

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

**VIZUÁLNÍ IDENTITA
EXISTUJÍCÍHO SUBJEKTU
PROMOTION HUDEBNÍHO INTERPRETA**

BcA. Michaela Dylová

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu
Studijní program Design
Studijní obor Ilustrace a grafický design,
specializace Grafický design

Diplomová práce

VIZUÁLNÍ IDENTITA
EXISTUJÍCÍHO SUBJEKTU
PROMOTION HUDEBNÍHO INTERPRETA

BcA. Michaela Dylová

Vedoucí práce: Doc. MgA. Kristýna Fišerová
Katedra designu
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Michaela DYLOVÁ**
Osobní číslo: **D14N0068P**
Studijní program: **N8208 Design**
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Grafický design**
Název tématu: **Vizuální identita existujícího subjektu (funkční maketa grafického manuálu)**
Zadávající katedra: **Katedra designu**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Minimální rozsah prací:

Počet: 1x logo, 1ks funkční maketa grafického manuálu, doplňující tiskoviny, digitální výstup

Formát: A6-B1, digitální prezentace

Popis realizace: prvotní skici, návrh loga, návrh manuálu, vizualizace doplňujících tiskovin, digitální prezentace, tisk

Výstup: logo a vizuální styl, doplňující tiskoviny, digitální výstup a promotion hudebního interpreta.

Pravidelné konzultace v rámci semináře ke kvalifikační práci.

Postup realizace:

- září - teoretická část práce (bod 1. až 2, uvědomit si, kdo jsem a kam směřuji)
- říjen - předložení spektra variant, sběr a průběžné intenzivní studium zdrojů
- listopad, prosinec - pracovní verze, volba nejvhodnější varianty, průběžné práce na praktické části kvalifikační práce
- leden, únor - předložení adekvátně rozpracované praktické části kvalifikační práce předložení rozpracované teoretické části kvalifikační práce v souladu s doporučenou osnovou
- březen - realizace výsledného projektu, předložení pracovní verze kompletní teoretické práce

Finalizace a odevzdání

- duben - finalizace projektu, dokončení teoretické i praktické části práce, příprava prezentace, odevzdání obou částí práce

Obhajoba

- červen - obhajoba + prezentace kvalifikační práce na CD/DVD (v podobě pro tisk)

Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**

Rozsah teoretické části: **min. 7 normostran textu**

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

KAFKA, Ondřej, KOTYZA, Michal. Logo & corporate identity. 3., přeprac. vyd. Praha: Kafka design, c2014. ISBN 978-80-260-6771-9.

AIREY, David. Logo: nápad, návrh, realizace. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 978-80-251-3151-0.

Logo: 1000 Czech logo 1989-2008. Praha: Pavel Hrach - hra, 2009. ISBN 978-80-904483-0-8.


NEUMEIER, Marty. The brand gap: jak překlenout propast mezi obchodní strategií a designem. Praha: AnFas, c2008. ISBN 978-80-254-2150-5.

BERAN, Vladimír. Aktualizovaný typografický manuál. Rev. 6. vyd. Praha: Kafka design, 2012. ISBN 978-80-260-7606-3.


Vedoucí diplomové práce: **Doc. MgA. Kristýna Fišerová**
Katedra designu

Datum zadání diplomové práce: **18. listopadu 2016**

Termín odevzdání diplomové práce: **28. dubna 2017**


Doc. akad. mal. Josef Mištera
děkan




Doc. akad. mal. František Steker
vedoucí katedry

V Plzni dne 18. listopadu 2016

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a čerpala jen z uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2017

.....

podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	2
	2.1. Téma	2
	2.2. Důvod volby tématu	4
3	CÍL PRÁCE	6
4	PROCES PŘÍPRAVY	7
	4.1. Rešerše, rozhovory	7
	4.2. Projekce	8
	4.3. Motion graphic design	9
	4.4. Hudební klip, video záznam	10
	4.5. Prezentační materiály	11
5	PROCES TVORBY	12
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	13
	6.1. Logo	13
	6.2. Vizualizace	14
	6.3. Webová stránka	15
7	POPIS DÍLA	16
	7.1. Yuri	16
	7.2. Projekce	18
	7.3. Vizitky	18
	7.4. Web a jeho struktura	18
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	20
9	SILNÉ STRÁNKY	21
10	SLABÉ STRÁNKY	22

11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	23
	11.1. Knižní a periodická literatura	23
	11.2. Internetové zdroje	23
12	RESUMÉ	25
13	SEZNAM PŘÍLOH	26

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Absolvovala jsem Střední uměleckou školu v Ostravě, obor Grafický design, animace, kde jsem získala především základy animované tvorby a kvalitní přípravu grafickými programy.

Po střední škole jsem pokračovala ve studiu grafického designu na Ostravské univerzitě, kde jsem měla možnost poprvé pohlížet na umění nejen ze stránky vizuální, ale také konceptuální. Studium jsem úspěšně zakončila bakalářskou prací s názvem Vitiligo, která pojednávala o nalezení estetiky a krásna ve ztrátě pigmentu.

Fakultu designu a umění Ladislava Sutnara studuji od roku 2014 a jedná se o navazující magisterské studium. Díky možnostem této fakulty jsem mohla během studia vyzkoušet celou řadu činností, a to nejen v odvětví grafického designu. Škola mi umožnila organizovat např. Design Blok, Prague Design Week a díky tomu jsem poznala nejen kvalitní zastoupení profesorů, ale také nadané studenty.

Volbu oboru bych neměnila. Pohybovat se ve výtvarném prostředí je něco, co mě velmi baví, a troufám si tvrdit, že mě také neomrzí. Pochopila jsem však, že mě více naplňuje projektové vedení týmů či grafiků namísto vytváření grafiky samotné. Komunikace s týmy či klientem je něco, v čem vidím mou silnou stránku. Přestože je tato profese někdy velmi náročná, po vynaloženém úsilí stojí výsledek za to, a vždy se těším na další výzvy.

