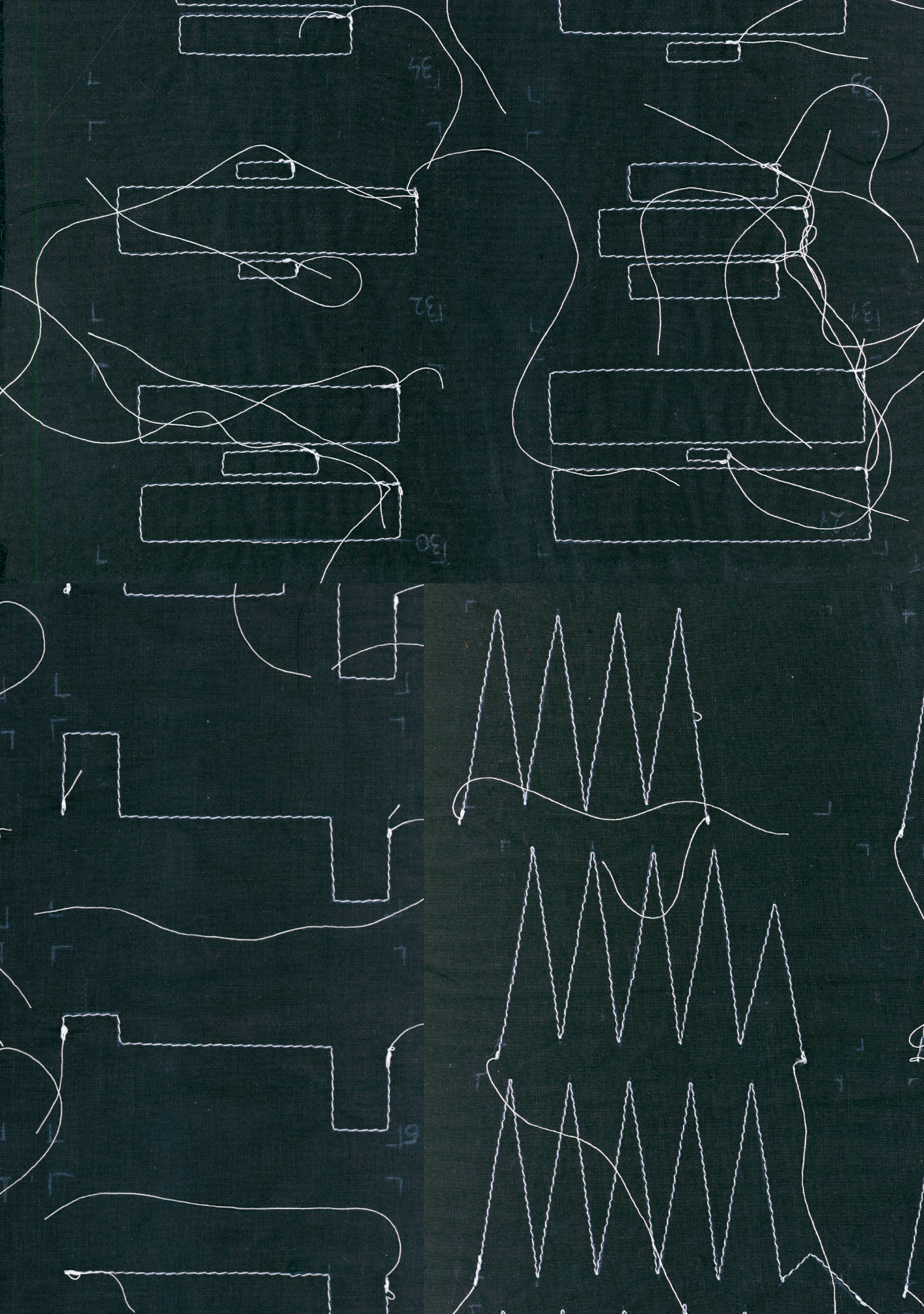


Absolventská práce 2024

WROX

animovaný hudební videoklip

Daniel Farkaš
Interaktivní grafika



Absolventská práce 2024

WROX

animovaný hudební videoklip

autor práce
vedoucí práce
oponent

Daniel Farkaš
Mgr. Libuše Gemrotová Prudíková
BcA. Matyáš Trnka

vzdělávací program Interaktivní grafika (82-41-N/11)
Vyšší odborná škola a Střední umělecká škola Václava Hollar
Hollarovo náměstí 2, 130 00, Praha 3

Prohlašuji, že jsem předloženou absolventskou práci vypracoval samostatně a s použitím literatury a pramenů uvedených v Seznamu literatury.

V Praze dne

Daniel Farkaš

Obsah



1. Úvod	9
---------	---

Teoretická část

2. Hudební videoklipy: význam a historie	12
2.1. Definice videoklipu	12
2.2. Historie hudebních videoklipů	13
2.3. Počátky animovaných hudebních videoklipů	14
3. Animované hudební klipy jako samostatný žánr	16
3.1. Umělecký a kreativní význam animovaných hudebních videoklipů	16
3.2. Hlavní principy narace v animovaných hudebních videoklipech	16
4. Nárůst popularity animovaných hudebních videoklipů v posledních letech	18
4.1. Vliv pandemie COVID-19 na průmysl hudebních videoklipů	18
4.2. Průzkum	20
4.2.1. Analýza průzkumu	20

Praktická část

5. Výběr a změna tématu	24
5.1. Finální rozhodnutí se pro animovaný videoklip	24
6. Výběr hudební skladby	25
6.1. Spolupráce s hudebníkem	25
7. Tvorba skladby	25
8. Tvorba animovaného hudebního videoklipu	26
8.1. Animační experimenty a hledání výtvarna	26
8.2. volba finální techniky a výtvarna	27
8.3. Storyboard a technický scénář	28
8.4. Animate – volba barevnosti	29
8.5. animování	29
8.5.1. Čestné uznání	32
8.6. Střih a postprodukce	32
9. Interaktivita	33
9.1. Ovladatelnost	33
9.2. Různé verze rozhraní	33
9.3. Ovládací panel	34
9.4. Tvorba Interaktivity	34
10. Propagační materiály	35
11. Závěr	37
12. Seznam literatury	39
13. Obrazové zdroje	41

1. Úvod

Téma své absolventské práce „Animovaný hudební videoklip“ jsem si vybral na základě svého zájmu o hudbu a vizuály s ní spojenými.

Hudební videoklipy, obzvláště ty animované či videoklipy s velkou mírou vizuálních efektů, mě vždy naprosto bavily. A právě proto bych rád využil svou roční práci k vytvoření takového klipu. Již v druhém ročníku jsem zhotovil jakýsi hudební videoklip, jako dvousemestrální projekt v ateliéru 3D animace, který byl poměrně zdařilý. Hlavně mě opravdu bavila jeho tvorba.

Další hlavní motivací bylo vytvoření hudební skladby. Vždy jsem chtěl zkusit nějakou hudební skladbu sám vytvořit nebo se alespoň podílet na procesu jejího tvoření, i přes to, že jsem poměrně hudebně hluchý.

Rozhodl jsem se tedy oslovit svého kamaráda, který již deset let hraje na bicí a má vlastní kapelu. V poslední době se začal více věnovat skládání elektronické hudby. Chci skrz něj více nahlédnout do zákulisí hudebního světa a dozvědět se něco o základech produkování elektronické hudby. Skladbu bych chtěl vytvořit v experimentálním elektronickém žánru s vizuálním doprovodem, který také bude experimentální a nenarativní.

Nedílnou součástí mé absolventské práce, jakožto studenta oboru Interaktivní grafiky, je interaktivní část. Rád bych ji vedl směrem, kde bude využit vizuál z mého videoklipu a ve formě digitální projekce či webové stránky hravě zpracován. Publikum s ním bude moct interagovat a měnit jej dle svého.

Cílem teoretické části této absolventské práce je obohatit sebe i čtenáře o vědomosti ohledně animovaných hudebních videoklipů. Pokusím se zaměřit na jejich styly narace a prozkoumám počátky historie hudebních videoklipů, především pak animovaných hudebních videoklipů. Chci se soustředit pouze na počátky historie, jelikož celková historie je velmi obsáhlé téma, které by si zasloužilo celou samostatnou práci. Také o počátcích historie videoklipů nic nevím a rád bych se v tomto tématu něco nového dozvěděl. Nedávná historie, od 80. let minulého století po současnost, je širokému publiku nějakým přirozeným způsobem alespoň trochu povědomá.

Druhým cílem teoretické části je zjistit a analyzovat popularnost užití animace jakožto formu vizuálního doprovodu hudebních videoklipů napříč veřejností. O to se chci pokusit pomocí online dotazníků.

Teoretická část

2. Hudební videoklipy: význam a historie

2.1. Definice videoklipu

Hudební videoklip se stal nepostradatelným prvkem pro moderní hudbu. Zřídka si dnes dokáže představit hudební hit bez obrazového doprovodu, který hudební zážitek nejen doplňuje, ale velmi často i rozšiřuje. Jaká je definice hudebního videoklipu a proč je v posledních dekádách tak důležitý?

Díky své rozmanitosti je složité hudební video jen tak formulovat. Lze říct, že se jedná o samostatně fungující krátkometrážní audiovizuální dílo s obvyklou délkou 3–5 minut, která závisí na délce skladby, pro niž je tvořeno. Termín hudební videoklip zahrnuje širokou škálu audiovizuálních děl, od experimentálního videoartu až po narativní krátké filmy doprovázené hudbou. V samotném základu se jedná o integraci vizuálu ve formě videa s hudební skladbou. Hudební videoklip je stejně jako hudba, ne-li více, proměnlivým žánrem a lze v něm nalézt zcela volnou tvůrčí svobodu.¹

Videoklipy lze klasifikovat ve dvou základních typech, které lze dále podrobněji kategorizovat. Těmito ústředními typy jsou *performance video* a *concept video*.² *Performance video* videoklipy jsou ty, ve kterých umělci interpretují své písně. Jde o jakýsi záznam vystoupení interpreta bez nutnosti zachycení obvyklého koncertního prostředí. Naopak druhý typ *concept video* může zahrnovat přítomnost příběhu, vizualizaci pocitů či jakoukoliv jinou formu uměleckého vyjádření.

Jedná se tedy o audiovizuální dílo, které spojuje samotnou hudební skladbu a jakýkoliv vizuál do soudržného celku. Tato umělecká forma umožňuje hudebním umělcům živěji vyjádřit svou vizi, myšlenky, emoce a kreativitu prostřednictvím kombinace hudebního obsahu a vizuálního prvku. Jedním z klíčových prvků hudebního videoklipu je jeho schopnost předat hlubší porozumění písni a jeho tvůrce. Pomocí vizuálních prvků lze otevřít nové významové vrstvy, poskytnout kontext písni, přiblížit umělcův příběh či

rozvinout narativ hudebního alba. Ukázkovým, a poněkud netradičním příkladem, je série třinácti hudebních videoklipů k albu *K-12* od americké umělkyně Melanie Martinez, které jsou spojeny do celovečerního muzikálu s uceleným příběhem. Dokážou ale fungovat i zcela samostatně. Melanie Martinez zde spojila taneční vystoupení s filmovou kvalitou a vytvořila tím vizuální zážitek, který se stal nedílnou součástí celkové umělecké práce.



1. *K-12* – Melanie Martinez

Dalším zásadním aspektem hudebních videoklipů je jejich inovativnost. Umělci mají možnost experimentovat s různými filmovými technikami, styly a efekty, což pak vede k vytvoření originálních a nezapomenutelných děl. Příkladem, který zná snad opravdu kdokoliv z jakékoliv generace, je hudební videoklip k písni *Take on Me* od norské skupiny A-ha. Tvůrci zde využili kombinaci živé akce s animovanými kresbami a díky své inovativitě se videoklip stal ikonickým symbolem 80. let.



2. *Take On Me* – A-ha

1 BARTON, Leo. *Music Videos: Everything You Need To Know* [online]. Dostupné z WWW <https://www.reyfilm.com/post/music-videos-everything-you-need-to-know>

2 AUSTERLITZ, Saul. *Money for Nothing: A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*. První vydání. New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2007. 250 s. ISBN-13: 978-0-8264-1818-0

2.2. Historie hudebních videoklipů

Historie těchto krátkometrážních audiovizuálních děl sahá až do 20. let minulého století. První pokus o spojení hudby s filmem se však uskutečnil roku 1894. Vydavatel hudebních not, Edward B. Marks, oslovil elektrikáře George Thomase o zesynchronizování jeho živého vystoupení s laternou magikou, která promítala statické obrázky. Později se tato záležitost stala trendem své doby a byla nazývána *ilustrovanými písněmi*.³

S prvním filmem, jenž dokázal synchronizovat zvuk s obrazem, *Jazzový zpěvák* (1927), se zároveň objevují první pokusy o spojení hudby s hraným filmem. Přímo v tomto snímku lze vidět zaznamenané živé hudební vystoupení současně se zvukem. Tyto záznamy však často sloužily jako pouhá dokumentace představení než jako samostatné umělecké dílo.

