácie vizuálneho štýlu

7.2 Slovenská estetika

Po nie veľmi úspešnom zozbieraní inšpirácie bolo potrebné zistiť ako čo najlepšie vizuálne odprezentovať slovenský rap a vymyslieť vizuálny prvok, ktorý bude špecifický v kontexte audiovizuálnej inštalácie slovenského rapu. Opäť tak z podrobnej rešerše vznikla nástenka vizuálnej inšpirácie, no tentokrát viac prezentujúca slovenskú kultúru tohto žánru. Namiesto všeobecných obrázkov z internetu sa viac zameriava na estetiku rapu a miestom kde ho na Slovensku bolo najviac počuť. Ulice, paneláky a sídliska. Práve tam sa tento žáner najviac počúval a širil. Vznikali tam rôzne hip-hopové komunity, či už tanečné, rapové alebo grafitové. Práve preto bolo vytvorenie vizuálneho štýlu ktorý sa bude odrážať a staviať na týchto základoch potrebné pre ďalšie kroky.



Obr. 31 Prvotné inšpirácie vizuálneho štýlu

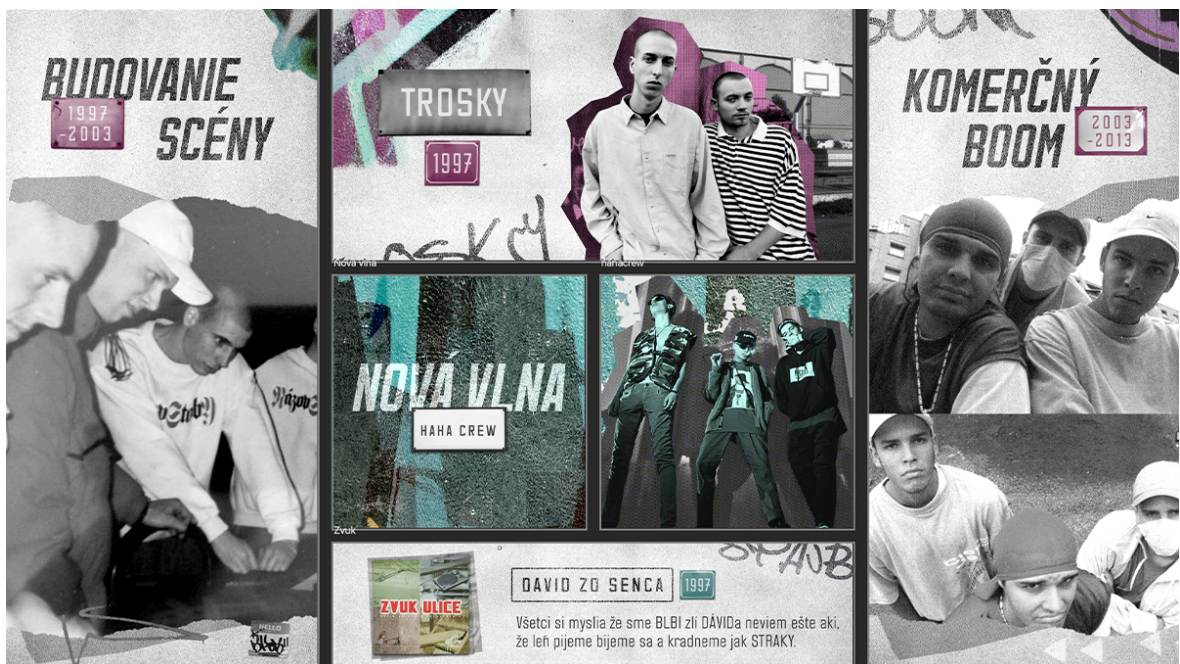
Obrovskou inšpiráciou bol slovenský typograf Ondrej Jób, ktorý zdigitalizoval písmo od Richarda Pípalu používané na značkách a ceduliach naprieč Slovenskom už od polovice dvadsiateho storočia. Práve Ondrejove písmo, ako Manual Grotesk B, či Manual Pozor položili základy vizuálnemu štýlu tejto audiovizuálnej inštalácie a prepojili tak estetiku sídliska a slovenského rapu.



Obr. 32 Typografia značiek a cedúľ naprieč celým Slovenskom

7.3 Estetika inštalácie

Po zafinovaní všetkých potrebných prvkov pre vytvorenie jednotného štýlu inštalácie bolo potrebné si vizuálny štýl vyskúšať na príkladových vizuáloch. Ako bude vyzerat' jeden panel, ako bude vyzerat' nadpis etapy, interpreta, či ako sa bude pracovať s fotografiou. To všetko bolo potrebné pred vytvorením reálnych komponentov vyskúšať.