Vzhledem k tomu, že mým denním chlebem je starost o projekty zaměřené na vizuální identitu firmy či jednotlivce, zajišťování kampaně a bezproblémový průběh prací, zvolila jsem téma, které je více spojeno s mým volným časem a zábavou.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

2.1 Téma

Tématem mé diplomové práce je „Vizuální identita existujícího subjektu – Promotion hudebního interpreta“. Mnou vybraný interpret se pohybuje v hudebním žánru elektronické taneční hudby, a to Drum and bass.¹

Tento žánr vznikl v 90. letech 20. století v Londýně. Pro tento styl hudby je charakteristický nerovný rytmus, tzv. lámaný beat. Po většinu času jsou využívány instrumentální skladby a takt je postaven převážně na výrazných bubnech a těžké basové lince. Odtud tedy název Drum and Bass. Předchůdcem D'n'B je Reggae², Breakbeat³, Rave⁴ a Jungle. *“Pojem jungle byl používán v počátcích a traduje se, že vznikl buď přenesením názvu stejnojmenného londýnského klubu, nebo charakterizuje městské prostředí, v němž tento styl vznikl, a chaotické rytmy.”*⁵ Strukturu hudebního stylu Jungle tvoří zrychlený, často vrstvený Breakbeat. Někteří lidé si tento styl zprvu zaměňovali za D'n'B, jelikož mezi těmito žánry nebyly zvukově výrazné rozdíly. D'n'B je v podstatě pokračováním Jungle, avšak je populárnější a je obohacen o novější hudební prvky. Od roku 1996 se termín Jungle dostává pomalu, ale jistě do zapomnění.

D'n'B se zrodil pravděpodobně z umělecké expanze během chaosu na taneční scéně, který ve 20. století panoval v Londýně. V klubech zněly monotónní rytmy taneční hudby a vysoký počet návštěvníků byl doprovázen také vysokým množstvím omamných látek. Tupě opakující se hudba přestávala umělcům stačit, a tak začali experimentovat nejenom s rytmičtějšími tóny. Díky zrychlení již zmíněných žánrů se objevil koncept zlomeného beatu – Breakbeatu. Také

¹ **Drum and bass** zkráceně Drum'n'bass/D'n'B/DNB.

² **Reggae** je hudební styl, spjatý s americkým rhythm and blues, jazzem a soulem, který vznikl v průběhu 60. let na Jamajce.

³ **Breakbeat**; lámaný beat ve své podstatě má breakbeat blíže spíše taneční hudbě typu techno, house apod., ale není tak masově rozšířen.

⁴ **Rave** (nebo také Breakbeat Hardcore) na těchto party hrají DJ's různé styly hudby, např. Trance, Techno, Tekno, D'n'B.

⁵ NEUBAUER, Tomáš. Drum and bass. In: *Muzikus* [online]. 2004 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <http://www.muzikus.cz/pro-muzikanty-clanky/Drum-and-bass~31~kveten~2004/>

použití více skladeb najednou zapříčinilo vznik hudebního stylu, který se nyní hraje téměř po celém světě.

Není se čemu divit, že i tento žánr prošel vývojem a přirozeně se rozdělil do různých subžánrových odvětví. I pasivní posluchač je schopen si všimnout rozdílných stylů dle producentů. Například vedle producenta ANDY C⁶, který je považován za průkopníka žánru D'n'B, je neurofunkový⁷ producent Ed Rush rytmicky ostřejší a rychlejší.

Hudební vydavatelství, tzv. Labely, začali věnovat pozornost umělcům a vychovali si tak několik významných producentů, kteří dodnes dávají samotnému D'n'B tvář, a jsou schopni pro další DJ's⁸ vytvářet nové tracky⁹. Labely se v produkci vinylů předbíhali a vydávali speciální edice desek. Desky však mohly být přehrány pouze párkrát. Bylo potřeba zdokonalení techniky a na scénu přišly složitější elektronické přístroje, díky kterým bylo možné vytvářet rytmické, melodické či harmonické smyčky tzv. sekvencery.

„Zlomem v historii Drum and bass se stalo album Timeless¹⁰ DJ Goldieho, které vyšlo na labelu Metallheads (1995). Jako jedno z prvních se začalo masivně lisovat také na CD a pravděpodobně neexistuje více prodávané album.“¹¹ Goldieho charisma a sebevědomé vystupování zajistilo úspěšný prodej desky. Oblíbenost u posluchačů byla očividná. Přestože byl Goldie řazen spíše ke generaci starších DJ's, vedle mladých začínajících DJ's vynikl. Zde se ukázalo, že i image může ovlivnit posluchače.

⁶ ALL NIGHT, Andy C. [online]. In: . 2014 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <https://soundcloud.com/edrush/ed-rush-boxcar-1>, spoluzakladatel hudebního vydavatelství Ram Records.

⁷ Neurofunk, jinak znám jako **futurestep**, pro tento subžánr je charakteristická basová linka s rytmicky strukturovanými ostrými beaty.

⁸ **DJ**, Diskjockey [diskžokej]; je osoba, která vybírá a pouští připravenou hudbu určenou pro veřejnou produkci.

⁹ **Track**, hudba, zvuk. Skladba tanečního charakteru, která je charakteristická výraznou rytmickou, často smyčkovitou, opakující se melodickou složkou.