Záznamy živých vystoupení se oprostily od filmu v letech 1930 až 1931, kdy studio Warner Bros vydávalo sérii hudebních krátkých filmů s názvem *Spooney Melodies*. Nebyly již součástí celovečerních filmů, ale šlo o samostatné krátkometrážní filmy, které se pouštěly v kinech před hlavní projekcí.⁴



3. *Crying For The Carolines* – Spooney Melodies

V 40. a 50. letech 20. století se začaly objevovat první filmové písně, které byly v podstatě předchůdkyněmi dnešních videoklipů. Tato raná forma videoklipu spojovala hudbu s vizuálně vyprávěným příběhem, obvykle ve formě velmi populárních muzikálů. Tyto hudební scény často

fungují jako samostatný krátký film s malým narativem. Nejikoničtější filmovou skladbou této doby jsou písně *Diamonds Are a Girl's Best Friend*, ztvárněné Marilyn Monroe, ve filmové komedii *Páni mají radši blondýnky* z roku 1953. O tři dekády později je touto scénou ovlivněna Madonna s videoklipem ke své písni *Material Girl*, celou scénu v podstatě přetočila s vlastní skladbou.⁵



4. *Diamonds Are a Girl's Best Friend*

V 60. letech 20. století, v době nekonečných turné, začaly kapely jako The Beatles produkovat krátké propagační filmy pro své singly. To jim umožnilo dosáhnout širšího publika bez nutnosti zúčastnit se živých televizních přenosů, kterých se kvůli vytíženosti nemohli zúčastnit. Nejvýznamnějším propagačním filmem z této doby lze považovat video k písni *Strawberry Fields Forever*, jelikož obsahuje filmařské techniky, jako jsou zpomalení, přehrávání pozpátku, prolínačky či různé filtry a spoustu neobvyklých úhlů kamery.⁶



5. *The Beatles* – *Strawberry Fields Forever*

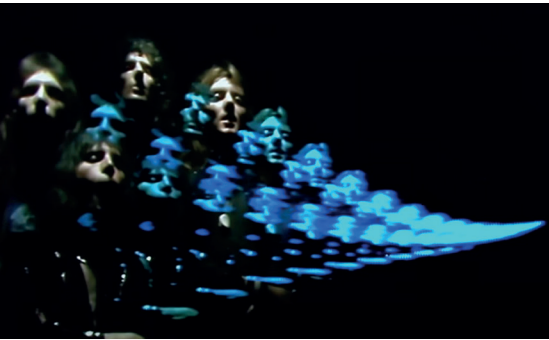
3 STOP THE BREAKS. *Music Videos 101: A Brief History* [online]. Dostupné z WWW <https://www.stopthebreaks.com/music-industry-news/music-videos-101-a-brief-history/>

4 SIQUEIRA, Matheus. *A Brief History of Music Video* [online]. Dostupné z WWW <https://matheussiqueira.com/a-brief-history-of-music-video/>

5 MARCOVITZ, Hal. *The History of Music Videos (The Music Library)*. První vydání. Farmington Hills: Lucent Books, 2012. 128 s. ISBN-13: 978-1-4205-0821-5

6 CAWLEY, Christian. *From MTV to YouTube: A Brief History of Music Videos* [online]. Dostupné z WWW <https://www.makeuseof.com/tag/mtv-youtube-brief-history-music-videos/>

Dalším významným milníkem je video ke skladbě *Bohemian Rhapsody* od Queen. Jedná se o první případ, kdy hlavním důvodem úspěchu písně bylo video. Do této doby byly krátké hudební filmy brány pouze jako pouhé propagační filmy. Video vzniklo jako náhrada živého vystoupení v televizním pořadu na BBC. Bylo natočené televizním producentem Brucem Gowersem a jednalo se o klip vystoupení, jenž byl úzce spojený s hudebním vývojem písně.^{7,8}



6. *Bohemian Rhapsody* – Queen

S představením MTV (Music Television), které začalo vysílat 1. srpna roku 1981 s videoklipem *Video Killed the Radio Star* od britské kapely The Buggles, se hudební videoklipy průběžně staly neodmyslitelnou součástí hudebního průmyslu a pomohly definovat kariéry a éry mnoha umělců. Prominentním příkladem je obrovský úspěch Michaela Jacksona a Madonny v 80. letech, z velké části byl zapříčiněn chytrým využitím hudebního videoklipu.⁹



7. *Video Killed The Radio Star* – The Buggles

7 CAWLEY, Christian. *From MTV to YouTube: A Brief History of Music Videos* [online]. Dostupné z WWW <https://www.makeuseof.com/tag/mtv-youtube-brief-history-music-videos/>

8 LINSSENMAIER, Timo. *Gunnar Strøm – The Two Golden Ages of Animated Music Video* [online]. Dostupné z WWW <https://journal.animationstudies.org/gunnar-strm-the-two-golden-ages-of-animated-music-video/>

9 Ibid.

10 SIQUEIRA, Matheus. *A Brief History of Music Video* [online]. Dostupné z WWW <https://matheussiqueiracom/a-brief-history-of-music-video/>

11 BRAINATOR. *Butter Cup - Jack Stauber* [online]. Dostupné z WWW <https://genius.com/Jack-stauber-butter-cup-lyrics>

Dnes jsou hudební videoklipy důležitou součástí marketingových strategií hudebníků a často slouží jako hlavní prvek při propagaci nových singlů a alb. S rozvojem internetu a platform, jako YouTube, se videoklipy staly dostupnějšími. To také umožnilo fanouškům vytvářet vlastní neoficiální videoklipy, které mnohdy dosahovaly ohromné popularity.¹⁰ Jako příklad lze uvést fanouškovské hudební video k písni *Buttercup* od Jack Stauber. Obsahem tohoto videa je sestřih wrestlingových scén z japonského animovaného filmu *Kick-Heart*. Video získalo přes 250 milionů zhlédnutí, mnohonásobně více než samotná skladba s necelými 8 miliony.¹¹ Videoklipy tak nadále formují hudební průmysl a kulturu a přetrvávají jako mocný prostředek pro komunikaci umělců s jejich publikem.



8. *Kick-Heart*

2.3. Počátky animovaných hudebních videoklipů

Kolem roku 1980 se hudební videoklipy staly hlavním marketingovým nástrojem pro propagování nové evropské populární hudby. Překvapivě se však v těchto videoklipech animace téměř nevyskytovala. I přesto, že má dlouhou historii s využitím zvuku a zejména hudby. Již od počátku zvukového filmu byly animované filmy tvořeny na hudbu, jež jim dodávala lepší dynamiku. Příkladem je série krátkometrážních filmů *Silly Symphonies* od studia Disney z 30. let minulého století. Jak sám název napovídá, jedná

se o humorné vizuální doprovody k hudebním dílům ve stylu cartoon.¹² Tento styl krátkometrážních animovaných filmů se stal v této době velmi populární a ostatní americká studia na něj navazovala.

V 60. letech vznikly projekty, ve kterých lze nalézt prvotní příklady animovaných hudebních videoklipů, konkrétně se jedná o dva animované televizní seriály a film. Prvním seriálem je *The Beatles* (1965–1969), v hlavní roli jsou členové kapely The Beatles, kteří prožívají všelijaká dobrodružství typická pro cartoonové seriály z této doby. Všechny díly jsou pojmenovány po jejich písních, které jsou zde obsaženy a obrazově ztvárněny.¹³ V roce 1968 vznikl celovečerní surrealisticky fantazijní muzikálový film *Yellow Submarine* inspirovaný hudbou The Beatles.



9. *The Beatles* – seriál

Druhým seriálem je *The Archie Show* (1968–1977). Komedialní muzikálový seriál, v němž vystupuje zcela fiktivní rocková kapela. Typický díl seriálu obsahuje přibližně tříminutový muzikálový segment.¹⁴ Každou skladbu obsaženou v těchto třech projektech lze považovat za prvotní příklady animovaných hudebních videoklipů. Ty však ve své době nebyly považovány za hudební videoklipy, málokdy jsou uznávány i v této době.¹⁵ V 70. letech nejsou animované hudební videoklipy stále brány vážně. Je na ně nahlíženo jako na krátké animované filmy. Dokonalým příkladem je animovaný film *Seaside Woman* (1978) od britského animátora Oscara Grillo. V dnešní době



10. *Seaside Woman* – Linda McCartney

jej lze považovat za animovaný hudební videoklip pro stejnojmennou skladbu od Lindy McCartney. V roce jeho vydání vyhrál Zlatou Palmu na filmovém festivalu v Cannes za nejlepší krátkometrážní snímek. Pokud by byl v této době považován za hudební videoklip, byl by ze své kategorie diskvalifikován.¹⁶

Za první animovaný hudební videoklip je často považován klip z roku 1979 od průkopníků Annabelle Janckel a Rocky Morton ke skladbě britského hudebníka Elvise Costello *Accidents Will Happen*. Publikum této doby stále nevědělo, jak na dílo přehlížet. Brali ho za něco mezi animovaným krátkým filmem a hudebním videoklipem.¹⁷

Skeptický pohled na animované hudební videoklipy zmizel až v 80. letech s vydáním průkopnických klipů ke skladbám *Take on Me* – A-ha, *Money for Nothing I* – Dire Straits a *Sledgehammer* – Peter Gabriel.¹⁸ Tato díla položila základy pro rozvoj animovaných hudebních videoklipů v 80. letech a otevřela dveře pro další experimenty a počiny v tomto žánru.



11. *Accidents Will Happen* – Elvis Costello

12 *Silly Symphonies* [online]. Dostupné z WWW https://en.wikipedia.org/wiki/Silly_Symphony

13 *The Beatles (TV series)* [online]. Dostupné z WWW [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Beatles_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Beatles_(TV_series))

14 *The Archie Show* [online]. Dostupné z WWW https://the-archie-show.fandom.com/wiki/The_Archie_Show?action=history

15 LINSSENMAIER, Timo. *Gunnar Strøm – The Two Golden Ages of Animated Music Video* [online]. Dostupné z WWW <https://journal.animationstudies.org/gunnar-strm-the-two-golden-ages-of-animated-music-video/>

16 Ibid.

17 Ibid.

18 Ibid.

3. Animované hudební klipy jako samostatný žánr

3.1. Umělecký a kreativní význam animovaných hudebních videoklipů

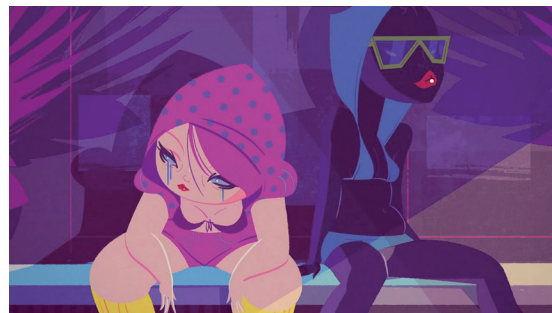
Animované hudební klipy ztělesňují fascinující spojení dvou uměleckých světů. Hudby, která v základu existuje pouze jako zvuková nehmotná složka a animace, která je naopak pouze viditelný vizuál, naprosto volný bez jakýchkoliv hranic, co se týče techniky a námětů. Díky těmto vlastnostem je animace naprosto skvělé médium pro vizualizaci hudby. Umožňuje hudebním interpretům vyjádřit svou kreativitu a fantazii téměř bez jakéhokoli omezení, což vede k vytváření neuvěřitelně působivých a originálních audio-vizuálních děl. Pomocí animace mohou umělci zdůraznit jednotlivé hudební prvky, ztvárnit konkrétní atmosféru, narativ, pocity nebo emoce, jež do skladby vložili.

Významnou vlastností tohoto vizuálního média je možnost vizualizovat hudbu a poskytnout posluchačům zcela nový způsob vnímání skladby. Animace může pomoci divákům lépe porozumět textu písně či jim umožnit prožít hudbu novým způsobem. Má schopnost vyprávět příběhy, které jsou často provedeny dvěma principy.