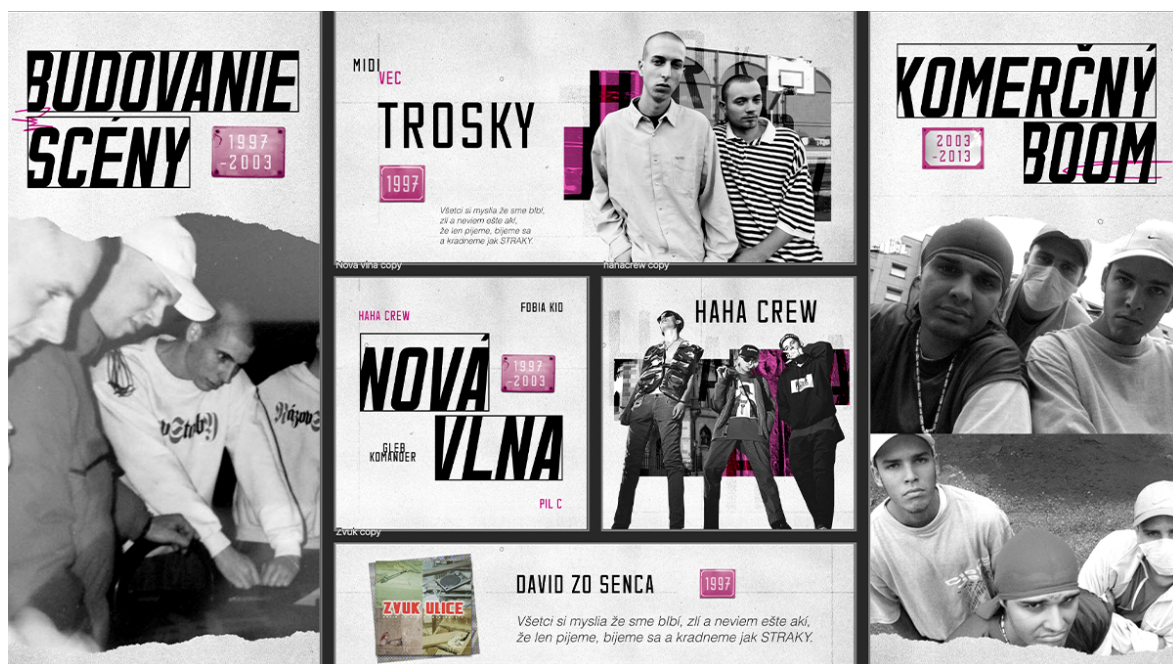
Obr. 33 Prvotné návrhy vizuálneho štýlu

Napriek niekoľkým pokusom však vizuál pôsobil nedomodne a v niektorých prípadoch až príliš rušivo a nekonzistentne. Prvotné návrhy kládli veľký dôraz na textúry a rôzne farebné prevedenia, no tento prístup nebol vzhľadom k potrebnému širokému využitiu vhodný. Vizuálny prvok ktorý však mal niečo do seba a stál za ponechanie v nasledujúcich návrhoch bolo využitie popisných cedúľ v kombinácii s písmom Manual Grotesk B na vyobrazenie roku alebo časového úseku.



Obr. 34 Využitie popisných cedúľ na vyobrazenie časového úseku

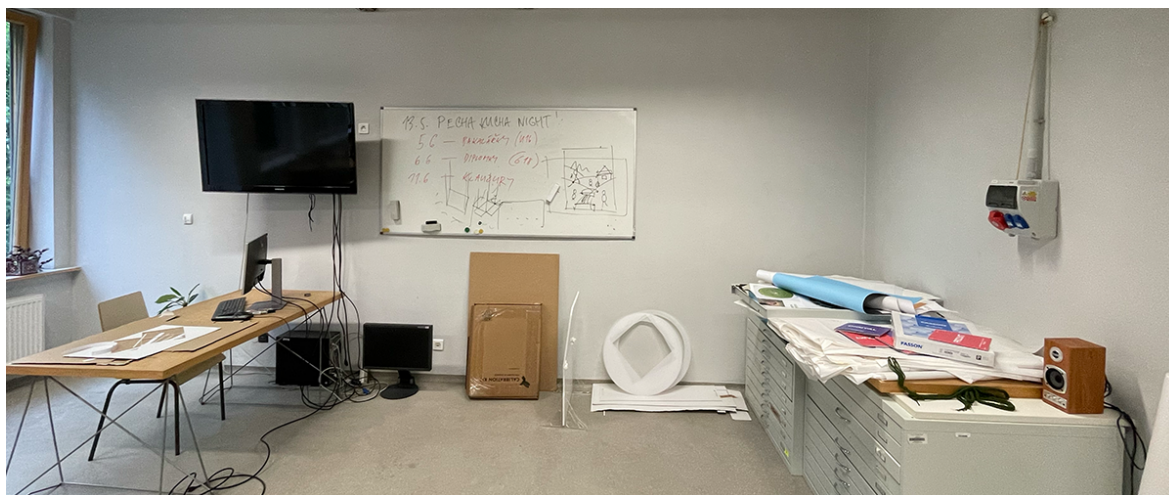
Po niekoľkých úpravách a vyčistení celého vizuálu od nepotrebných textúr bola zvolená jednotná farebnosť. Farebnosť sa celý vizuál odohráva v odtieňoch a minimalistických textúrach čiernej a bielej, ktoré sú občasne doplnené o dokresľovacie prvky vo výrazných farbách magentovej a zelenej. Kľúčový vizuál tak bol na svete a práca na nasledujúcich komponentoch celej inštalácie bola tak oveľa jednoduchšia.