¹⁰ TIMELESS, Goldie. [online]. In: . 1995 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <https://youtu.be/Usqwy2-E4SE?t=2s>

¹¹ NEUBAUER, Tomáš. Drum and bass. In: *Muzikus* [online]. 2004 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <http://www.muzikus.cz/pro-muzikanty-clanky/Drum-and-bass~31~kveten~2004/>

2.2 Důvod volby tématu

Hudba je v dnešní době něco, co je pro podstatnou část populace každodenní zdroj zábavy, odreagování a inspirace. Lidský sluch je jeden z nejdůležitějších smyslů. Poslech či vnímání hudby je složitý proces, který je ovlivněn celou řadou faktorů. Samotná hudba má schopnost v člověku vyvolat různé emocionální prožívání a dokáže také působit přímo na lidskou psychiku. „Člověk věnuje 55% pozornosti sluchovým signálům, přestože žije ve světě obrázků a až 90% informací vnímá vizuálně.“¹² V dnešní době nás obklopují zvuky výraznější než tomu bylo v minulosti, avšak ať už jsou rytmy jakékoliv, zaujímá hudba významné místo v lidské společnosti.

Nejenom, že je hudební průmysl forma zábavy, zdroj potěšení, příjemných pocitů vzbuzující vzpomínky, ale zároveň můžeme tento průmysl zařadit pod velký business. Hudebníků přibývá a nejedni si uvědomuje, že pokud má ve svém oboru uspět, musí se přizpůsobit trhu a zákazníkovi. Hudebník musí být nejen slyšet, ale také viděn, tzn. měl by mít svou vizuální identitu, aby získal své zákazníky.

Toto téma jsem si vybrala, protože žánr D'n'B je mi nejbližší. Mé první setkání s D'n'B proběhlo před 4 lety v ostravském klubu Fabric, kde vystoupil, pro mě tehdy ještě neznámý interpret, DJ ANDY C. Dalo by se říci, že od té doby poslouchám D'n'B každý den. Můj zájem o tento druh hudby stoupal a díky mým přátelům, kteří se pohybují v hudebním průmyslu, jsem vše začala vnímat z jiného pohledu než jako běžný posluchač. Mnoho mých přátel pořádá nebo přímo organizuje hudební festivaly a akce, a díky tomu mám exkluzivní možnost dostat se do VIP zón a backstage¹³. To mi umožňuje zajímavý pohled do zákulisí a zároveň i pohled ze zákulisí na tančící masu lidí, kteří si hudbu naplno užívají.

¹² MAREK, Vlastimil. Tajné dějiny hudby. Zvuk a ticho jako stav vědomí. Praha: Eminent, 2000, s. 21.

¹³ **Backstage**; zákulisí

Ve volném čase jsem pomáhala několik akcí také organizovat. Zpracovávala jsem grafiku propagačních materiálů, zajišťovala jsem vstupy na hudební festivaly a akce. Díky tomu se spolupráce s organizátory dále rozšiřovala a prohlubovala.

Zásluhou toho, že jsem se dostala do zákoutí hudebního průmyslu, nemohla jsem si nevšimnout, jak taková propagace akcí či interpreta probíhá. Co podle mého názoru v České republice chybí, je zaměření na self-promotion¹⁴ DJ. V Čechách funguje spíše propagace klubu, který hudební akci pořádá, než vlastní propagace hudebního umělce. Většina klubů má své logo a vizuální identitu, případně na každou akci volí originální grafiku, do které zapracují i důležité informace týkající se akce a line-up¹⁵ umělců. Naopak prostoru pro využití vizuálního stylu jednotlivých interpretů zde moc není, navíc je velmi málo českých interpretů, kteří by vůbec svoji grafickou identitu měli. Jedním z impulzů, který mě inspiroval k tvorbě mé práce, bylo právě vytvoření vizuální identity jednotlivce. Mým cílem je změnit pohled na propagaci, narušit zaběhlý zvyk a přinést něco inovativního.

¹⁴ **Self-promo**; sebepropagace a reklama, upoutávka na vlastní osobu, firmu nebo organizaci

¹⁵ **Line-up**; jmenný seznam interpretů s časovým plánem hraní

3 CÍL PRÁCE

Hlavním cílem mé diplomové práce je vytvoření vizuální identity hudebního interpreta, jejíž podoba by reflektovala samotného interpreta i hudbu, kterou vytváří. Většina interpretů usiluje o to, aby byli jedineční a originální. Konkrétně jde o vyhotovení grafické prezentace image subjektu, tzn. vytvoření značky, loga, online propagace, dále realizace komponentů materiálních jako jsou trička, batohy, čepice, samolepky a další. To vše je v dnešní době velmi důležitým faktorem působícím na veřejnost. Lidé hodnotí nejen obsah, ale především vzhled. Kromě toho, že jsem se snažila vyhotovit neoddelitelnou součást celého charakteru značky, kladla jsem důraz také na použitelnost vizuálu a odlišnost od konkurence. Schopnost zaujmout diváka je pro self-promotion umělce důležitým, ne-li nejdůležitějším, faktorem.

Logo jsem zpracovala tak, aby bylo výrazné a propojilo symboliku, která je umělci sympatická. Přesné principy a definice jsou zpracovány ve funkční maketě grafického manuálu, který byl součástí mého zadání.

Záměrem bylo skrze novou vizuální identitu vybudovat zájem a povědomí o vybraném interpretovi, a jelikož DJ neměl doposud žádnou ucelenou vizuální podobu, rozhodla jsem se ji vytvořit. Snažila jsem se nalézt cestu neobvyklého, originálního vizuálního ztvárnění a dosáhnout toho, aby byl DJ spokojen s mými návrhy a byl ochoten je používat jako plnohodnotný vizuální styl.

4 PROCES PŘÍPRAVY

4.1. Rešerše, rozhovory

V rešerši jsem se zaměřila na Českou republiku i zahraniční D'n'B scénu. Zajímaly mě značky interpretů, nahrávacích společností a v neposlední řadě způsob komunikace k jejich cílové skupině.