3.2. Hlavní principy narace v animovaných hudebních videoklipech

První princip spočívá v reflexi a rozvíjení narativních struktur, postav či situací ztvárněných přímo v hudební skladbě. Skvělým příkladem je videoklip k písni *Jenny (I Wanna Ruin Our Friendship)* od Studio Killers. Skladba je o ženě, která

je zamilovaná do své nejlepší kamarádky Jenny. Vypravěčka si váží jejich přátelství, avšak touží po tom, aby se z nich staly milenky.¹⁹ Videoklip vyobrazuje právě tuto situaci. Tyto dvě kamarádky jsou na cestě do klubu, kde Cherry (členka kapely) vytáhne špínu na přítele Jenny. Poté Cherry vyzná své city Jenny, že by měly být milenkami a společně utečou.²⁰



12. *Jenny (I Wanna Ruin Our Friendship)* – Studiokillers

Oproti druhému principu vůbec nezáleží na hudební skladbě a příběh je zde zcela volně vymyšlen a oproštěn od písně. Tato technika, na rozdíl od točených videoklipů, nemá hranice reality, které by umělcům nedovolovaly volnost vizualizovat i ty nejšilenější fantaskní náměty. Skvělým příkladem videoklipu, který využívá této možnosti a není nijak spjatý s písní, je klip ke skladbě *Very Noise* od francouzského hudebníka Igorrr. Na první pohled se může zdát pouze jako šilený a bizarní, ale po hlubším prozkoumání překvapí vážným tématem, který zpracovává. Umělecké uskupení MeatDept se zde snažilo vizualizovat a zkombinovat svědectví mnoha obětí mrtvice, které shromážděvalo několik let. Pomocí figurativní abstrakce vypráví příběhy lidí, propojují dvě různé myšlenky, jež se navzájem zpochybňují. Zábavnou formou a s jistým humorem zpracovávají vážné téma, na kterém je tento projekt založen.²¹



13. *Very Noise* – Igorrr

19 *Jenny (I Wanna Ruin Our Friendship)* [online]. Dostupné z WWW <https://genius.com/Studio-killers-jenny-i-wanna-ruin-our-friendship-lyrics>

20 *Jenny (Studio Killers song)* [online]. Dostupné z WWW [https://en.wikipedia.org/wiki/Jenny_\(Studio_Killers_song\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jenny_(Studio_Killers_song))

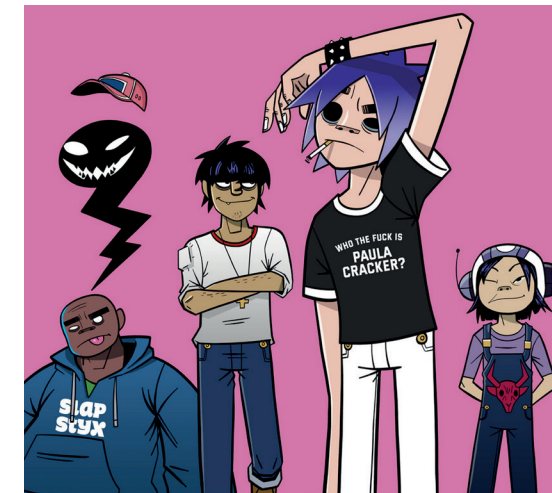
21 FILMER-COURT, Charlie. *Meat Dept's bizarre music video has a rather surprising back story* [online]. Dostupné z WWW <https://www.itsnicethat.com/articles/meat-dept-digital-film-310120>

Dalším možným příkladem je videoklip k písni *Source* od indie progresivního rock kvartetu Fever the Ghost. Videoklip vytvořil australský umělec, známý především za své animované počiny nahrané na YouTube. Jeho videa sklízí ohromný úspěch a získávají tím tak desítky milionů zhlédnutí. Výjimkou není ani již zmíněný videoklip. Skladba zachycuje pocit eskapismu a touhu po novém začátku. Texty se také dotýkají hledání kontroly a sebeobjevování.²² Colgrave tuto skladbu zpracovává svými typickými 2D surreálně psychickými animacemi. Videoklip vypráví příběh o postavě a jeho mazlíčkovi, společně se musí dostat do centra kopcovité planety, kde zmáčkne tlačítko, které planetu promění v diskokouli. Transformace probudí nedalekou party „planetu“ a její obyvatele, kteří poté choreograficky tančí. Během této diskotéky si starý muž a jeho had užívají piknik, dokud nenastane čas na to, opět zmáchnout tlačítko a přivést planetu zpět k normálu.²³



14. *Source* – Fever The Ghost

Další význačnou vlastností je zdůraznění a posílení vizuálních identit hudebních umělců. Vizuální prvky klipů mohou být vymyšleny tak, aby odrážely umělcovu estetiku nebo osobnost, což vede k silnější interpretaci diváka. Nejvýznamnějším příkladem tohoto jevu je britská hudební skupina Gorillaz, která je tvořena čtyřmi virtuálními postavami v komiksovém stylu. Dříve již zmíněná skupina Studio Killers je také virtuální.



15. Gorillaz

22 *Meaning of Source by Fever the Ghost* [online]. Dostupné z WWW <https://www.songtell.com/fever-the-ghost/source>

23 HOWARTH, Dan. *Cartoon characters perform a disco ritual in Fever the Ghost's Source music video* [online]. Dostupné z WWW <https://www.dezeen.com/2015/03/28/cartoon-characters-ritualistic-disco-fever-the-ghosts-source-music-video-felix-colgrave/>

4. Nárůst popularity animovaných hudebních videoklipů v posledních letech

4.1. Vliv pandemie COVID-19 na průmysl hudebních videoklipů

Pandemie COVID-19, která vypukla v roce 2020 a skončila roku 2023²⁴, změnila nejen způsob každodenního osobního i pracovního života většiny lidí, ale také měla dramatický dopad na průmysl napříč celým světem. V průběhu pandemie byla většina světa svědkem uzavírek, karantén a omezení pohybu, což dramaticky ovlivnilo hudební průmysl a způsoby, jakými umělci vytvářejí, vydávají a propagují svou tvorbu.

Jedním z odvětví hudebního průmyslu, které zažilo signifikantní změny ve svém procesu, byla tvorba hudebních videoklipů. Zatímco kvůli pandemickým opatřením byly některé projekty odloženy či zcela zrušeny, v jiných oblastech došlo k neočekávanému rozkvětu, zejména v oblasti animovaných videoklipů. Natáčení v reálném prostředí se stalo výzvou, jelikož zajištění bezpečnosti a dodržování pandemických opatření během filmování bylo obtížné. Koncerty byly zrušeny nebo přesunuty, což omezilo dostupnost záznamů živých vystoupení. Umělci byli donuceni zvolit si jiné principy vizualizace vlastní hudby a mnoho z nich zavítalo do světa animace.

V této nelehké době se animace stala vhodnou alternativou ke klasickým hudebním videoklipům. Principy tvorby animace umožnily vytvářet vizuální obsah bez fyzické přítomnosti všech účastníků na jednom místě. Animované videoklipy se staly nejen velmi praktickým řešením, ale také nově populárním médiem. Dokazují to mnohá vydání videoklipů populární hudby od mainstreamových umělců – Grimes (*Darkseid*), Lady Gaga (*Sour Candy*), Billie Eilish (*my future*) nebo Dua Lipa s videoklipem k písni *Hallucinate*, který je dobrým příkladem. Umělkyně se v něm

oprostila od svých typických videoklipů, které jsou převážně zaměřeny na choreografii, a namísto toho prozkoumává fantastický psychadelický svět ve stylu animovaných cartoonů ze 30. let minulého století.²⁵



16. *Hallucinate* – Dua Lipa

Pandemie způsobila změnu paradigmatu ve světě hudebních videoklipů. Animace nepředstavuje pouze dočasnou odpověď na nepříznivou situaci, ale stává se stálým trendem. Umělci a tvůrci nacházejí v animaci kreativní svobodu, stabilitu v produkci a nové způsoby uměleckého vyjádření. Animované videoklipy nejsou pouze provizorním řešením, jsou inovativním krokem v tvorbě hudebních vizuálů.



17. *Darkseid* – Grimes



18. *my future* – Billie Eilish

24 *Pandemie covidu-19* [online]. Dostupné z WWW https://cs.wikipedia.org/wiki/Pandemie_covidu-19

25 RUSSELL, Erica. *Inside the unexpected rise of animated music videos* [online]. Dostupné z WWW <https://theface.com/music/dua-lipa-billie-eilish-animated-music-videos-rise>

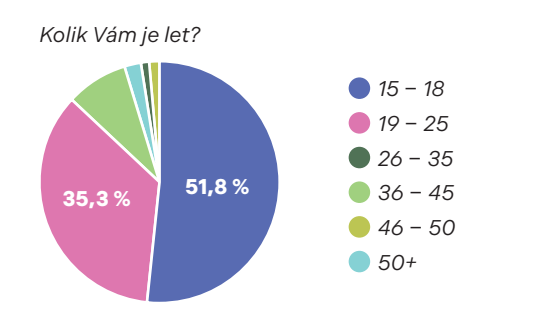
4.2. Průzkum

Jedním z cílů této teoretické práce bylo zjistit současnou popularitu animovaných hudebních videoklipů napříč generacemi pomocí průzkumu. Průzkum byl uskutečněn pomocí online dotazníků vytvořených ve webové aplikaci Google Forms. Tato aplikace mi přišla ze všech dostupných nástrojů nejpraktičtější, jak se samotným konstruováním dotazníku, tak také s analýzou výsledků.

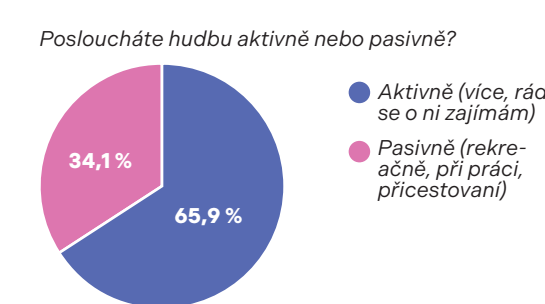
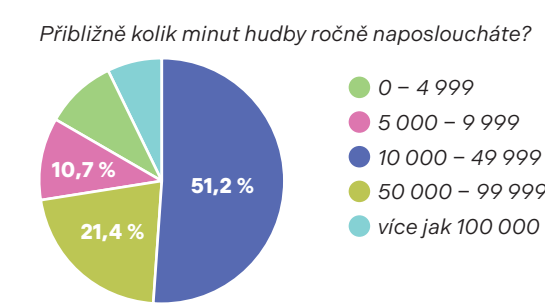
Formulář byl otevřen veřejnosti od 5. 12. 2023 až do 8. 2. 2024. Byl sdílený v několika Facebookových skupinách určených právě k získání respondentů pro studentské práce. Koncept těchto skupin je skvělý, však realita je jiná. Buď se váš dotazník velmi rychle ztratí pod záplavou jiných dotazníků, které jsou zde sdíleny každou chvíli, anebo vám jej nikdo nevyplní, aniž byste vy vyplnili dotazník ostatních a poté jej požádali o vzájemné vyplnění. Formulář zde tedy nasbíral pouhé 4 odpovědi. Druhým a neefektivnějším nasdílením bylo požádání mé blízké kamarádky, která má na svém Instagramu přes dva tisíce sledujících, o nasdílení odkazu k formuláři na její Instagram Story – funkci, která vám umožňuje dočasně nasdílet jakýkoliv obsah po dobu 24 hodin. Tímto způsobem jsem obdržel nejvíce odpovědí. Během pouhých dvanácti hodin jsem získal 62 respondentů a ve zbylých 12 hodinách pouze jednoho. 69 % z instagramových respondentů bylo ve věku 15 až 18 let, zbylých 31 % ve věku 19 až 25. Díky této metodě jsem nasbíral mnoho odpovědí, ale pouze z úzké věkové kategorie. Proto mou další taktikou bylo oslovit svou matku. Ta se žíví jako lektorka pilates a má okolo sta žáků ve všech možných věkových kategoriích. Matka souhlasila a na konci každé lekce oslovila skupinu, zda nemá zájem o vyplnění mého studentského dotazníku. Touto formou jsem si celkem zajistil 11 respondentů starších 25 let. Zbylých osm dotazníku jsem obdržel od svých přátel a spolužáků. Dotazník tedy celkově nasbíral 85 odpovědí.

4.2.1. Analýza průzkumu

Jak již bylo zmíněno, online dotazník vyplnilo 85 respondentů. Nejvíce zastoupenou věkovou kategorií byli lidé ve věku 15 až 18 let s 51,8 %. Druhou skupinou byla mládež ve věku 19 až 25 let s 35,3 %. Další, již méně signifikantní zastoupení, byli lidé ve věku 36 až 45 s 8,2 %. Zastoupení zbylých kategorií již nebylo tak výrazné. Proto jsou tedy celkové výsledky nejvíce relevantní pro osoby ve věku 15 až 25 let.

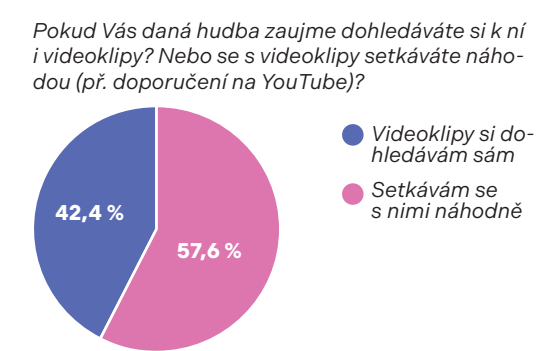


Zajímalo mě, zda-li jsou nějaké konkrétní faktory a předpoklady, aby respondent měl blíž k animovaným videoklipům nebo hudebním videím obecně. To jsem zjišťoval pomocí dvou otázek. První zkoumá kolik minut hudby ročně respondent naslouchá a druhá jestli dotazovaný naslouchá hudbu aktivně (více, zajímá se o ni) nebo pasivně (rekreačně, při práci či cestování).

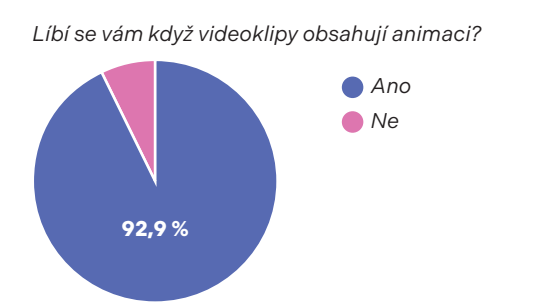


Očekával jsem, že na otázku *Pokud Vás daná hudba zaujme, dohledáváte si k ní i videoklipy nebo se s videoklipy setkáváte náhodou (př. doporučení na YouTube)?* respondenti s více naslouchanými minutami budou více zainteresováni do samostatného vyhledávání si videoklipů. Ale

k mému překvapení tomu tak není. Většina věkových kategorií byla stejně víceméně rozpůlena. Majorita s 57,6 % se s videoklipy setkává náhodně. Výjimkou byla kategorie nacházející se ve více jak 100 000 minutách, kde si dvě třetiny těchto respondentů dohledává videoklipy sama. Žádný výrazný rozdíl nebyl ani mezi aktivními a pasivními posluchači hudby. Zde se 55,4 % z aktivních a 58,6 % z pasivních posluchačů setkává s videoklipy formou náhody. Z dat tedy vyplývá, že ani jeden z těchto faktorů nijak výrazně neovlivňuje výsledky na tázanou otázku. Pouze respondenti s 100 000 a více minutami ročně naslouchané hudby mají k této záležitosti větší předpoklad.