Obr. 35 Finálny návrh vizuálneho štýlu

8 PRÁCA S PRIESTOROM

Modulárny koncept inštalácie bol okamžite využitý pri riešení inštalovania projektu v univerzite poskytnutom priestore, ktorým sa stali ateliérové učebne. Po analýze priestoru a dostupných technológií sa identifikovali jeho špecifické vlastnosti a obmedzenia, ako je veľkosť, tvar a dostupné umiestnenie technických zariadení. S ohľadom na tieto faktory sa musel prispôbiť dizajn a rozmery inštalácie, aby efektne zapadla do prostredia a zároveň efektívne využila dostupný priestor.



Obr. 36 Ateliérový priestor pre inštaláciu

Jednotlivé návrhy segmentov už teda pracovali a rozmerovo sa prispôbili na priestor a plochy, ktoré sú na ateliéry dostupné. Audiovizuálna časť v prevedení veľkého premietania sa prispôbila na rozmery zabudovanej tabule a dekoratívna časť v prevedení dekoratívnych panelov sa rozmerovo prispôbila na veľkosť stolových dosiek, na ktoré sa v horizontálnom formáte premietajú dobové videá a fotografie. Pre lepšiu predstavu bola z tohto priestoru vytvorená vizualizácia, ktorá simuluje finálne rozloženie inštalácie v tejto miestnosti.



Obr. 37 Vizualizácia priestoru v pripravenom stave

9 KOMPONENTY INŠTALÁCIE

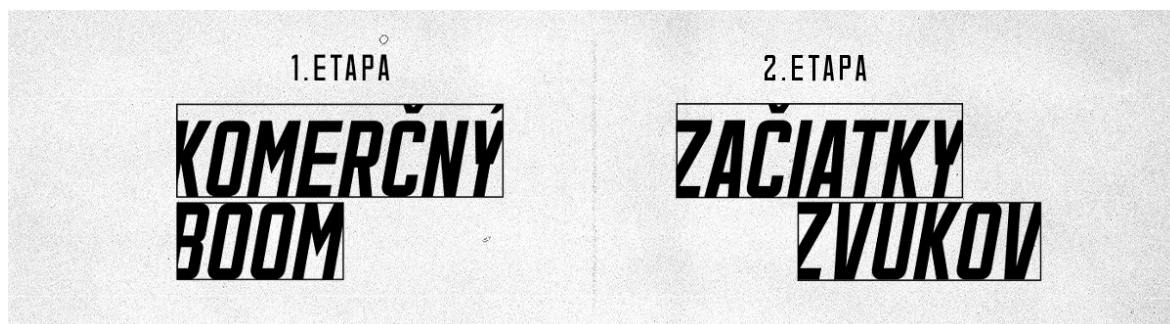
S pevnými parametrami týkajúcimi sa priestoru a rozmerov jednotlivých komponentov inštalácie sa projekt mohol začať realizovať. Tieto presne definované obmedzenia poskytli jasný rámec, v ktorom sa mohlo pracovať a ktorý pomohol pri navrhovaní a vytváraní každého detailu projektu. Stanovenie týchto parametrov umožnilo presne určiť, ako bude každá časť inštalácie zapadať do prostredia a ako bude celkový dizajn pôsobiť.

9.1 Informačná časť

9.1.1 Obsah

Jeden z najkomplexnejších a najdôležitejších pilierov celej inštalácie bol obsah, od ktorého sa všetko odráža. Niekoľko týždňov bolo venovaných len formovaniu a vyhľadávaniu informácií a počas tohto procesu sa zozbierali relevantné údaje z rôznych internetových zdrojov, týkajúce sa histórie, vývoja a kľúčových osobností slovenskej rapovej scény. Tieto informácie sa postupne zapisovali do jedného dokumentu, čím sa vytvoril komplexný zdroj, z ktorého neskôr infografika čerpala. Zhromažďovanie a štruktúrovanie tohto obsahu bolo kľúčové pre vytvorenie prehľadného a informatívneho vizuálneho materiálu, ktorý by podal komplexný obraz o slovenskom rape.

Na základe zozbieraných údajov sa obsahovo celá história slovenského rapu rozdelila do piatich chronologických častí, každá pod vlastným názvom, ktoré určili dramaturgiu všetkých prezentovaných segmentov. Divákovi tak boli namiesto naservírovania celej histórie v jednom balíku poskytnuté úchytné body, kapitoly ktoré umožnili lepšiu orientáciu v téme.