K nejčastěji používaným komunikačním kanálům patří samozřejmě sociální sítě (Facebook, Instagram), služby pro streamování¹⁶ hudby (Mixcloud, Soudcloud, Youtube) a individuální webové stránky, tzv. Fanpage. Avšak jak jsem již zmínila, přestože v zahraničí funguje vizuální stránka tohoto hudebního průmyslu kvalitně a efektivně, v ČR propagace interpretů funguje velmi omezeně a většinou spadá pouze pod záštitu klubové akce a její vlastní propagace. Vzhledem k obsáhlému seznamu jsem se rozhodla uvést pouze pár interpretů či společností, jejichž kreativní reklama mě zaujala. Jsou to především Zombie Cats, The Upbeats, Pythius, Noisia, Annix, Emperor, Black Sun Empire, dále například Neosignal či Eatbrain. Stručným výčtem společných prvků, které mě zaujaly, jsou značka, doplňující grafiky a ilustrace. Při zkoumání české scény jsem oslovila přátel z hudebního průmyslu, mezi které patří také jeden z předních českých D'n'B umělců DJ Akira.

„Akira začínal s hraním v rodných Karlových Varech a od roku 1998 se podílel významnou měrou na rozjezdu místního klubového dění. Za respektovanou osobnost české taneční scény neplatí jen na západě Čech, léta dřiny a zápalu do všeho drumandbassového mu přinesly uznání mezi junglisty v celých Čechách i u sousedů v zahraničí. Poté, co byl přijat do nejznámějšího D'n'B bookingu webu Shadowbox a jeho redakce v roce 2000, své desky a skillz

¹⁶ **Streaming** (z anglického *stream* – proud) je technologie kontinuálního přenosu audiovizuálního materiálu mezi zdrojem a koncovým uživatelem.

předvádí na všech důležitých hudebních akcích a open-airech, jaké lze jen vzpomenout. Nový level v Akirově kariéře nastartovalo spojení s shadowboxím kolegou Anakinem, se kterým už přes rok hrává v tandemu Deadly Viperz.“¹⁷

Na základě rozhovoru s DJ Akirou jsem se utvrdila v tom, že se na D'n'B scéně self-promotion příliš nevyužívá, i když se vyskytují výjimky jako DJ Volume Plus, který jako jeden z mála své logo používá i mimo osobní propagaci. Důležité je samozřejmě především to, jak DJ hraje, a zda-li dokáže oslovit publikum natolik, aby mělo zájem přijít na jeho show znovu.

Nutno podotknout, že nejenom hudba působí na posluchače. Zaujaly mě také vizuální možnosti, které působí na posluchače během akce. Klubů a festivalů zaměřených na elektronickou hudbu je spousta a jejich důležitá součást při organizaci je mimo jiné ozvučení, osvětlení a projekce.

Právě projekce je v mé magisterské práci hlavním pilířem, ze kterého jsem vycházela.

4.2. Projekce

Vizuální styl, který zkoumá vztah mezi obrazem, zvukem a divákem se nazývá video projekce. Taková video projekce bourá hranice a zároveň posouvá stanovené limity, hledajíc nové alternativní způsoby tvorby např. videomapping. Videomapping využívá projekci obrazu v prostoru, nejčastěji v exteriéru na fasády budov¹⁸, v interiéru staveb, ale také na různé objekty. Projekce nejlépe funguje při úplné tmě, buďto při uzavřeném prostoru nebo během noci. Základním stavebním prvkem je sloučení snímků, grafiky a 3D prvků zpracovaných v animaci či videu. Hlavní podmínkou dokonalého videomappingu je spolupráce s vybraným prostorem. Využívá se dojem iluze, rozbitá

¹⁷ AKIRA. In: www.shadowbox.cz [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: <http://www.shadowbox.cz/akira>

¹⁸ Limelight Projectionmapping. In: www.youtube.com [online]. 2016 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://youtu.be/a1v4W95wJnM?t=17s>

perspektiva, změna tvarů a povrchů. Úplný audiovizuální zážitek podtrhne hudba, která projekci doprovází.

Na D'n'B akcích je projekce využívána jako kulisa, ve většině případů reagující přímo na audio. Plátno bývá umístěno za umělcem nebo se na větších hudebních akcích používají LED stěny, které jsou postaveny po celém pódiu. Video projekce dnes představují nejdynamičtější oblast v oblasti reklamy a prezentace.

4.3. Motion graphic design

Základem motion graphic designu je přechod mezi statickým a pohyblivým prvkem. Nyní je tato kategorie přirozenou součástí grafického designu a je velmi často používána v jakýchkoli formách audiovizuální propagace¹⁹. Člověk si ani neuvědomuje, kde všude se kolem něj rozanimovaná grafika nachází. Narážíme na ní v televizním přijímači, v reklamách, mobilních aplikacích nebo také v prezentacích digitálních společností. V době, kdy nebyly dostupné počítačové programy jako je např. Adobe After Effect, byla animace velmi náročná, ale ani to neodradilo mnoho televizních produkcí vyhotovit skvělé materiály.²⁰ Dobře zpracovaná animace dokáže udržet pozornost člověka a mnohého i fascinovat a tak je motion grafika stále populárnější. Nejčastěji se využívá metoda frame-by-frame, tedy animace po jednotlivých snímcích.

Lidé vnímají svět z 80 % očima a díky tomu si dokážou daleko lépe představit situaci propojením audia s doprovodnými obrázky. Jinými slovy, animovaná videa vystihují aktuálně všechno, co si můžete pod marketingovým obsahem představit.

¹⁹ MAZE FX. SHOWREEL 2013 - Stage Design | Video Mapping | Motion Graphics.

In: www.youtube.com [online]. 2013 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: https://youtu.be/63WLO4rD_68?t=41s

²⁰ PSYCHO. In: www.youtube.com [online]. 1960 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Tek8QmKRODw>

4.4. Hudební klip, video záznam

Hudební klip je krátkometrážní audiovizuální dílo, které vzniklo z krátkých filmových písní. K jejich rozšíření dopomohli hudební stanice jako je zahraniční MTV²¹ nebo první česká hudební stanice OČKO.TV²². Dnešní hudební videoklipy jsou zařazovány do procesu uspokojování potřeb zákazníka a jsou určeny na podporu prodeje hudebních nahrávek.