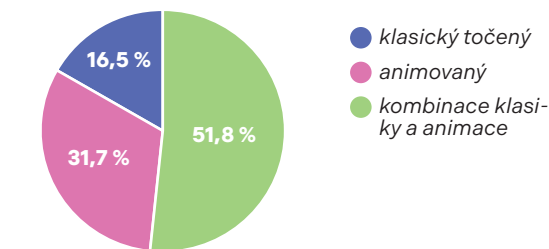


Na otázku, zda-li se respondentům líbí obsazení animace v hudebních videoklipech, byla jednoznačná odpověď. 92,9 % dotázaným se toto užití animace líbí. Těmito výsledky jsem značně překvapen. Očekával jsem, že bude převažovat skupina lidí s pozitivní reakcí, ale ne s takovým významným rozdílem. Výsledek mě potěšil, jelikož dalším odpovědím na zbývající otázky mohu přikládat větší váhu.



Zajímalo mě, jaká forma užití animace je mezi diváky preferována. Účastníci ankety měli na výběr ze tří možností. S 51,8 % převažuje forma kombinace klasického a animovaného videoklipu. K mému údivu nevyhrál klasický točený klip, jelikož já osobně preferuji tuto formu a soudě podle mainstreamových trendů dnešní doby jsem neočekával tuto možnost na posledním místě s 16,5 %.

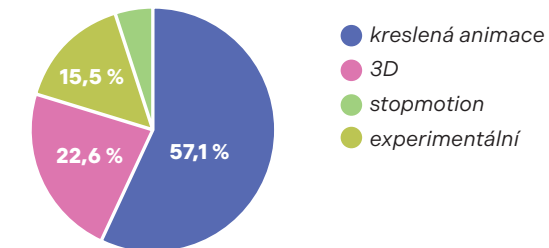
Preferujete klasický točený, animovaný nebo kombinovaný styl videoklipů?



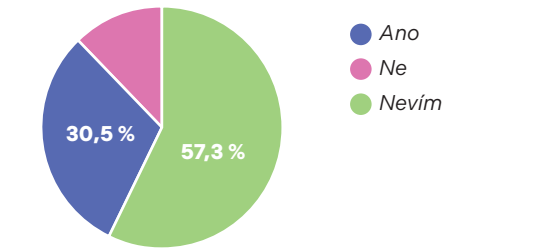
Nejpopulárnější používanou technikou animace v hudebních videoklipech byla mezi respondenty animace kreslená s 57,1 %. Na druhém místě byla skupina preferující techniku 3D animace. Zajímavý výsledek obdržela experimentální animace, která se umístila na třetím místě s 15,5 %. Nejméně zastoupenou technikou byla stop-motion animace.

Přibližně polovině dotázaných s 51,9 % přijde, že v posledních letech je animovaný hudební videoklip mezi umělci více využíváný. U otázky zkoumající popularnost animovaných hudebních videoklipů v posledních letech 57,3 % respondentů neznalo odpověď a 30,5 % přišlo, že jejich popularita narostla.

Jaká technika animace se vám nejvíce líbí když je použita při tvorbě hudebních videoklipů?



Přijde Vám že v posledních letech je animovaný hudební videoklip mezi publikem více populární?



Praktická část

5. Výběr a změna tématu

Výběr tématu pro svou práci v situaci, kdy mám volné ruce a možnost udělat cokoliv, je pro mne vždy náročný. Zaprvé jsem v tomto ohledu velmi nerozhodný a potřebuji si své náměty co nejvíce promyslet. A to až do bodu šílených a zbytečných detailů. Zadruhé je pro mě vždy lepší mít nějaký podnět od cizí, nejlépe nadřizené, osoby. V tento moment, kdy mám již nějaký podnět, se zadaného tématu chytnu a snad vždy pro něj něco vymyslím či od něj něco odvinu. Kvůli těmto osobním problémům bylo vymýšlení hlavního námětu mé absolventské práce tím nejsložitějším úkolem a nejhroším obdobím v procesu tvoření.

Na vymýšlení námětu jsem měl celé letní prázdniny po čtvrtém semestru. Celé léto ke mně žádný nápad nedorazil přirozeně. Nápady, které mě z čista jasna přirozeně napadnou, jsou vždy ty nejlepší a pro mě nejpohodlnější. Ke konci prázdnin, přibližně poslední srpnový týden, jsem začal být z této situace opravdu zoufalý. A začal jsem tedy nad tímto úkolem intenzivně přemýšlet. Avšak bez jakéhokoliv podnětu to byl problém a k ničemu kloudnému jsem se nedostal. Jeden večer jsem byl už natolik bez naděje, že jsem si udělal takový menší rituál. Nalil jsem si sklenku bílého vína, zapálil svíčky a osudně koupené vonné tyčinky s názvem *Good Fortune* a na krk jsem si pověsil dva minerály pro dobrou energii, které byly také osudová koupě. Poté jsem si lehl na zem, zíral do prázdna a čekal, až ke mně ten fatální námět přijde. Ale opět ke mně nic nepřišlo a dávám to zavinu našim dvěma psům a kočce, kteří mou seanci neustále narušovali – alespoň mám tento vtipný esoterický zážitek, který je dokonce zdokumentován na fotografii.



19. Má zoufalá seance

Přistoupil jsem tedy k jednomu ze dvou námětů, které jsem vymyslel (hudební videoklip a webová aplikace), ale nebyl si jimi tak jistý. Mým námětem bylo vytvořit webový archiv obsahující zvláštní a nevšední slova. Archiv by byl založen na mé osobní sbírce, kterou vedu již šest let a později by se rozrůstal díky jeho uživatelům. Celé září jsem tento námět více rozvíjel a konzultoval ve škole. Díky jedné konzultaci jsem zjistil, že již takový podobný archiv existuje. Tím pádem můj námět kompletně ztratil smysl a zahodil jsem ho. Z čehož jsem měl nakonec i trochu radost, protože jsem čím dál tím více cítil, že je mi cizí.

Jako prvotní námět bylo vytvoření videoklipu. Původně jsem toto téma nezvolil z důvodu nejistoty a falešných obav, jak jej výtvarně zpracovat. Také jsem si chtěl více zkusit tvorbu webových aplikací. Po škrtnutí předchozího námětu jsem přistoupil k tomu druhému, za což jsem velmi rád.

5.1. Finální rozhodnutí pro animovaný videoklip

Ze všech námětů, které jsem pro svou práci vymyslel, jsem se nejlépe cítil právě s animovaným videoklipem. Jak jsem již zmiňoval, zprvu zde byla počáteční nejistota kvůli výtvarnu, jednalo se však jen o mou nízkou sebedůvěru v procesu vymýšlení. V průběhu prvních dvou ročníků jsem zjistil, že k animaci mám ze všech stylů prací nejbližší. A čím dál tím více se v ní raději rozvíjím a experimentuji s ní. Také jsem vášnivým fanouškem hudby. Vytvořit pro někoho hudební videoklip bylo posledních pár let mým cílem, na který bych byl opravdu hrdý. Zřejmě je to také odvětví práce, ke kterému bych chtěl v budoucnu více tihnout.

6. Výběr hudební skladby

Výběr hudební skladby, pro kterou bych animovaný videoklip vytvořil, probíhal následovně. Mým prvotním tipem bylo oslovit českou drag queen, Miss Petty, která tvoří autorskou hudbu a jsem již pár let jejím skalním fanouškem. Během rozhovoru, na kterou její píseň bych chtěl videoklip zpracovat, jsem narazil na pár osobních problémů. Tím hlavním byl můj požadavek udělat nenařativní abstraktní videoklip. Tento můj požadavek by na skladby Miss Petty vůbec nešel aplikovat z toho důvodu, že její texty písní jsou velmi došlovné a přímé.

Druhým tipem, koho bych mohl oslovit, byl český hudební umělec Toyota Vangelis, jehož zvuk a texty jsou poněkud futuristické až éterické. Pro jeho styl hudby by se můj požadavek hodil více.

Od zvolení jednoho z těchto interpretů mě ale odradila myšlenka, že by se jednalo o můj první videoklip vůbec a nemám tedy s tímto odvětvím žádné větší zkušenosti. Pro někoho takového, ještě k tomu mého oblíbence, si raději nechám možnost vytvořit hudební videoklip do budoucna, kdy právě budu mít více zkušeností – proces a finální produkt by byly profesionálnější.

20. Spolupráce na skladbě



6.1. Spolupráce s hudebníkem

Pro spolupráci jsem si zvolil svého kamaráda Matěje Zouplnu, který má mnoholetou praxi s hudbou. Nespočet let se věnuje hře na bicí, současně působí v hardcorepunk/metal kapele Res Publica Porcos a začíná se více věnovat vlastní hudební tvorbě ve formě produkce alternativní elektronické hudby. Tato volba spolupráce mi přišla naprosto perfektní.

S Matějem sdílím vcelku podobný hudební vkus. Fascinují mě lidé, kteří dokáží vytvářet hudbu, jelikož sám jsem pravý opak a vždy jsem chtěl nahlédnout do zákulisí tvoření hudby a něco se z něj přiučit. A Matěj mi tuto možnost dal. Také je skvělý koncept toho, že společně můžeme vytvořit zcela novou skladbu nebo přizpůsobit nějakou jeho existující skladbu tomu, aby se organičtěji propojila s mým videoklipem.

7. Tvorba skladby

S tvorbou skladby jsme začali koncem září. Veškeré schůze s Matějem probíhaly v jeho studiu. Na naší první schůzi jsme si pouze přibližně čtyři hodiny povídali o tom, jakým stylem bych chtěl celý videoklip i s hudbou uchopit. Navzájem jsme si ukazovali své hudební inspirace. Mou inspirací pro styl, kterým jsem chtěl, aby se naše skladba ze začátku ubírala, byla především kanadská umělkyně Grimes a její raná tvorba ve stylu expe-

rimentální elektronické hudby. Konkrétně album *Halfaxa*, jenž je mým velkým zdrojem inspirace už pár let. Matěj mi ukázal více do hloubky svou vlastní hudební tvorbu, se kterou jsem byl hned ze začátku nadšen a cítil jsem, že naše spolupráce bude opravdu fungovat.

Takovou společnou schůzi jsme měli ještě jednu. Během ní mi ukázal princip práce v profesionálním softwaru pro tvorbu hudby, Ableton Live, v němž byla finální skladba zhotovena. Společně jsme procházeli jednotlivé hudební nástroje, zvuky a zvukové efekty a vybírali z nich ty, co by se nám líbili. Zkoušeli jsme společně vytvořit pár melodií, ale dospěli jsme k názoru, že nejlepší způsob práce bude pro Matěje o samotě v momentu, kdy bude moct dosáhnout přirozené inspirace.

Do dalšího setkání kamarád zrealizoval dvě různé demo verze svých nápadů a my je poté probrali a rozvíjeli. Takovýto postup práce jsme měli ještě po dobu dvou schůzí.

K výsledné finální skladbě jsme se nakonec dostali úplně jiným způsobem. Měli jsme asi páté setkání. V ten den jsem si ráno načrtl časovou osu skladby, která mě v ten moment napadla a ilustrovala mou představu dramatickosti a gradace děje písně. Na konci tohoto setkání mi Matěj opět ukazoval své osobní projekty, na kterých zrovna pracuje. Dostali jsme se k jedné skladbě, jež měla úplně identickou strukturu s tou, co jsem to ráno nakreslil. Tím jsem byl opravdu zaujat a měl pocit, že je to ta skladba, o kterou se celou dobu snažíme. Mé vizi videoklipu sedla ve všech směrech – zvukově, strukturou a i pocitově. Matěje jsem tedy požádal, zda by bylo možné právě tuto skladbu použít. Mé nadšení sdílel a propůjčil mi ji.

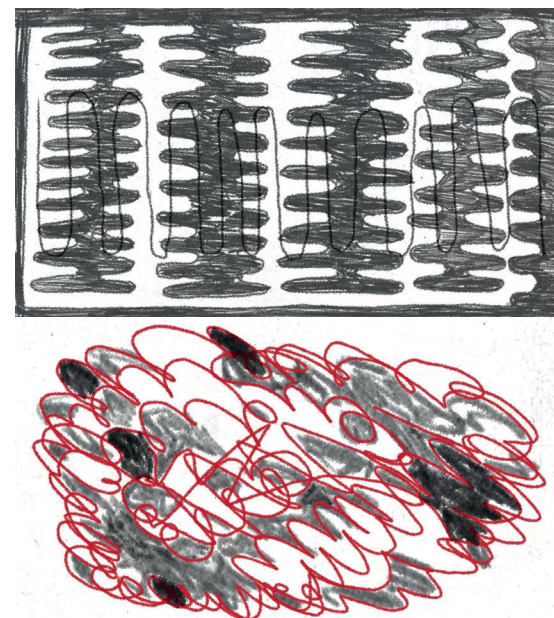
Tím jsem se mírně odklonil od svého původního námětu, podle kterého jsem měl vytvořit animovaný hudební videoklip na vlastní hudbu. Myšleno tak, že právě společně vytvoříme zcela novou skladbu. Tato náhoda mi však přišla osudová a byla by škoda ji nevyužít. Ve výsledku se tedy jedná o videoklip na hudbu mého kamaráda, což беру jako krásnou záležitost a také jako větší motivaci pro to, aby výsledek byl co nejlepší.