Obr. 38 Typografia jednotlivých kapitol

9.1.2 Prevedenie

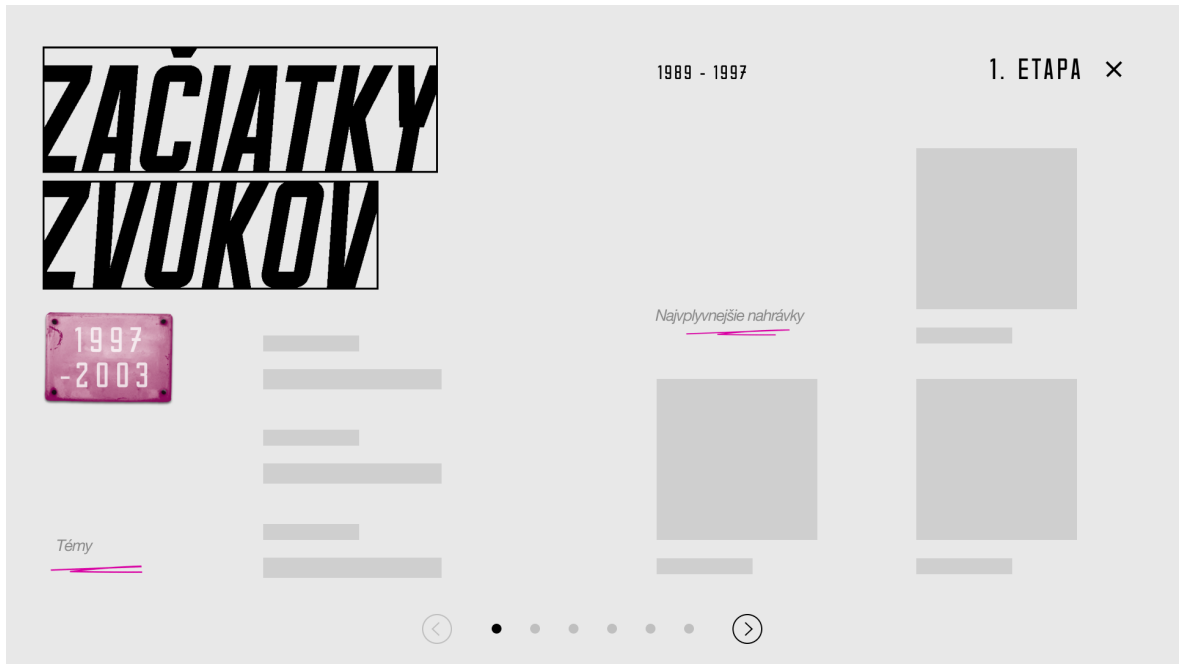
Prevedenie tohto obsahu do interaktívneho média bolo potrebným krokom, bez ktorého by inštalácia nemala dostatočne silnú informačnú a vzdelávaciu hodnotu. Práve interaktivita s týmto obsahom umožnila vytvoriť dynamický a pre diváka viac pochopiteľný spôsob prezentácie obsahu. Na tento účel bol zvolený program Figma, ktorý ponúka efektívne nástroje na tvorbu prototypov a interaktívnych prvkov. Jeho technologická jednoduchosť bola kľúčová pre rýchly a účinný vývoj interaktívnej infografiky pre tento projekt.

V prvých krokoch bola vytvorená jednoduchá kostra infografiky, ktorá odatestovala funkčnosť navigácie a prehľadnosť obsahu. Na úvod bola zvolená obrazovka horizontálne delená do piatich častí, podľa jednotlivých kapitol, kde si užívateľ hneď môže vybrať, o ktorej kapitole sa chce dozvedieť viac.

ZÁČIATKY	1989 - 1997	1. ETAPA +
BUDOVANIE	1997 - 2003	2. ETAPA +
KOMERČNÝ	2003 - 2013	3. ETAPA +
NOVÁ	2013 - 2019	4. ETAPA +
DIGITÁI NA	2019 - 2024	5. ETAPA +