V kategorii klipů hudebního žánru Drum and Bass se využívá převážně záznam z hudebních událostí. Největší český festival elektronické hudby Let It Roll vždy po ukončení 3 dny trvajících festivalu vydává nejen aftermovie²³, ale také video záznam hudebních setů²⁴ téměř všech interpretů. Tuto formu propagace využívá většina tanečních klubů. Video záznamy jsou nahrávány na Youtube.com nebo přímo na stránky produkce.²⁵

Záznamy jsou vždy označeny logem produkce, což je převážně reklama pro zprostředkovatele, ale i přesto je to pro DJ's velmi důležitá forma propagace. V současnosti je také možné využít živé vysílání, tzv. live streaming. Interpreti vysílají online video záznam ze svých tréninků ze zkušeben, případně přímo z hudebních akcí. Interpret, který chce být pro posluchače zajímavý, by měl dbát v první řadě na kvalitu a originalitu svých hraných setů, ale využití vlastní online propagace a merchandise²⁶ předmětů je také efektivní.

²¹ MTV. In: www.mtv.co.uk [online]. 1981 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <http://www.mtv.co.uk/music/videos>

²² OČKO.TV [online]. In: . 2003 [cit. 2017-04-24]. Dostupné z: <http://ocko.tv/>

²³ Let It Roll Open Air 2015. In: www.youtube.com [online]. 2015 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=U8BA9f73TII>

²⁴ **Set** je sekvence hudebních stop smíchaných dohromady. Sety jsou obvykle hrány za pomoci mixážních pultů a více zdrojů zvuku, jako například gramofonů, CD přehrávačů, digitálních audio přehrávačů nebo počítačových zvukových karet. Dají se ale vytvořit také za pomoci softwaru – tzv. audio editorů.

²⁵ DnB PORTAL. In: www.youtube.com [online]. 2017 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=WedOf9tcKG8&list=RDWedOf9tcKG8#t=0>

²⁶ Merchandise; reklamní předměty

Ve videích na Youtube kanálech se rozmohlo také využívání způsobu interakce zvukového a obrazového materiálu, tzv. audio spektrum²⁷. Hudba je vizuálně podpořena fotografií v pozadí, přes kterou je rozpořehován hudební ekvalizér většinou do tvaru kruhu, který reaguje na jakýkoliv rytmus. Možnost vyjádřit dynamiku hudebního žánru lze dalším využívaným efektem, a to Glitch Art²⁸.

Vzhledem k tomu, že se D'n'B vyznačuje rychlým tempem, dynamičností a dominantními bicími, které tvoří napětí, a je doprovázeno výraznou basovou linkou, je Glitch Art zajímavým východiskem zpracování a byl také vodítkem k samotné realizaci mé práce. Líbí se mi jeho dynamika a práce s rozpadem obrazu.

4.5. Prezentační materiály

Hudební vydavatelství a kluby pořádající hudební události využívají v offline médiích reklamu jako jsou plakáty a letáky. Jak jsem již zmiňovala, propagace samotného interpreta není mnohdy podporována. Jména DJ's uvedena samozřejmě jsou, ale po vizuální stránce je vše podřízeno grafice labelu či klubu. Pokud má tedy interpret zájem, spolupracuje a podporuje vydavatelství, pod kterým je zařazen, nebo má možnost propagovat sebe samotného.

²⁷ Audio visualizer: Macky Gee - Rambunctious VIP. In: www.youtube.com [online]. 2015 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://youtu.be/a7DqG2CSda0?t=1m45s>

²⁸ *Glitch Art* [online]. In: . 2015 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=zPFHanx2yyw>

5 PROCES TVORBY

Jakmile skončil můj proces přípravy, navázal proces tvorby. Jako první následovalo seznámení s interpretem. Jiří Obr, známý pod jménem Yuri, je z Litoměřic pocházející Drum'n'bass DJ. Tvrdšímu, rytmicky znějícímu žánru elektronické hudby se věnuje druhým rokem. Z jeho hraní ucítíte příliv energie, sety jsou vždy originální a nejednoho fanouška rytmus hudby rozhýbe. Kvalitní sety jsou plné basů, vokálů a melodií. Není se tedy čemu divit, že si Yuri již zahrál také s velkými jmény jako Hedex, Pythius, Annix nebo po boku zástupců z české scény A-crayem, Pixiem, Upfockerzem či Katchou. Mimo večery strávené za pultem má Yuri zkušenost s pořádáním menších klubových akcích ve svém rodném městě.

Na začátku jsem si určila rozsah úkolů a připravila jsem si hrubý plán práce. Pro základní propagaci umělce bylo stěžejní logo, tomu jsem přiřadila největší důraz. Podstatnou roli pro mě poté hrála příprava projekcí. Díky předešlému sběru informací, jsem názoru, že projekce je něco, v čem může být zaručena originalita a interpret má jistější možnost zaujmout diváka.

Dále jsem si určila reklamní předměty, které jsou pro DJ praktické. Z tohoto důvodu jsem si primárně určila cílovou skupinu a její požadavky. Jedná se o věkovou kategorii okolo 25 let.