8. Tvorba animovaného hudebního videoklipu

8.1. Animační experimenty a hledání výtvarna

Práci na hudebním videoklipu jsem započal začátkem října. Neměl jsem konkrétní představu, jaké médium, výtvarno a celkový styl zvolím. Abych se k finálnímu vizuálu dobral, zvolil jsem metodu postupu takovou, že jsem vytvářel všemožné animační experimenty a zkoušky. Celkově jsem zrealizoval přibližně 5 různých experimentů, které mi již dlouho ležely v hlavě.

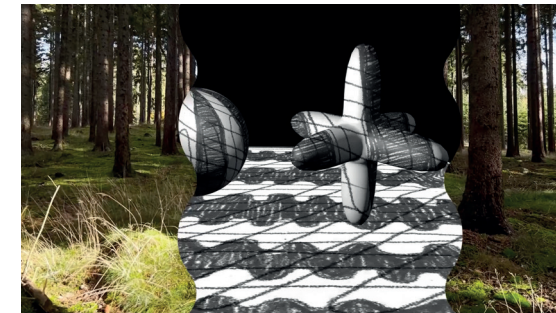
Prvním experimentem bylo rozanimovat své automatické kresby, které velmi často čmárám během různých aktivit, jako jsou videohovory s přáteli, na přednáškách či v práci. Na tomto námětu se mi líbí vdechnutí života kresbám, které jsou jaksi bezvýznamné a k ničemu. Tuto metodu jsem aplikoval na dvě automatické kresby, jež jsem zrovna našel někde pohozené a vyzývaly k tomu, aby byly nějakým způsobem rozanimovány. Tento experiment neskončil jako finální výtvarno, ale stále jsem z něj nadšen a v budoucnu bych ho rád rozvinul více.



21. Rozanimované automatické kresby

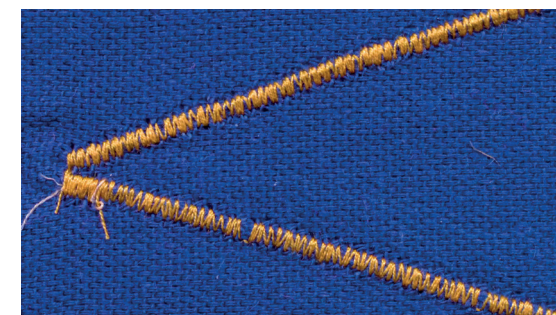
Druhým experimentem bylo využití trackingu 3D kamery v Adobe After Effects. Myšlenkou tohoto experimentu bylo natočit video z první osoby, které zachycuje pohyb v prostoru a přirozené kolébání chůze. Video bylo poté naimportováno

do After Effects, kde jsem z něj vytrackoval pohyb v 3D prostoru. To mi umožnilo do existujícího videa prostorově vkládat různé objekty a animace. Celkovým konceptem bylo užití organického pohybu kamery takovým způsobem, aby divák procházel jakýmsi 3D abstraktním prostorem, který by se s ušlou vzdáleností výtvarně proměňoval.



22. Experiment s trackingem

Poté vzniklo pár dalším menších experimentů včetně krátké animace o 12 snímcích, která byla naanimována na šicím stroji. Tímto stylem výtvarna jsem byl velmi unešen, ale prvně jsem si říkal, že je poněkud nerealistické a složité pro realizaci celého videoklipu. Tak jsem ho tedy prozatím odložil. Všechny výtvarné zkoušky jsem konzultoval se svým oponentem Matyášem Trnkou a také se svými přáteli. Všem se nejvíce líbil animační test šití, což mě nadchlo. S oponentem jsem toto výtvarno trochu více rozebral a byl jsem nasměrován k tomu tuto techniku více prozkoumat.



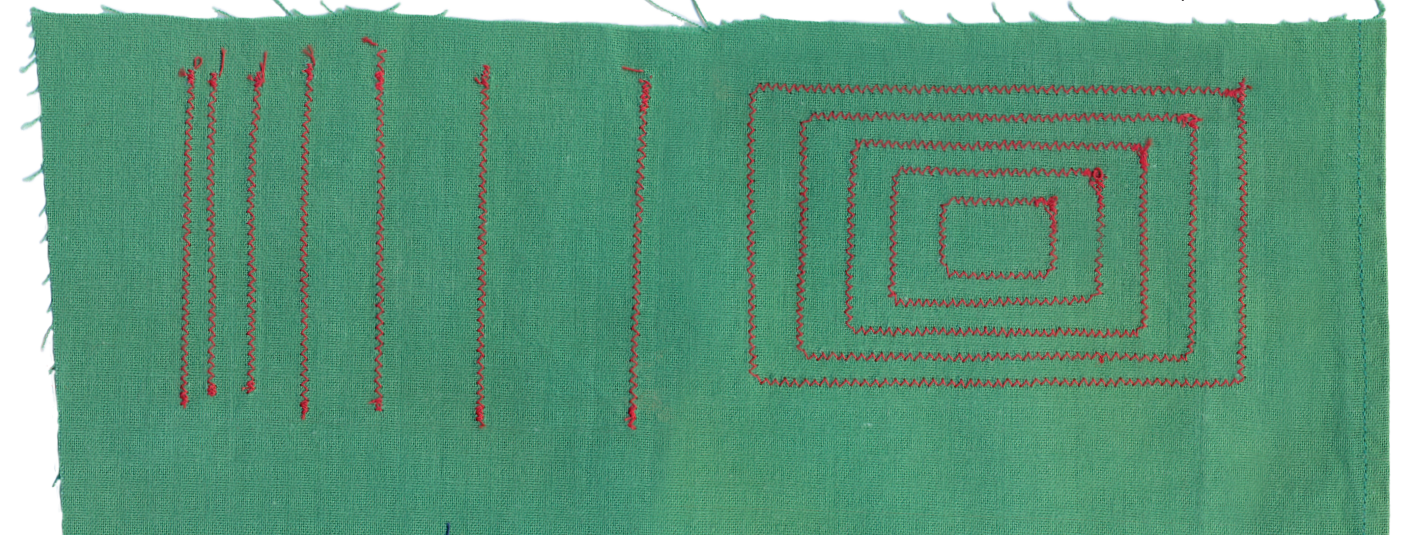
23. První experiment se šitím

8.2. volba finální techniky a výtvarna

Koncem října jsem začal více prozkoumávat techniku animace pomocí šití na šicím stroji. V daném období jsem vytvořil mnoho experimentů. Zkoušel jsem, co vše mi tato specifická technika dovolí a jak se chovají rozanimované látky a nitě. Už po pár testech jsem byl tímto stylem naprosto nadšen a proto jsem učinil rozhodnutí zvolit šití jako finální výtvarno. Během listopadu a prosince jsem stále jen všemožně experimentoval a testoval. Například jsem zjistil, že nedokážu vyšít křivky, ale pouze přímky. Dopracoval jsem se k ideální velikosti snímku na látku. Zkusil jsem různé typy a materiály látek a sešít dvě odlišné k sobě. Dospěl jsem také k tomu, že nejdělnějším principem animování bude snímek po snímku. Princip stop-motionu, kdy jsem postupně přidával jednotné tvary do jednoho snímku a průběžně je skenoval, zabral příliš mnoho času a finální výsledek byl příliš statický. Také jsem zjistil, že je mnohem lepší a jednodušší vyšíté snímky skenovat pomocí stolního skeneru než každý fotit zvlášť. Výsledný sken je velmi čistý ve smyslu, že se víceméně eliminují nerovnosti látky způsobené mým šitím. Kdežto právě focení pomocí fotoaparátu tyto nerovnosti jen zvýrazňovalo.

Obsahově jsem chtěl výsledný videoklip pojmout jako nenarativní abstrakci. Z důvodu možnosti pouhého vyšítí přímých linií jsem přirozeně dospěl ke zvolení vizuálu ve stylu geometrické abstrakce.

24. Test stop-motionu



8.3. Storyboard a technický scénář

Po zvolení výtvarna videoklipu jsem začal pracovat na storyboardu. V tomto případě se jednalo o velmi nevšední postup i formu storyboardu a animaticu.

Storyboard byly pouhé malé nákrasy všemožných geometrických obrazců, které mě napadly a přišly mi, že mají potenciál k tomu být rozanimovány. Těchto návrhů bylo nespočet a všechny jsou nakreslené v mém bloku vedle sebe. Jedná se tedy spíše o výtvarné návrhy.



25. Nákrasy geomterických obrazců

Pořádné promýšlení a rozpracování videoklipu nastalo až u technického scénáře. Nejedná se o klasickou formu, kde je v jednotlivém okénku jeden záběr a k němu připsány informace. Tento tradiční přístup mi k mému způsobu práce vůbec nedával smysl a nefungoval by. Pojal jsem to tedy zcela jinak a koncepty storyboardu a animaticu jsem zkombinoval do jednoho.

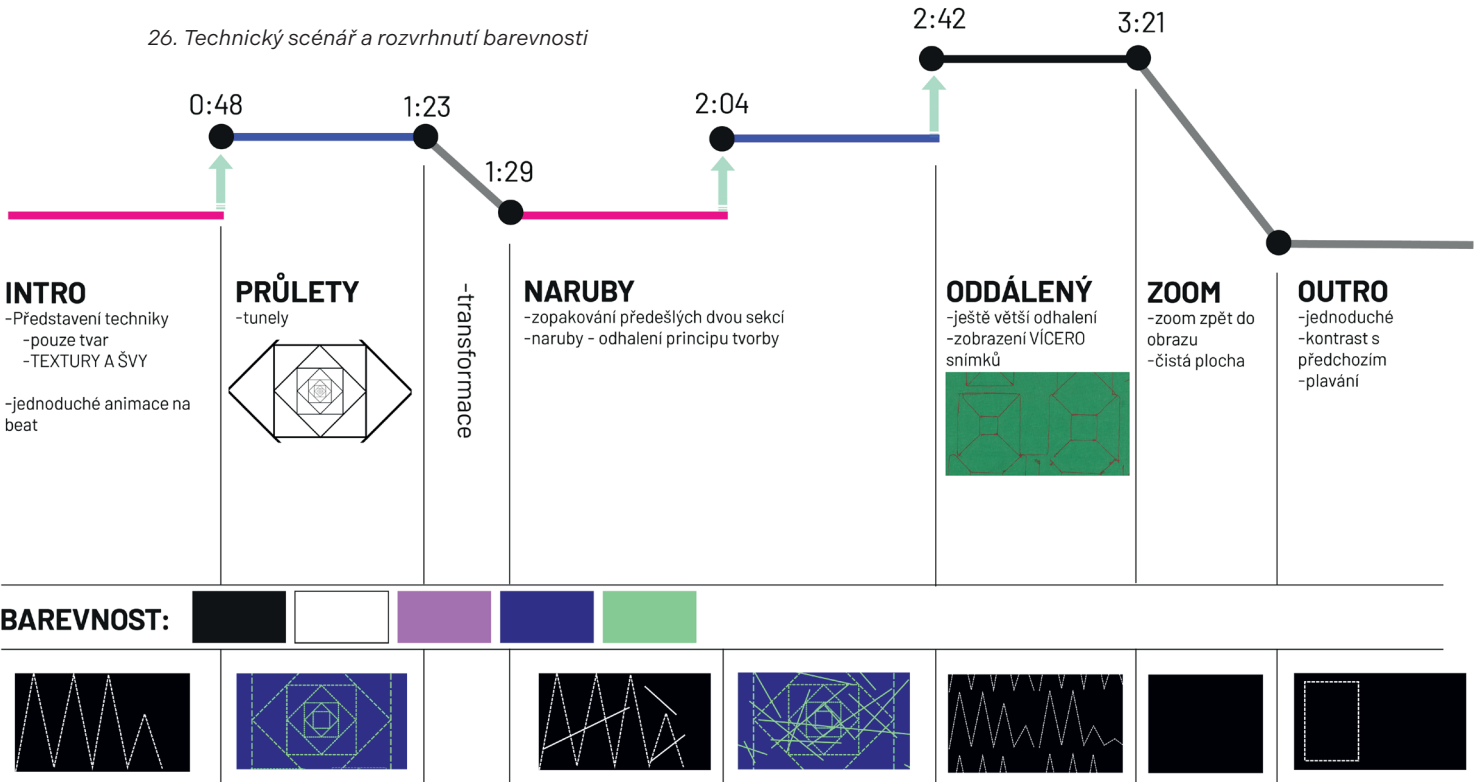
K tomuto podivuhodnému technickému scénáři jsem se dostal přirozeně, když jsem se snažil sám pro sebe co nejlépe vizualizovat průběh vizuálu videoklipu po dobu trvání skladby. Dostal jsem se k časové linii reprezentující píseň, která je rozdělena na jednotlivé sekce. Změny mezi sekcemi jsou vyznačeny puntíkem, u kterého je napsaný čas, kdy tato změna nastává. Sekcí je dohromady šest a k tomu dva přechody mezi sekcemi.

V první sekci jsem chtěl pomalý rozjezd a představení techniky, kterou je tento videoklip naanimován. Jedná se tedy o jednoduché geometrické obrazce, které přesně reagují na hudbu a vizualizují ji.

Druhá sekce mi zvukově evokuje prolétávání jakýmsi nekonkrétním prostorem. Přišlo mi zde tedy nejpřirozenější zvolit vizuál v podobě nekonečných tunelů složených z různých tvarů, kterými divák prolétá. V této a první sekci je vizuál vyšit co nejčistěji bez jakýchkoliv nepořádků v podobě trčících nití a uzlíků.