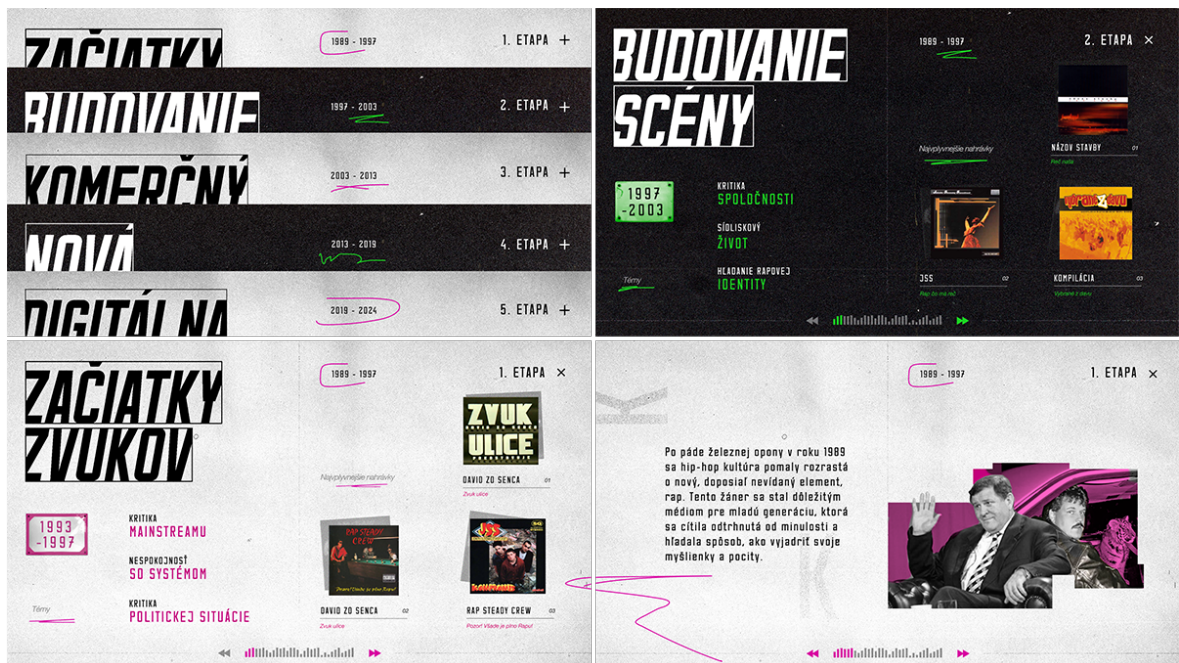
Obr. 39 Úvodná obrazovka infografiky

Úvodná obrazovka jednotlivéj kapitoly ponúka viacero všeobecných informácií o danom období ako je doba trvania, vplyvné nahrávky a témy ktorým sa interpreti vo svojich textoch venovali. Stručný výcuc dôležitých informácií je tak poskytnutý hneď na úvod. Užívateľ sa v jednotlivom období pohybuje skrz spodnú navigáciu, ktorá ukazuje progres obsahu a kedykoľvek sa môže na úvodnú obrazovku vrátiť cez horné tlačidlo X.



Obr. 40 Úvodná obrazovka kapitoly

Po sfinalizovaní navigácie a interaktivity sa infografika doplnila o už zadefinovaný vizuálny štýl aby zapadla do prostredia inštalácie.



Obr. 41 Finálny vizuál infografiky

9.2 Audiovizuálna časť

9.2.1 Obsah

Jedným z hlavných prvkov inštalácie je audiovizuálna časť, ktorá sa zaoberá premietaním významných piesní z určitého obdobia slovenskej rapovej scény. Dramaturgia videa bola vytvorená na základe zozbieraných piesní, pričom táto časť inštalácie je nesmierne dôležitá pre celkový zážitok diváka. Okrem zvukového doprovodu hrá kľúčovú úlohu aj vizuálna stránka premietania, ktorá divákovi ponúka texty a krátke informácie o každej piesni. Každá etapa je uvedená pár vetami ktoré zhrňujú kontext rapovej scény v tej dobe a následne si divák vypočuje skladby interpretov významných pre svoju éru.

9.2.2 Prevedenie

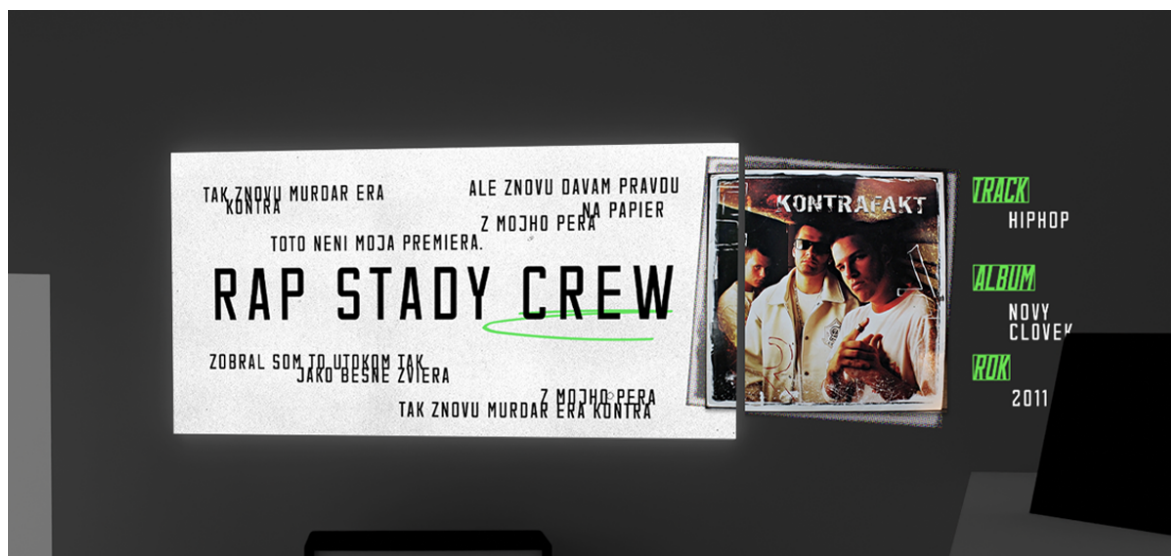
Na vytvorenie pútavého storytellingového videa, kde sa prelínajú textové a zvukové informácie bol zvolený program Adobe After Effects. Tento nástroj poskytuje široké možnosti tvorby a úpravy videí, čo umožnilo vytvoriť zaujímavý obsah, ktorý diváka skutočne pohltí.

Vizuálny štýl celého videa prešiel niekoľkými zmenami a aj keď pôvodný zámer bol vypisovať texty, tak aby ich divák čo najlepšie prečítal, postupne bola táto idea vymenená za viac atraktívnejšiu, nekonzistentnejšiu variantu. Celý vizuál, sa tak ako pri informačnej časti nesie vo farbách čiernej a bielej, s pridanými dokresľovanými prvkami v krikľavých farbách zelenej a ružovej.