V neposlední řadě patří mezi důležitou část mé práce Fanpage DJ Yuriho. S webovými stránkami nemám mnoho zkušeností, proto byl pro mě tento úkol těžší, avšak neméně zajímavý a přínosný. Proces byl pro mě náročný, neboť jsem byla v tomto oboru s velkým množstvím variant zpracování webových stránek omezena znalostmi. Grafická podoba celého vizuálu vznikala průběžně s tvorbou jednotlivých částí. Může se zdát, že jednoduchý princip vytvoření nosného symbolu interpreta působí na první pohled velmi jednoduše, avšak celá tvorba v sobě skrývá zdlouhavý proces skicování a navrhování.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

6.1. Logo

Základem je logo. „Logo je specifický grafický symbol, který identifikuje firmu, obchodní značku nebo produkt. Tento grafický symbol doplněný o text se nazývá logotyp. Logotyp je základním stavebním kamenem pro dobrý marketing firmy a její kvalitní propagaci. S kvalitním a originálním logotypem se snadno buduje firemní identita a jednotný vizuální styl firmy. S použitím loga na různých propagačních materiálech zákazníci identifikují konkrétní značku na první pohled, aniž by nad tím museli přemýšlet. Proto se značka při používání logotypu dostane snadněji do podvědomí zákazníků.“²⁹

Vytvoření loga jsem rozdělila na více fází. Jako první proběhlo skicování a poté návrh. Návrh a také výsledné logo jsem vyhotovila v grafickém programu Adobe Illustrator CS6. Tento softwarový program od společnosti Adobe Systems. Je využíván pro tvorbu vektorové či ilustrační grafiky. V počítačové grafice je vektorová grafika složena ze základních přesně definovaných útvarů, jako jsou body, přímky a křivky. Výsledné tvary mohou být složeny z barevné plochy, která je na rozdíl od grafiky rastrové neomezena ztrátou kvality při zvětšení formátu. Výsledná paměťová náročnost grafiky je u vektorových obrazů menší než-li u grafiky rastrové. Právě vektor je pro správně vytvořené logo základ.

Jakmile jsem měla ze skic překreslen prvotní tvar loga, bylo potřeba definovat jeho základní parametry. K tomuto jednoznačnému určení slouží grafický manuál. Důležité je, aby uživatel v grafickém manuálu pochopil přehlednou strukturu a neztratil v ní orientaci. Se značkou je potřeba správně zacházet a tedy nastavit pravidla, které by správný manuál měl obsahovat. Grafický manuál slouží jako závazná předloha pro všechny subjekty podílející se na tvorbě vizuální komunikace značky a je třeba tuto předlohu respektovat.

²⁹ Logo. In: <http://www.mirec.cz/> [online]. 2016 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <http://www.mirec.cz/cs/grafika-navrhylogotypu-cojetologotyp/>

Grafika rastrová je složena z mnoha pixelů obrazových prvků představujících jeden svítící bod obrázku, který je charakterizovaný jasnou a barvou. Rastrovou grafiku je tedy vhodnější zpracovávat v programu jiném než grafiku vektorovou. Jeden z mnoha používaných je Adobe Photoshop CS6. V tomto programu jsem zpracovala také další části mé diplomové práce.

6.2. Vizualizace

Na trhu je k dispozici docela velké množství programů, které je možné využít pro vytváření různých druhů vizualizací k projekci. Vizualizaci dělíme na pasivní a aktivní. Nejvyužívanějším typem projekce na hudebních akcích je projekce aktivní, kdy obraz reaguje na audio.³⁰ Synchronizace hudby je s různými světelnými efekty, barvami a tvary příjemným zpestřením každé hudební akce.³¹ Hudební vizualizér v reálném čase inteligentně analyzuje hudbu hranou interpretem díky vestavěným mikrofónům nebo jiným zvukovým vstupem a mění ji ve vizuální efekty podle nálady písně. Světla se aktivují během intenzivních částí a plynou během měkčích melodií. Jedná se o tzv. VJ [video dýdžeing]³²

Mnou vytvořené projekce, jsem nechtěla ponechat pouze na náhodě světelných efektů. Zvolila jsem cestu vlastního designu. Vzhledem k časové náročnosti naučení se vizualizačního softwaru mé vlastní projekce vznikly v programu Adobe Photoshop CS6. Tento program dovoluje zpracovat jednoduchou animaci, díky které mohu představit můj koncept. Díky možnosti spolupráce s lidmi více než schopnými projekce vytvořit, jsem se ujistila, že mé zpracování je možné zaimplementovat do reálného prostředí.

³⁰ RAMPAGE 2016 - ukázka projekce. In: www.youtube.com [online]. 2016 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://youtu.be/btzdX7pMjaA?t=3m43s>

³¹ Light DJ. In: www.youtube.com [online]. 2016 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=f7oz1wKX9GE>

³² Hologram Party. In: www.youtube.com [online]. 2012 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://youtu.be/DeFejpd1rt0?t=14s>

6.3. Webová stránka

Kromě sociálních a streamingových profilů interpreta, by měla být do propagace zakomponována i webová prezentace na vlastní doméně. Interpret tímto získává důvěru fanoušků, kteří rádi stráví pár volných chvil při prohlížení obsahu Fanpage. Již z tohoto důvodu by z hlediska designu a použitelnosti měl web fungovat.

Vzhledem k tomu, že s navrhováním webu nemám zkušenost, využila jsem ke zpracování bezplatný online nástroj Wix.com³³, který umožňuje tvorbu vlastních webových stránek. Překvapivá pro mě byla také skutečnost, že kromě vyhotovení vlastního designu umožňuje Wix také on-line obchod a responsivní užití.

„Responsivní design znamená, že webová stránka se přizpůsobí cílovému zařízení. Jinak se zobrazí na velkém monitoru a jinak na mobilním zařízení.“³⁴

Snažila jsem se tedy o reálné prostředí, které by mohlo fungovat a být poté využíváno pro skutečné potřeby interpreta. Tento webový editor dále umožňuje ve svých prémiových nabídkách například připojení vlastní domény. Pro svou magisterskou práci jsem využila verzi zdarma, což bylo podmíněno zobrazením reklamy zprostředkovatele.

³³ In: www.wix.com [online]. 2006-2017 [cit. 2017-04-22].