Po druhé sekci se ve skladbě opakují první a druhá sekce. Toto opakování jsem chtěl využít pro bližší představení techniky. A to způsobem, že současně se zvukem se opakují i animace

26. Technický scénář a rozvrhnutí barevnosti



z první a druhé sekce. Všechny snímky jsou však naskenovány z rubu látky. Odhaluji tím způsob, kterým byly snímky vytvořeny. Zde lze vidět nákrasy obrazů na látce, uzlíky a nitě. To vše přibližuje divákovi představu o stylu a principu techniky.

Pátá sekce je hudebně nejvíce dramatická. Jedná se až o jakýsi zvukový chaos. V této sekci mi šlo o to vygradovat zmíněné odhalení techniky. Požadované gradace jsem docílil tím, že jsem divákovi ukázal animace v kontextu celého kusu látky, na který byly vzorce vyšity. Vidíme zde tedy více snímků zároveň, které již správně animačně nefungují a náhodně skáčou kolem středového snímku. To nám dává další povědomí o způsobu postupu práce a dodává pocit chaotičnosti.

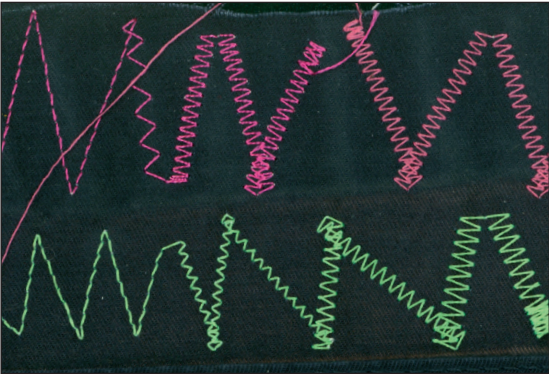
8.4. Animatic – volba barevnosti

Po vytvoření tohoto netradičního technického scénáře jsem se vrhnul na tvorbu animatiku. V něm jsem si více promyslel jednotlivé geometrické obrazce ke každé sekci. Hlavní podstatou tvorby animatiku bylo zkusit si, zda věci z technického scénáře fungují tak, jak jsem si představoval. A zda rozvržení finální barevnosti videoklipu funguje také.

Barevnost videoklipu jsem musel promyslet co nejdříve, abych mohl zakoupit potřebné materiály pro animování. Při volbě barev jsem se nechal inspirovat Matějovou grafikou, která slouží jako přebal jeho singlu. V grafice převládají velké barevné kontrasty a vividní barvy, které jsou vhodné pro techniku šití. S větším kontrastem vynikne animace ztvárněná nití. Z jeho přebalu jsem si převzal i samotnou barevnost, jelikož mi přišla pro tuto skladbu opravdu vhodná a také mám k těmto odstínům dobrý vztah.

8.5. animování

V průběhu prvotní experimentace s touto technikou jsem se dopracoval k okázalému postupu práce. Nejdříve si jednotlivé scény naanimuji v programu Adobe After Effects. Práce v počítači mi zaručuje přesnost animování podle zvukové vlny a výsledný vizuál je poté organicky spojený se skladbou. Hotové digitální animace si převedu na 12 fps (snímků za vteřinu) a vyexportuji jako sekvenci snímků.



27. Test různých typů stehů a nití

V programu Adobe InDesign jsem si vytvořil dokument o rozměru A4 a vytvořil si stránkový vzor s rámečky pro vložení obrázků. Zde jsem si pak jednotlivé snímky animace vyskládal vedle sebe a vytiskl je.

Pro přenesení obrázků na látku nejlépe sloužil uhlový papír. Pro černou látku jsem užíval bílý uhlový papír a pro modrou byl vhodnější papír černý. Tento speciální papír funguje tak, že je z jedné strany opatřen grafitem. Obarvenou stranou jej přiložíte k povrchu, na který chcete požadovaný motiv přenést. Na takto položený uhlový papír poté překreslíte svůj vzor a grafit se v místech, kde jste ho obkreslili, přenesl na cílový povrch.

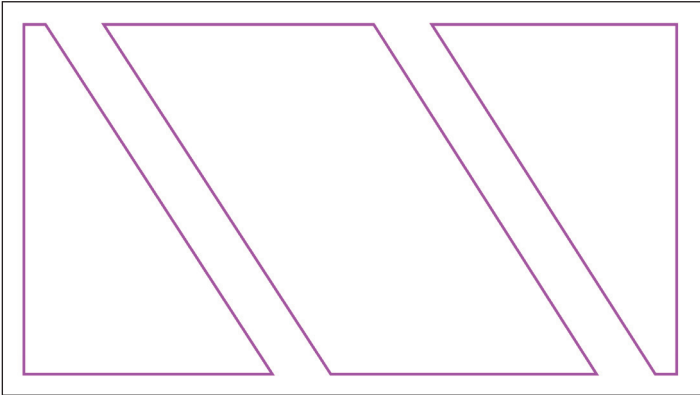
Po nastříhání, vyžehlení a přenesení všech snímků byla látka připravena pro vyšívání. K němu jsem užíval obyčejný stolní šicí stroj, který máme v naší domácnosti již od nepaměti.

Vyšité snímky jsem poté opět vyžehlil a donesl do školy, kde jsem je v učebně č. 30 skenoval. Výsledné skeny jsem importoval do After Effects s původními digitálními animacemi, přes které jsem snímek po snímku komponoval finální šitou animaci.

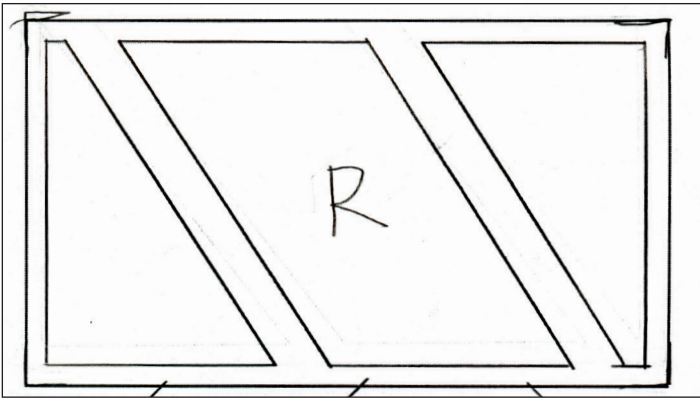
Po naanimování prvních dvou šitých animací jsem si všiml, že fungují trochu jinak a mají často jiný efekt na divákovo vnímání. Myšleno negativně, jelikož jedna z těchto dvou scén byla příliš komplikovaná pro pozorování a tedy ani moc nefungovala. Z tohoto důvodu jsem přistoupil k jinému postupu animování, než který jsem původně zamýšlel. Namísto toho, abych si nejprve digitálně navrhl a naanimoval celý videoklip, jsem postupoval po jednotlivých záběrech. Jednotlivý záběr jsem naanimoval, vyšil a zjistil jeho funkčnost a vztah s již hotovými záběry. Tedy postup tvorby byl velmi experimentální a trochu nepředvídatelný.

Progres jednoho snímku animace

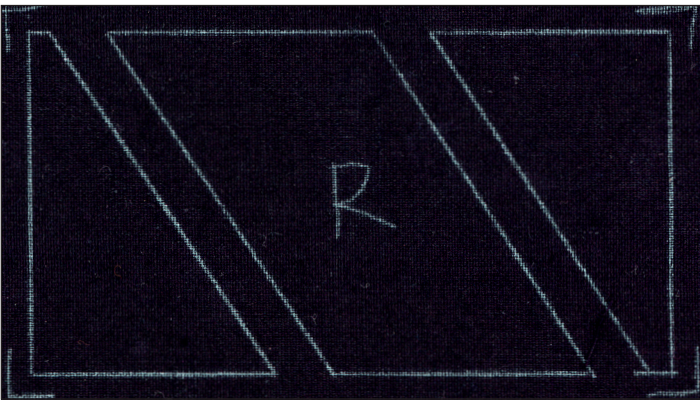
Snímky na této stránce jsou ve skutečné velikosti



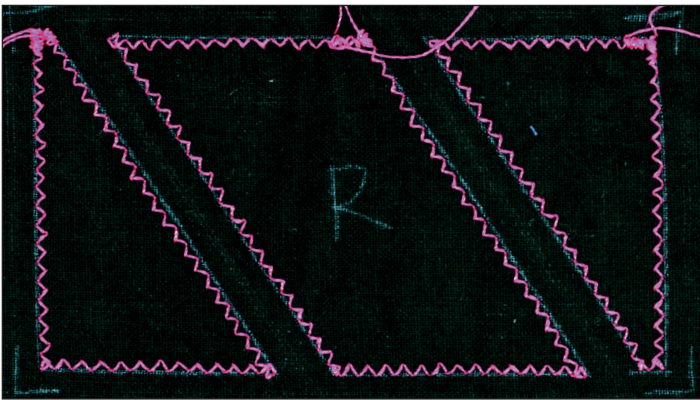
28. Snímek animace z After Effects



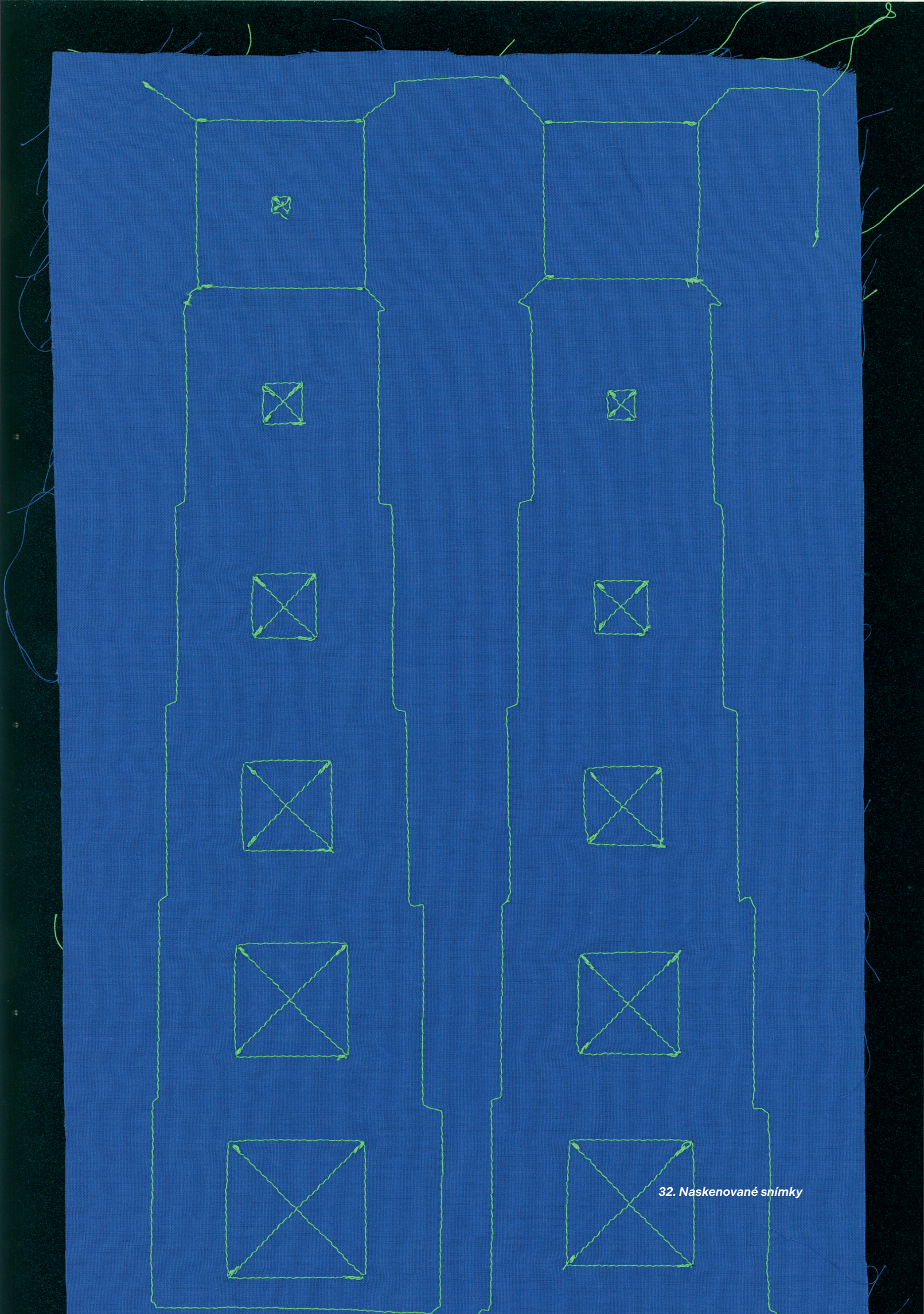
29. Vytisknutý a obkreslený snímek



30. Snímek převedený na látku



31. Vyšitý snímek



32. Naskenované snímky

8.5.1. Čestné uznání

Celým mým kreativním procesem u šicího stroje mě doprovázel motivační obrázek, který mi napomohl tuto práci dokončit a především ji realizovat v nějakém normálním časovém horizontu. Jedná se o fotografii s motivačním citátem, jež mi byla jednou sdílena mým kamarádem. Na fotografii je roztomiloučká usmívající se Halina Pawlowská, po stranách snímku padají rozkošné květy sakur a přes to vše je krasopisným černě barevným fontem s růžovým ohraničením napsáno „Bez práce nejsou koláče.“ Jsem velkým fanouškem paní Pawlowské a proto mě tento obrázek naprosto nadchnul a musel jsem si jej vytisknout a pověsit nad můj pracovní stůl.