Obr. 42 Prvotné návrhy premietaného videa

V závere sa video mierne poopravilo, prispôsobilo na poskytnutý priestor a zmenil sa tak formát celého videa zo 16:9 na atypický, špeciálne prispôsobený formát priamo na tabuľu. Oproti prvotným návrhom sa informácie o skladbách ako aj grafika albumu nezobrazujú priamo vo formáte, ale nadväzujú na šírku tabule, čím ho ešte viac rozširujú a video pôsobí že pracuje viac s priestorom ako len obyčajné premietanie.



Obr. 43 Finálny návrh video premietania

9.3 Dekorativná časť

9.3.1 Obsah

Posledným, no takisto dôležitým segmentom celej inštalácie je dekoratívna časť v podobe plochých panelov, na ktoré sa premietajú dobové fotografie a videá. Obsah k efektnému vyobrazeniu daných etáp sa získaval z rôznych zdrojov, a hľadanie vhodného materiálu nebolo vždy jednoduché. Práve naopak, najkomplexnejšou časťou bola práca s týmito materiálmi a ich dopracovanie sa k podobe, ktorá by bola prezentovateľná a esteticky príťažlivá.

9.3.2 Prevedenie

Po zadefinovaní presných rozmerov jedného panelu, ktorý v tomto prípade bude tvorený ateliérovou doskou na stoly, bolo možné pripraviť konkrétny obsah. Na tri panely sa mapujú tri rôzne obdobia, ktoré sa postupne pohybujú a odkrývajú ďalšie fotografie až v momente, keď sa hlavné premietanie dostane k danému obdobiu. Ostatné panely zostávajú medzitým statické a vyčkávajú, kým na nich príde rad.

Vizuálne jeden panel pozostáva z názvu kapitoly, ktorý je dominantný na každom panely, aby divák dokázal okamžite zadefinovať o aké obdobie sa jedná a na čo vlastne pozerá. Dobové videoklipy v pozadí sú občasne dopĺňané čiernobielymi fotografiami a pre ozvláštnenie ručne dokresľovanými prvkami.



Obr. 44 Vizualizácia panelov

ZÁVĚR

Aj keď práci na projekte predchádzali obavy zo zvolenej témy aj média, okrem úspešného záveru, to malo aj úspešný priebeh. Obdobie vytvárania tohto projektu hodnotím ako jedno z najviac pohodových a relaxačných procesov, ktoré som v tomto odbore zažil. Naučil som sa veľa prínosných a nových informácií či už zo sveta rapu, alebo sveta inštalácií. Pri vytváraní projektu som narazil na problémy, s ktorými som sa doteraz nestretol a vo výsledku vytvoril niečo, čo som nikdy predtým nevytvoril. Venoval som sa téme, ktorá má formuje ako človeka a ponúka mi rôzne perspektívy na svet okolo nás. Tento projekt je moja vďaka slovenskému rapu a budem len rád, ak sa mi ho v budúcnosti podarí plnohodnotne dokončiť a ponúknuť verejnosti.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Howard Goodall's Story of Music [dokumentární mini série]. Režie Francis HANLY, 2013. Spojené království [citováno 2024-1-10]

OSMANI, Addy, 2015. *Library of Congress*. Online. Dostupné z: <https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-sound-recordings/history-of-the-cylinder-phonograph/>. [citováno 2024-1-10]

ELECTROHOME, 2021. *Thomas Edison a první fonograf*. Online. In: Electrohome. Dostupné z: <https://blog.electrohome.com/history-of-the-phonograph/>. [citováno 2024-5-17]

BELLIS, Mary, 2019. *ToughtCo.*. Online. In: Dotdash Meredith. Dostupné z: <https://www.thoughtco.com/history-of-mp4-1992132> [citováno 2024-1-10]

History 101. 12. díl. MP3s [epizoda dokumentárního seriálu]. Spojené království, 2022 [citováno 2024-1-10]

HARRIS, Mark, 2023. *Lifewire*. Online. In: Dotdash Meredith. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/history-of-napster-2438592>. [citováno 2024-1-10]

APPLE WIKI, 2022. *První iPod*. Online. In: Apple. Dostupné z: [https://apple.fandom.com/wiki/iPod_\(1st_generation\)](https://apple.fandom.com/wiki/iPod_(1st_generation)). [citováno 2024-2-7]

CHEN, Brian X, 2010. *Wired*. Online. In: Wired. Dostupné z: <https://www.wired.com/2010/04/0428itunes-music-store-opens/>. [citováno 2024-5-17]

DILGER, Daniel Eran, 2011. *Appleinsider*. Online. In: Appleinsider. Dostupné z: https://appleinsider.com/articles/11/04/21/itunes_store_quietly_generates_record_revenues_of_1_4_billion.html/. [citováno 2024-5-17]

SANBURN, Josh, 2012. *Business.time*. Online. In: Time. Dostupné z: <https://business.time.com/2012/08/16/spotify-is-growing-but-the-idea-of-music-ownership-is-holding-it-back/>. [citováno 2024-5-17]

PORTER, John, 2022. *The Verge*. Online. In: The Verge. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2022/7/27/23280283/spotify-q2-2022-earnings-podcasting-audiobooks>. [citováno 2024-5-17]

YOUTUBE, 2011. *Choreografia vo videoklipech Michaela Jacksona*. Online. In: Youtube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=oRdxUFDQe0>. [citováno 2024-5-17]