³⁴ Responsivní web design (Responsive design). In: ManagementMania.com [online]. Wilmington (DE) 2011-2017, 08.04.2017 [cit. 23.04.2017]. Dostupné z: <https://managementmania.com/cs/responzivni-web-design-responsive-design>

7 POPIS DÍLA

Během tvorby mé práce, jsem využívala konzultací přímo s DJ Yurim, snažila se se co nejvíce přiblížit jeho vkusu, znát jeho reakce a názory. Bylo pro mě důležité vědět, jak na interpreta vytvořená značka působí, nejen vzhledem k tomu, že by ji rád dále používal, ale také pro to, že taková značka prezentuje umělce samotného.

7.1. Yuri

Od začátku bylo mým cílem vytvořit specifickou a snadno rozpoznatelnou značku. Určila jsem si klíčová slova, která by měla symbol vyjadřovat. Zapamatovatelnost, výraznost a dynamika. Pokud není značka dosti výrazná, tzv. ztratí se v davu a lidé si na ni nevzpomenou. Pokud si někdo symbol dokáže zapamatovat, zařadí si jej mezi značky známé, a to má také vliv na nákupní chování spotřebitele. Výraznost loga pro mě byla důležitá hlavně kvůli nejčastějšímu užití, které ke své propagaci chce Yuri využívat, a to na tričku či čepici. Během hudebních akcí je totiž DJ osvětlen a jeho značka vynikne.

Na grafické zpracování má vliv zejména délka názvu, v mém případě byla délka ideální. Yuri – tyto čtyři písmena jsem zpracovala pomocí vlastní typografie, písmo jsem vytvářela pomocí mřížky a docílila tak přesnosti a správného sklonu použitých linek. Linky evokující ekvalizér jsou seknuty v úhlu 45°. Dle mřížky jsem dodržela také mnou definované rozpaly³⁵ písmen.

Zajímalo mě, jaké motivy se interpretovi líbí, po několika jmenovaných příkladech se zmínil o řecké mytologii. Řecká mytologie je Yurimu blízká a já s tímto tématem našla mnoho zajímavých spojení a jakousi inspiraci.

Ypsilon – zaměřila jsem se v názvu na toto písmeno, přemýšlela jsem nad konkrétním symbolem, který by nejlépe reflektoval již zmíněnou mytologii. Skicovala jsem spoustu variant a našla spojení se zbraněmi řeckých bohů, které jsem začala různě stylizovat. „*Stejně jako v řeči můžeme použít různou*

³⁵ **Rozpal písma;** je vzájemné vyrovnání mezer mezi písmeny tak, aby vzdálenosti mezi jednotlivými písmeny byly opticky stejné; aby bylo slovo, řádek a celý text správně vyrovnán.

intonaci či barvu hlasu, lze ve značce použít symbol, který jí dává určitý vizuální charakter a dotváří tak její emotivní hodnotu.“³⁶

Výklad prvního písmena v názvu interpreta vychází z Poseidonovy či Hádesovy zbraně. Zaměřením na písmeno Y, jsem docílila také snahy o to, aby bylo možné prvku Y využívat i v budoucnu samostatně. *„Dosáhnout tohoto stavu však vyžaduje dlouhodobé a systematické budování firemní image. Nelze očekávat, že grafický designér navrhne logo, které bude mít okamžitě stejnou pozici jako např. logo firmy Nike. Tato značka se stala postupem času natolik známou, že si mohla dovolit odstranit z loga text „Nike“ a ponechat v něm jen piktogram. Kdyby text nebyl na počátku součástí této značky, nikdo by ji dnes neuměl přečíst jako Nike.³⁷*

Zbraně Řeckých bohů symbolizují jejich sílu. Stejně tak jako dokáží božské zbraně rozpoutat bouře, zemětřesení a blesky, tak na hudebních akcích umí rozpoutat podobnou situaci interpreti. Abych napomohla k výjimečnosti a grafické nápaditosti, vycházela jsem z mytologie v dalším užití, a to při navrhování designu nového hudebního setu/alba. Identita se vždy využívá až do vydání alba nového. Mým úkolem bylo tedy vytvořit identitu, která bude jednoduše proměnlivá a bude ji možné používat i pro delší časové období. Zde využívám různé struktury a propojuji je s logem, které se dle dané textury mění. Barevnost je zde různorodá a kreativnosti se meze nekladou. Vzhled vydaných setů jsem chtěla odlišit od vizuálního stylu umělce, protože si myslím, že je důležité, aby speciální vydání vždy vyniklo a bylo nápadité vedle černobílé identity interpreta.

³⁶ TIPPMAN, Jan. Vlastnosti dobrého loga. In: [Http://unie-grafickeho-designu.cz/](http://unie-grafickeho-designu.cz/) [online]. 2012 [cit. 2017-04-22].

³⁷ TIPPMAN, Jan. Vlastnosti dobrého loga. In: [Http://unie-grafickeho-designu.cz/](http://unie-grafickeho-designu.cz/) [online]. 2012 [cit. 2017-04-22].

7.2. Projekce

Hlavním cílem při vytváření a realizaci konceptu projekcí, bylo převést základní charakteristické D'n'B linky do vizuální podoby a alespoň pocitově docílit napojení vizuální stylu na druh hudby, kterou Yuri produkuje. Princip zpracování projekcí vychází z navrženého loga. Tuto značku v Adobe Photoshopu duplikuji a díky filtru z každého snímku vytvářím originální obrazec s individuálním nastavením. Po sloučení těchto snímků vzniká animace, kterou bylo třeba správně načasovat. Tyto animace budou doplňujícím prvkem během hraní DJ Yuriho na hudební akci. Výraznost při promítání na plátno je zajištěna bílým logem na černém pozadí, využívám tak pozornost diváka naplno. Různě uspořádané kompozice bude možné spatřit na hudební akci, která proběhne v květnu, po odevzdání mé diplomové práce. I přesto jsem ráda, že je použití možné a budu ho moci vidět v reálném prostředí.