33. Můj motivační obrázek

8.6. Střih a postprodukce

V druhé polovině jsem měl naanimované a vyšité všechny záběry. Pustil jsem se do finálního střihu a postprodukce v programu Adobe Premiere Pro. Zde jsem komponoval všechny natočené materiály na audio stopu finální verze písně.

V této fázi tvorby jsem také řešil funkčnost a technické provedení dvou záběrů, které fungují jako volný přechod z jedné scény do druhé. Jedná se o dva tunelové záběry, ve kterých se uvnitř vytvoří díra a celý záběr pomalu zmizí ven z obrazu. Jejich funkčnost jsem si prvně otestoval digitálně pomocí maskování a zjistil, že je to skvělé a líbí se mi to. Technické provedení se u obou trochu lišilo.

U prvního přechodu (kosočtvercový tunel) jsem využil již vyšité snímky a postupně do nich od středu vystřihoval otvor. Po vystřihnutí otvorů

jsem snímky vždy naskenoval, a poté tyto otvory zvětšil, než jsem se dostal do fáze, kdy v obraze nezbyla žádná látka. Jedná se teda o techniku stopmotionu. Původně mi bylo líto tento záběr, který byl nejkomplikovanější vyšít, takto zničit. Však vyšít kopii pro zničení by zabralo příšerně moc času, kterého jsem v této době již moc neměl.

U druhého přechodu (krychlový tunel) jsem nevyužil již vyšité snímky. Tento záběr nebyl tak komplikovaný pro vyšití jako ten první a rád jsem si chtěl ponechat vyšitý záběr pro budoucí využití. Přechod byl tedy znovu od základu naanimován, což moc času nezabralo, jelikož mi stačilo vyšít pouze část této animace.

Dalším krokem byl color grading výsledného obrazu. Byl velmi decentní, jelikož mi šlo o co největší zachování surovosti tohoto animačního média. Upravil jsem pouze pár barevných tónů tak, aby by se podobaly co nejvíce své reálné podobě před naskenováním.

Finálním krokem byly titulky. Ty jsem si vysázel v programu Adobe InDesign a zpracoval stejným principem jako tomu bylo u všech předchozích animací.

34. Tvorba tunelového přechodu



9. Interaktivita

V počátcích tohoto celého projektu jsem o interaktivní části neměl vůbec jasno. Dlouhou dobu jsem si nad tím lámal hlavu a snažil se přijít na nějaký smysluplný námět, jenž by mou práci nejen doplnil, ale rozvinul a obohatil. K finálnímu námětu, se kterým jsem naprosto spokojen, jsem se dopracoval až někdy koncem ledna.

Mým cílem bylo vytvořit aplikaci, ve které si uživatel bude moct sestavit svou alternativní verzi skladby, ale také videoklipu. Tento námět jsem pojal principem, který umožňuje pomocí osmi kláves a Shiftu spouštět jednotlivé zvuky z písně a úryvky animací z videoklipu.

Po spuštění aplikace vidíme čistou látku, která se hýbe. Uživatel zde má naprostou svobodu a všechny tyto prvky přes sebe může libovolně vrstvit a tvořit ty nejšílenější alternativní podoby skladby a videoklipu.

9.1. Ovladatelnost

Aplikace je ovládána pomocí osmi znakových kláves, konkrétně klávesami A, S, D, F, H, J, K a L. Šlo mi o nasimulování klasických hudebních kláves. Tedy jedno stisknutí konkrétní znakové klávesy spustí jeden konkrétní zvuk a celkem

všechny tlačítka utvářejí sofistikovanější hudební nástroj.

Tato funkčnost je obohacena o možnost spuštění konkrétního zvuku ve smyčce, to je uživateli umožněno pomocí současného stisknutí libovolné znakové klávesy a klávesy Shift. Tato funkce tedy spustí požadovaný zvuk v nekonečné smyčce, kterou lze ukončit opětovným stisknutím těchto dvou kláves.

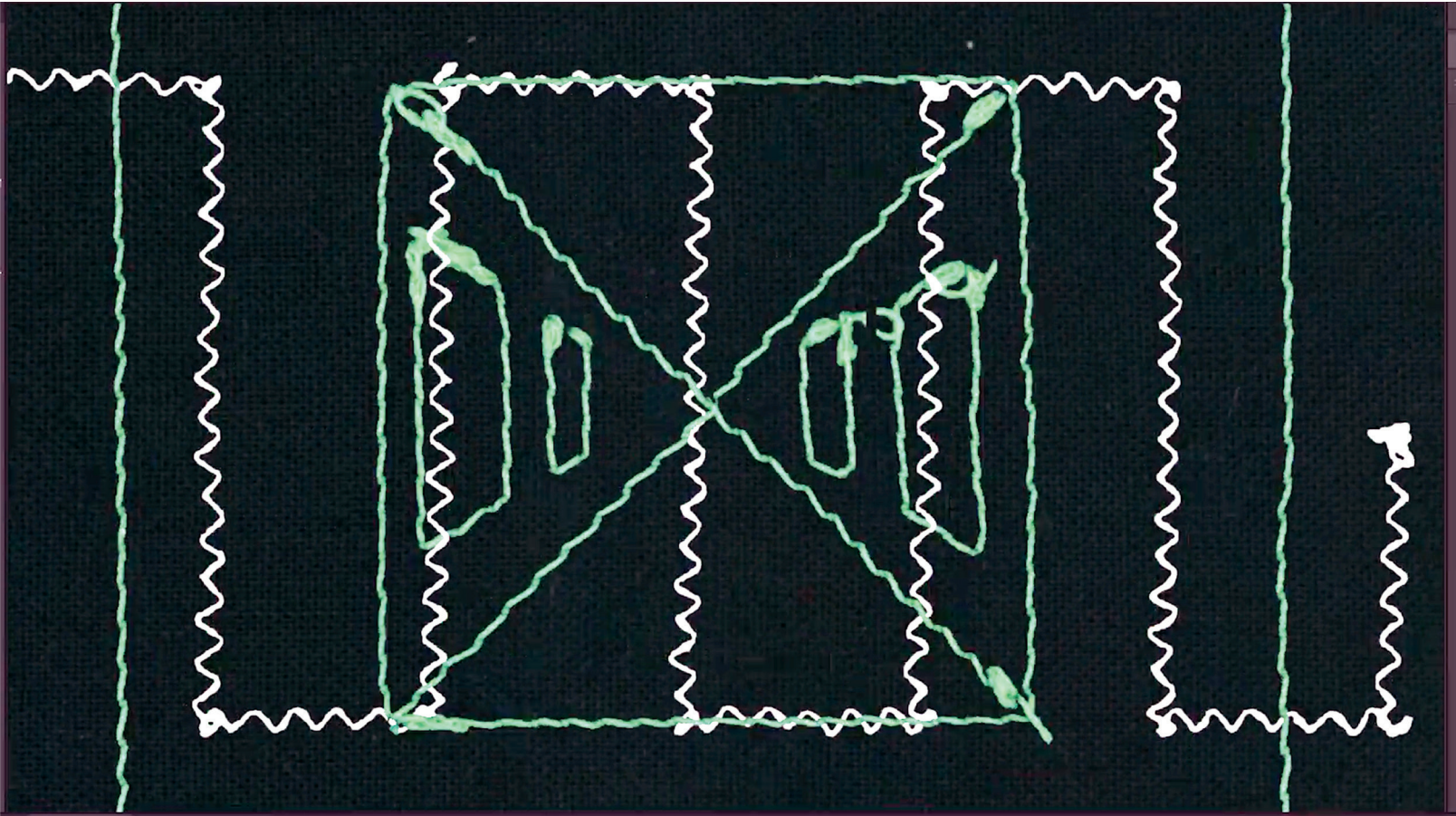
Stejná věc, jež se děje se zvuky, se také děje s animacemi. Jedno stisknutí znakové klávesy jednou přehraje krátkou animaci. Stisknutí znakové klávesy současně se Shiftem spustí animaci v nekonečné smyčce a opětovné zmáčknutí těchto dvou kláves smyčku ukončí.

9.2. Různé verze rozhraní

Vytvořil jsem dvě verze této aplikace. Po vstupu do aplikace nejsou uživateli dány žádné instrukce a vše je čistě intuitivní. Funkčností se nijak neliší a jediným jejich rozdílem je uživatelské rozhraní.

Tedy ve verzi, která je vytvořena pro ovládání na počítači, je po celou dobu přes obraz aplikace decentním způsobem ilustrováno a naznačeno, jaké klávesy může uživatel mačkat. To vybízí k tomu si zkusit, co každá klávesa dělá. Jednotlivé klávesy jsou ztvárněny jako políčko se znakem klávesy, po stisknutí fyzické klávesy toto políčko problikne a značí nám že se něco děje. Pokud

35. Screenshot z aplikace



pomocí Shiftu zapneme funkci smyčky, políčko se rozsvítí zelenou barvou a takto přetrvává do té doby než smyčku vypneme.

Druhá verze tyto ilustrační klávesy neobsahuje a aplikace je pouze čistý vizuál, neboli čistá látka s možnými šitými animacemi. Intuitivita uživatele pro použití aplikace je podpořena fyzickým ovládacím panelem, který obsahuje přesný počet ovládacích tlačítek, který jsem pro tento projekt osobně sestrojil. Tato verze je koncipována pro výstavní prostor, kde by aplikace byla promítána na zeď a naproti ní by stál ovládací panel, který by přirozeně vyzýval diváka k tomu jej použít.

Mou interaktivní část jsem chtěl nějakým způsobem posunout na další úroveň a zhmotnit ji. Pro to se hodilo sestrojení ovládacího panelu, který mi vždy přijde jako zábavný prvek projektů tohoto typu.

Se sestavováním a programováním takových věcí jsem neměl žádnou předchozí zkušenost, ale vždy mě to zajímalo a chtěl si to někdy zkusit. Proto jsem pro zkonstruování panelu oslovil mého dlouholetého kamaráda Jakuba Pouzara, který má v této oblasti opravdu mnoho zkušeností. Pamatuji si, že již v době co jsme byli na základní škole, sestavoval všelijaká elektronická zařízení a byl tím naprosto fascinován. Z této spolupráce jsem opět nadšen, jelikož spolupracování s mým přáteli mě opravdu baví a vždy je pro mne velmi obohacující.

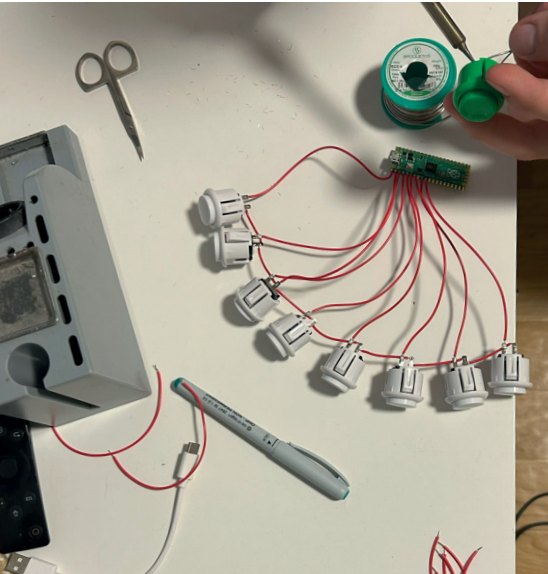
Hlavním komponentem je microcontroller Raspberry Pi Pico, do kterého je napojeno devět tlačítek a osm LED kontrolkek. Aplikace je ovládaná osmi hlavními tlačítky bílé barvy a klávesa Shift je zde reprezentována samostatně stojícím tlačítkem zelené barvy. Pokud je na nějakém tlačítku zapnuta funkce smyčky, rozsvítí se nad ním LED kontrolka, která uživateli dává vědět

37. Ovládací panel



kde tato funkce zrovna běží. Panel je nakódován v programovacím jazyce CircuitPython.

Tělo ovládacího panelu tvoří kryt, který jsem vymodeloval v programu Fusion 360, software pro tvorbu technických modelů. Tento model jsem poté nechal vytisknout ve školní 3D tiskárně.



36. Práce na ovládacím panelu

9.4. Tvorba Interaktivity

Aplikace je vytvořena v herním enginu Unity využívající programovací jazyk C#. Před kompletováním aplikace jsem s ním měl pouze základní zkušenosti a cesta k finálnímu projektu byla velmi strastiplná. I přes to jsem to nevzdal, projekt úspěšně dokončil a více jsem se s tímto herním enginem skamarádil. Po větším porozumění jsem z tohoto enginu nadšen a rád bych v něm v budoucnu realizoval další projekty.

Animace v aplikaci jsou převzaty z videoklipu. Ty jsem v After Effects mírně upravil, ze smyček jsem pomocí masky vytvořil animace pro jedno přehrání a některým jsem změnil barvu.

Všechny zvuky vychází z původní skladby videoklipu. S Matějem jsme pečlivě vybrali osm nejefektivnější znějících nástrojů, jež jsou ve skladbě užity a vyprodukovali jsme krátké zvuky.

V After Effects jsem si načasoval veškeré animace na finální zvuky a obojí poté dosadil do již funkční aplikace.