REID, Shaheem, 2007. *Web.archive*. Online. In: Wayback Machine. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20070812005253/https://mtv.com/news/articles/1562919/20070620/west_kanye.jhtml. [citováno 2024-5-17]

YOUTUBE, 2009. *Kanye West - Stronger*. Online. In: Youtube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=PsO6ZnUZI0g>. [citováno 2024-5-17]

YOUTUBE, 2020. *Dalyb – 4eva*. Online. In: Youtube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=-cw92Ny9FzU>. [citováno 2024-5-17]

GAIMAN, Neil, 2005. *Wired*. Online. In: Wired. Dostupné z: <https://www.wired.com/2005/07/gorillaz-2/>. [citováno 2024-5-17]

- MILTON, Jamie, 2017. *NME*. Online. In: NME. Dostupné z: <https://www.nme.com/blogs/nme-blogs/holograms-headliners-how-gorillaz-live-shows-changed-2003855>. [citováno 2024-5-17]
- IREPORT, 2012. *Členovia skupiny Gorillaz*. Online. In: iReport. Dostupné z: <https://www.ireport.cz/clanky/interpreti/13214-gorillaz>. [citováno 2024-5-17]
- STRATÉGIE, 2012. *Digitálna osobnosť Bejby Blue*. Online. In: Hospodárske noviny. Dostupné z: <https://strategie.hnonline.sk/news/marketing/2169019-tatra-banka-predstavila-prvu-digitalnu-osobnost-slovenska-bejby-blue>. [citováno 2024-5-17]
- WINAMP SKIN MUSEUM, 2024. *Rôznorodosť grafického rozhrania programu Winamp*. Online. In: Skins.webamp. Dostupné z: <https://skins.webamp.org>. [citováno 2024-5-17]
- TRANDJACKERS, 2018. *5 Examples of Music Marketing*. Online. In: YouTube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=jbLyxhtQ2tk>. [citováno 2024-5-17]
- CVENGROŠ, Matej, 2012. *Blog.sme*. Online. In: SME. Dostupné z: <https://blog.sme.sk/cvengros/kultura/fazy-slovenskeho-hip-hopu-mojimi-ocami>. [citováno 2024-5-17]
- DISCOGS, 2024. *Vizuálne porovnanie albumov N.W.A a Rap Steady Crew*. Online. In: Discogs. Dostupné z: <https://www.discogs.com/release/4137310-Rap-Steady-Crew-Pozor-Vsade-Je-Plno-Rapu>. [citováno 2024-5-17]
- DISCOGS, 2024. *Porovnanie rapových albumov prvej etapy slovenského rapu*. Online. In: Discogs. Dostupné z: <https://www.discogs.com>. [citováno 2024-5-17]
- YOUTUBE, 2018. *Kontrafakt – Dáva mi*. Online. In: Youtube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=B3sNVmmRtIQ>. [citováno 2024-5-17]
- YOUTUBE, 2018. *Kontrafakt – Dáva mi*. Online. In: Youtube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=B3sNVmmRtIQ>. [citováno 2024-5-17]
- DISCOGS, 2024. *Albumy komerčnej éry*. Online. In: Discogs. Dostupné z: <https://www.discogs.com>. [citováno 2024-5-17]
- DOUPAL, Petr, 2010. *Musicserver*. Online. In: Musicserver. Dostupné z: <https://musicserver.cz/clanek/29022/podivejte-se-na-klip-verejny-nepriatel-rytmuse/>. [citováno 2024-5-17]
- YOUTUBE, 2010. *Zničená Bratislava vo videoklipe Verejný Nepriateľ*. Online. In: Youtube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ueIJcEQFxd0>. [citováno 2024-5-17]
- DISCOGS, 2024. *Albumy Novej vlny*. Online. In: Discogs. Dostupné z: <https://www.discogs.com>. [citováno 2024-5-17]
- YOUTUBE, 2013. *Videoklipy v počiatkoch Novej vlny*. Online. In: Youtube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=c3AR9ydf2LY>. [citováno 2024-5-17]
- DISCOGS, 2024. *Minimalizmus prevládajúci medzi rapovými albumami*. Online. In: Discogs. Dostupné z: <https://www.discogs.com>. [citováno 2024-5-17]
- YOUTUBE, 2019. *Porsche Boy – Stanko Lobotka*. Online. In: Youtube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ps9xdxbgyEo>. [citováno 2024-5-17]
- DEGUZMAN, Kyle, 2023. *Studiobinder*. Online. In: Studiobinder. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-installation-art-definition/>. [citováno 2024-5-17]

PETERSEN, Anne Ring, 2015. *Installation Art – Between Image and Stage*. Narayana Press. ISBN 978-87-635-4257-9. [citováno 2024-5-17]

LUNCHMEATSTUDIO, 2023. *Lunchmeatstudio*. Online. In: Lunchmeatstudio. Dostupné z: <https://lunchmeatstudio.com/projects/cathedrals>. [citováno 2024-5-17]

LUNCHMEATSTUDIO, 2023. *The Grief of Misfit Cathedrals*. Online. In: Lunchmeatstudio. Dostupné z: <https://lunchmeatstudio.com/projects/cathedrals>. [citováno 2024-5-17]