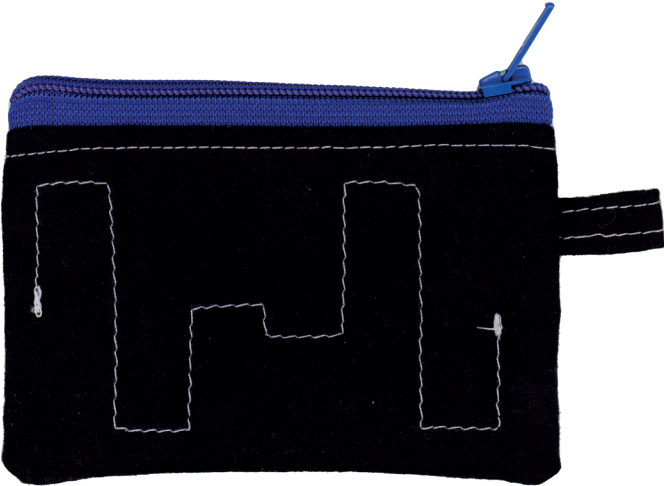
10. Propagační materiály

Pro tvorbu propagačních materiálů jsem chtěl využít látky s vyšitými snímky a vdechnout jim druhý život, jelikož se po naskenování staly více méně nepotřebnými.

Chtěl jsem vyrobit nějaké praktické věci pro každodenní život, které budou mít díky použití tému materiálu estetickou hodnotu. Co se týče mých zkušeností s šitím, ovládám pouze základy a moc dobrý v něm nejsem. Zvolil jsem si proto jednodušší věc, ušil jsem peněženky s poutky pro platební karty.



38. Peněženky pro platební karty



11. Závěr



Vypracování této absolventské práce mě naprosto obohatilo jak o teoretické vědomosti, tak i o spoustu nových zručností.

Díky teoretické části jsem se dozvěděl nové informace ohledně počátků historie hudebních videoklipů a animovaných hudebních videoklipů. Jsem překvapen, že jejich historie sahá až do konce 19. století. Skepticismus v počátcích animovaného hudebního videoklipu a jejich krkolomná cesta k uznání jakožto samostatného média pro mne bylo zcela novou informací. Jsem rád, že jsem obohaten těmito informacemi, o to více s takto mně blízkým tématem. Tím jsem tedy můj první cíl teoretické části splnil.

Mého druhého cíle, zjistit, jak je na tom současná popularnost animovaného hudebního videoklipu, jsem také dosáhl. Trend napříč mainstreamovými umělci naznačuje, že těžké období pandemie COVID-19 zapříčinilo jejich větší oblibu mezi hudebními interprety, jenž se uchytily a přetrvává dodnes. Pomocí mého online dotazníku jsem také odhalil, že animovaný hudební videoklip je v neodborné veřejnosti velmi populární, mnohem více než jsem očekával.

S celkovým výsledkem mé praktické práce jsem absolutně spokojen. I přes počáteční obavy, že tento projekt nedopadne tak, jak bych si přál, jsem z finální podoby naprosto nadšen a cítím se jako, že je to mé nejlepší dosavadní dílo. Jsem rád, že jsem zvolil takový projekt, ve kterém jsem si mohl zkusit mnoho typů ruční práce, především šití a konstruování ovladače pro interaktivní část. Z doprovodné aplikace jsem nadšen, baví mě její jednoduchost a svoboda, kterou zde uživatel má. A také fyzický ovladač, jenž posouvá celý projekt na profesionálnější úroveň.

Mám radost, že i přes mé obavy, mě můj oponent přesvědčil pustit se do takové netradiční techniky animace. Myslím si, že pokud bych si zvolil jiný styl animace, pravděpodobně digitální, tak by mě celý projekt tak moc nebavil a díky tomu by nebyl tak rozsáhlý a propracovaný jako finální podoba této práce. V budoucnu se pokusím tolik nebát experimentování a realizování šílených nápadů, jelikož to je právě to, co mě na tomto projektu nejvíce bavilo.

Díky tomuto projektu jsem se opět trochu více našel ve své tvorbě a uvědomil jsem si, že mě mnohem více baví analogové prostředí než prostředí digitální.

Všechny spolupráce na projektu mě opravdu bavily a cítím se jimi, jako z celé tvorby projektu, zcela obohacen o nové zkušenosti. Zjistil jsem, že mě spolupráce s kreativními lidmi naprosto těší. Tedy pokud je to funkční spolupráce jako u tohoto projektu.

Tvorba hudebních videoklipů mě díky mému projektu ještě více zaujala a v budoucnu bych chtěl k této sféře práce dále tíhnout. Mám v plánu s přáteli, kteří také studují v oboru animace, vytvořit hudební videoklip pro již zmíněnou českou umělkyni Miss Petty. Po absolvování mého projektu jsem tímto plánem ještě více zaujat a v nadcházejícím roce se pokusím své přátele přesvědčit k tomu, abychom tento videoklip zrealizovali.

12. Seznam literatury

- 1 BARTON, Leo. *Music Videos: Everything You Need To Know* [online]. Dostupné z WWW <https://www.reyfilm.com/post/music-videos-everything-you-need-to-know>
- 2 AUSTERLITZ, Saul. *Money for Nothing: A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*. První vydání. New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2007. 250 s. ISBN-13: 978-0-8264-1818-0
- 3 STOP THE BREAKS. *Music Videos 101: A Brief History* [online]. Dostupné z WWW <https://www.stopthebreaks.com/music-industry-news/music-videos-101-a-brief-history/>
- 4 SIQUEIRA, Matheus. *A Brief History of Music Video* [online]. Dostupné z WWW <https://matheussiqueira.com/a-brief-history-of-music-video/>
- 5 MARCOVITZ, Hal. *The History of Music Videos (The Music Library)*. První vydání. Farmington Hills: Lucent Books, 2012. 128 s. ISBN-13: 978-1-4205-0821-5
- 6 CAWLEY, Christian. *From MTV to YouTube: A Brief History of Music Videos* [online]. Dostupné z WWW <https://www.makeuseof.com/tag/mtv-youtube-brief-history-music-videos/>
- 7 CAWLEY, Christian. *From MTV to YouTube: A Brief History of Music Videos* [online]. Dostupné z WWW <https://www.makeuseof.com/tag/mtv-youtube-brief-history-music-videos/>
- 8 LINSENMAIER, Timo. *Gunnar Strøm – The Two Golden Ages of Animated Music Video* [online]. Dostupné z WWW <https://journal.animationstudies.org/gunnar-strm-the-two-golden-ages-of-animated-music-video/>
- 9 Ibid.
- 10 SIQUEIRA, Matheus. *A Brief History of Music Video* [online]. Dostupné z WWW <https://matheussiqueira.com/a-brief-history-of-music-video/>
- 11 BRAINATOR. *Butter Cup - Jack Stauber* [online]. Dostupné z WWW <https://genius.com/Jack-stauber-butter-cup-lyrics>
- 12 *Silly Symphonies* [online]. Dostupné z WWW https://en.wikipedia.org/wiki/Silly_Symphony
- 13 *The Beatles (TV series)* [online]. Dostupné z WWW [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Beatles_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Beatles_(TV_series))
- 14 *The Archie Show* [online]. Dostupné z WWW https://the-archie-show.fandom.com/wiki/The_Archie_Show?action=history
- 15 LINSENMAIER, Timo. *Gunnar Strøm – The Two Golden Ages of Animated Music Video* [online]. Dostupné z WWW <https://journal.animationstudies.org/gunnar-strm-the-two-golden-ages-of-animated-music-video/>
- 16 Ibid.
- 17 Ibid.
- 18 Ibid.
- 19 *Jenny (I Wanna Ruin Our Friendship)* [online]. Dostupné z WWW <https://genius.com/Studio-killers-jenny-i-wanna-ruin-our-friendship-lyrics>
- 20 *Jenny (Studio Killers song)* [online]. Dostupné z WWW [https://en.wikipedia.org/wiki/Jenny_\(Studio_Killers_song\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jenny_(Studio_Killers_song))
- 21 FILMER-COURT, Charlie. *Meat Dept’s bizarre music video has a rather surprising back story* [online]. Dostupné z WWW <https://www.itsnicethat.com/articles/meat-dept-digital-film-310120>
- 22 *Meaning of Source by Fever the Ghost* [online]. Dostupné z WWW <https://www.songtell.com/fever-the-ghost/source>
- 23 HOWARTH, Dan. *Cartoon characters perform a disco ritual in Fever the Ghost’s Source music video* [online]. Dostupné z WWW <https://www.dezeen.com/2015/03/28/cartoon-characters-ritualistic-disco-fever-the-ghosts-source-music-video-felix-colgrave/>
- 24 *Pandemie covidu-19* [online]. Dostupné z WWW https://cs.wikipedia.org/wiki/Pandemie_covidu-19
- 25 RUSSELL, Erica. *Inside the unexpected rise of animated music videos* [online]. Dostupné z WWW <https://the-face.com/music/dua-lipa-billie-eilish-animated-music-videos-rise>

13. Obrazové zdroje



1. *K-12 – Melanie Martinez* [online]. Dostupné z WWW https://www.imdb.com/title/tt10521814/mediaviewer/rm3887312129?ref_=ttmi_mi_all_sf_9
2. *Take On Me – A-ha* [online]. Dostupné z WWW https://www.imdb.com/title/tt4645418/mediaviewer/rm2661843201?ref_=ttmi_mi_all_sf_2
3. *Crying For The Carolines – Spooney Melodies* [online]. Dostupné z WWW https://www.youtube.com/watch?v=SBo98gjkkxQ&t=87s&ab_channel=WilliamLeeson
4. *Diamonds Are a Girl's Best Friend* [online]. Dostupné z WWW <https://tomandlorenzo.com/wp-content/uploads/2020/05/One-Iconic-Look-Marilyn-Monroe-Gentlemen-Prefer-Blondes-Costumes-Fashion-Tom-Lorenzo-Site-2.jpg>
5. *The Beatles – Strawberry Fields Forever* [online]. Dostupné z WWW https://www.youtube.com/watch?v=HtUH9z_Oey8&ab_channel=TheBeatlesVEVO
6. *Bohemian Rhapsody – Queen* [online]. Dostupné z WWW <https://www.udiscovermusic.com/news/queen-bohemian-rhapsody-making-history-video/>
7. *Video Killed The Radio Star – The Buggles* [online]. Dostupné z WWW https://www.youtube.com/watch?v=W8r-tXRLazs&ab_channel=TheBugglesVEVO
8. *Kick-Heart* [online]. Dostupné z WWW <https://www.justwatch.com/us/movie/kick-heart>
9. *The Beatles – seriál* [online]. Dostupné z WWW [https://beatles.fandom.com/wiki/The_Beatles_\(animated_series\)?file=Beatles_Cartoon_Art_-_Strawberry_Fields_Forever.jpg](https://beatles.fandom.com/wiki/The_Beatles_(animated_series)?file=Beatles_Cartoon_Art_-_Strawberry_Fields_Forever.jpg)
10. *Seaside Woman – Linda McCartney* [online]. Dostupné z WWW <https://tidal.com/browse/video/122632349>
11. *Accidents Will Happen – Elvis Costello* [online]. Dostupné z WWW https://www.youtube.com/watch?v=aU_zMvaX05Q&ab_channel=ElvisCostelloVEVO
12. *Jenny (I Wanna Ruin Our Friendship) – Studiokillers* [online]. Dostupné z WWW https://www.youtube.com/watch?v=hyj4JFSErrw&ab_channel=StudioKillers
13. *Very Noise – Igorrr* [online]. Dostupné z WWW https://www.youtube.com/watch?v=Osqf4oIK0E8&ab_channel=Igorrr
14. *Source – Fever The Ghost* [online]. Dostupné z WWW https://www.youtube.com/watch?v=9RHFFeQ2tu4&ab_channel=FelixColgrave
15. *Gorillaz* [online]. Dostupné z WWW https://www.google.com/search?q=gorillaz&client=firefox-b-d&sca_esv=dd1ffd98a4eb7379&udm=2&sxsrf=ADLYWILWjtoWmkCf7YDbXzfVt2xSa2orlQ:1715072137103&source=Int&tbs=isz:l&sa=X&ved=2ahUKEwiT2vvLlfuFAxv7h_OHHbugAKMQpwV6BAGBEAc&biw=1536&bih=750&dpr=1.25#vhid=t7BANyahpdN19M&vssid=mosaic
16. *Hallucinate – Dua Lipa* [online]. Dostupné z WWW https://www.youtube.com/watch?v=qcZ7e9EOQTY&ab_channel=DuaLipa
17. *Darkseid – Grimes* [online]. Dostupné z WWW https://www.youtube.com/watch?v=6CfJFKaL8-0&ab_channel=Grimes
18. *my future – Billie Eilish* [online]. Dostupné z WWW https://www.youtube.com/watch?v=Dm9Zf1WYQ_A&ab_channel=BillieEilishVEVO
19. – 32. Vlastní zpracování
33. *Můj motivační obrázek* [online]. Dostupné z WWW <https://www.instagram.com/p/CyEZXMdsftb/?igsh=MXFnY2xtbWJkZGGyNQ==>
34. – 38. Vlastní zpracování

Přílohy:

- B1 plakát k absolventské práci
- 2x CD v obalu s potiskem
- Ovládací panel
- 3x peněženka

WROX – Animovaný hudební videoklip
Daniel Farkaš

Absolventská práce 2024
Tiskárna: RHODOS, spol. s r.o.
Počet výtisků: 2
Počet stran: 44

Vyšší odborná škola a Střední umělecká škola Václava Hollara
Praha 2024