ESIDESIGN, 2018. *Esidesign*. Online. In: Esidesign. Dostupné z: <https://esidesign.nbbj.com/work/terrell-place-washington-dc/>. [citováno 2024-5-17]

ESIDESIGN, 2018. *Terrell Place*. Online. In: Esidesign. Dostupné z: <https://esidesign.nbbj.com/work/terrell-place-washington-dc/>. [citováno 2024-5-17]

DOTDOTDOT, 2019. *Dotdotdot*. Online. In: Dotdotdot. Dostupné z: <https://www.dotdotdot.it/works/enel-green-power>. [citováno 2024-5-17]

DOTDOTDOT, 2019. *Enel Interactive Stations*. Online. In: Dotdotdot. Dostupné z: <https://www.dotdotdot.it/works/enel-green-power>. [citováno 2024-5-17]

LUNCHMEAT, 2020. *Dinosauria Museum Prague*. Online. In: Lunchmeat. Dostupné z: <https://lunchmeatstudio.com/projects/dinosauria>. [citováno 2024-5-17]

59PRODUCTIONS, 2020. *David Bowie Is*. Online. In: 59productions. Dostupné z: <https://59productions.co.uk/project/david-bowie-is/>. [citováno 2024-5-17]

YOUTUBE, 2016. *Interconnection*. Online. In: Youtube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=a1v4W95wJnM>. [citováno 2024-5-17]

YOUTUBE, 2015. *Videomapping pre značku Vans*. Online. In: Youtube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tDs6FsrqS84>. [citováno 2024-5-17]

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

3D Trojrozmerný priestor

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Thomas Edison a prvý fonograf (Electrohome, 2021)	11
Obr. 2 Prvý iPod (Apple wiki, 2022).....	14
Obr. 3 Choreografia vo videoklipech Michaela Jacksona (YouTube, 2011)	17
Obr. 4 Kanye West – Stronger (YouTube, 2009).....	18
Obr. 5 Dalyb – 4eva (YouTube, 2020)	19
Obr. 6 Členovia skupiny Gorillaz (iReport, 2012)	20
Obr. 7 Digitálna osobnosť Bejby Blue (Hospodárske noviny, 2020).....	21
Obr. 8 Rôznorodosť grafického rozhrania programu Winamp (Winamp Skin Museum, 2020)	22
Obr. 9 Vizuálne porovnanie albumov N.W.A a Rap Steady Crew (Discogs, 2024).....	25
Obr. 10 Porovnanie rapových albumov prvej etapy slovenského rapu (Discogs, 2024).....	26
Obr. 11 Kontrafakt – Dáva mi (YouTube, 2018)	27
Obr. 12 Albumy komerčnej éry (Discogs, 2024).....	28
Obr. 13 Zničená Bratislava vo videoklipe Verejný Nepriateľ (YouTube, 2010)	29
Obr. 14 Albumy Novej vlny (Discogs, 2024).....	30
Obr. 15 Videoklipy v počiatkoch Novej vlny (YouTube, 2013).....	30
Obr. 16 Rôznorodosť vizuálnej prezentácie (Instagram, 2023).....	31
Obr. 17 Minimalizmus prevládajúci medzi rapovými albumami (Discogs, 2024)	32
Obr. 18 Porsche Boy – Stanko Lobotka (YouTube, 2020).....	32
Obr. 19 The Grief of Misfit Cathedrals (Lunchmeatstudio, 2023).....	35
Obr. 20 Terell Place (Esidesign, 2016).....	36
Obr. 21 Enel Interactive Stations (YouTube, 2020)	37
Obr. 22 Dinosauria Museum Prague (Lunchmeat, 2020).....	38
Obr. 23 David Bowie Is (59productions, 2020).....	38
Obr. 24 Interconnection (YouTube, 2016)	39
Obr. 25 Videomapping pre značku Vans (YouTube, 2015).....	40
Obr. 26 Vizuálna inšpirácia interaktívneho panelu	43
Obr. 27 Vizuálna inšpirácia hlavného premietania.....	44
Obr. 28 Vizuálna inšpirácia dekoratívnych panelov.....	44
Obr. 29 Prvá hrubá vizualizácia inštalácie.....	45
Obr. 30 Prvotné inšpirácie vizuálneho štýlu.....	46
Obr. 31 Prvotné inšpirácie vizuálneho štýlu.....	47
Obr. 32 Typografia značiek a cedúľ naprieč celým Slovenskom.....	48
Obr. 33 Prvotné návrhy vizuálneho štýlu	48

Obr. 34 Využití popisných cedulí na vyobrazení časového úseku	49
Obr. 35 Finální návrh vizuálního stylu.....	49
Obr. 36 Ateliérový prostor pro instalaci	50
Obr. 37 Vizualizace prostoru v připravenom stavu	51
Obr. 38 Typografie jednotlivých kapitol	52
Obr. 39 Úvodná obrazovka infografiky	53
Obr. 40 Úvodná obrazovka kapitoly.....	54
Obr. 41 Finální vizuál infografiky	54
Obr. 42 Prvotné návrhy premietaného videa	56
Obr. 43 Finální návrh video premietania	56
Obr. 44 Vizualizácia panelov.....	57