7.3. Vizitky

Náhodné tvary vycházející z loga, které využívám také na vizitkách, je možné generovat v neomezeném množství. Zvolila jsem rozměr 9,5x5,5 cm a na tisky použila laminaci, která podpořila černou barvu a dodala efekt větší hloubky.

7.4. Web a jeho struktura

První věc, kterou uživatel po navštívení webových stránek udělá je, že je v rychlosti prohlédne a příliš se nezastavuje nad jejich obsahem. Lze tedy říci, že pokud je na stránce mnoho informací nebo je jeho struktura složitá, návštěvníka to spíše odradí. Proto jsem zvolila jednoduché rozložení, ke zvýšení přehlednosti a plynulejšímu pohybu na webu. Prezenci mé diplomové práce představuji pomocí nahraného videa, kde ukazují jak struktura webových stránek funguje. Mnou vyhotovené stránky naleznete zde: <https://yuriofficialcz.wixsite.com/home>

Homepage – úvodní strana je strukturována z videonahrávky a představení aktuálně vydaného setu interpreta. Video nahrávku jsem pořídila v hudebním baru Habaňero v Litoměřicích. Zvolila jsem pro ni neutrální černobílou barevnost. Video je možné aktualizovat a stránky tak mohou být pro stálého návštěvníka

vždy originální. Dalším důležitým prvkem, který video překrývá, je transparentní pozadí spolu s texturou, která symbolizuje strukturu zemského povrchu v návaznosti na symboliku mytologie. V tomto případě jsem pracovala s fotografií moře. Princip úpravy fotografie spočíval v převedení do inverzní barevnosti, upravila jsem také sytost, jas s kontrasty. Na této struktuře je umístěn přebal aktuálního CD spolu s hudebním přehrávačem. Zde jsem si mohla dovolit udělat album zajímavější a logo rozpohybovat. Fanoušek má také možnost si interpretův set stáhnout nebo koupit. Jako doplňkové písmo používám font **Raleway**.³⁸

Partylist, Fotoreport - stejně jako webové stránky pro jiné značky, musí Fanpage DJ plnit jistá očekávání zákazníka. Kromě fotografií, vydaných diskografií, nebo základních informací je důležitá také podstránka o aktuálních událostech. Součástí webových stránek je fotogalerie, kde jsem umístila mnou pořízené fotografie ze dvou hudebních událostí, na kterých Yuri vystupoval. Tato galerie je aktualizována pravidelně, vždy 5 až 10 fotografiemi z uplynulé události.

Merchandise - podstatnou roli hrály reklamní předměty jako jsou trička, batohy, Snapback čepice, samolepky a placky. Ještě více jsem se ale specializovala na vyhotovení podkladů pro design. Při hledání vhodného způsobu výroby designu reklamních předmětů jsem kladla důraz na dosažení specifického efektu, který by dokázal spojit celý vizuální styl interpreta a možnost obrandovat jakýkoli merkantilní předmět, se kterým by se v budoucnu pracovalo. Abych design propojila s vizualizacemi, převedla jsem jednotlivé snímky s rozpadem loga do vektorových tvarů, a dbala tak na udržení divákovy pozornosti. Vyhotovené vzory nejsou ve většině případů konkrétní, vizuál je pro diváka vždy jiný. Na webových stránkách jsou reklamní předměty zobrazeny také spolu s vydanými sety, které jsou nebo budou k dispozici.

About - zde je hlavní info a logo Dj Yuriho. V pozadí je umístěna fotka interpreta opět v černobílém provedení.

³⁸ Pojem **font** se využívá především v typografii, kde je definován jako kompletní sada znaků abecedy jedné velikosti a jednotného stylu.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Podle mé představy je cílem grafického designéra úsilí zvyšovat kvalitu vizuální kultury. Mně osobně tato práce přinesla zajímavou a důležitou zkušenost, protože jsem se podobným věcem v minulosti zatím nevěnovala. Nespornou výhodou bylo také to, že jsem svou práci nekonzultovala pouze se svým vedoucím, ale také oponentem a samotným představitelem značky. Zkusit posunout osobní propagaci DJ dále bylo mou osobní výzvou a věřím, že odvaha zkusit zaběhlé věci jinak může otevřít oči dalším interpretům. Zda-li je však má práce přínosem pro daný obor si netroufám posoudit. To nechám k posouzení Vám a DJ Yurimu.

9 SILNÉ STRÁNKY

Moji diplomovou práci bych shrnula do několika důležitých hesel: experiment, konkurenceschopnost a originalita. Je důležité naplno využít potenciálu, který v dnešní moderní době technologie nabízejí. Jelikož jsou projekce a celková vizuální identita pro reálného klienta, který funguje na D'n'B scéně již pár let, jsem sama zvědavá, jak budou novou vizuální identitu akceptovat jeho fanoušci a hudební veřejnost v České republice. Jsem spokojená s výsledkem neobvyklého řešení, něčeho s originálním charakterem. V budoucnu mě bude zajímat také, zda vizuál zaujme veřejnost natolik, aby se nad ním pozastavila.

10 SLABÉ STRÁNKY

Jelikož jsem mé diplomové práci nyní věnovala většinu času, potřebovala bych k zhodnocení slabých stránek delší časový odstup. Ale už nyní můžu přiznat né příliš důkladnou práci s typografií. Pravdou je, že typografie nebyla nikdy mou silnou stránkou. Dále svoji slabost spatřuji v neznalosti užívání softwaru pro vyvážení projekcí. Myslím si, že kdybych měla možnost materiály představit v reálném prostředí, dosáhla bych většího efektu prezentace divákům, kteří nejsou zasvěceni do Drum and Bassové scény.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

11.1 Knižní a periodická literatura

KAFKA, Ondřej, KOTYZA, Michal. Logo & corporate identity. 3., přeprac. vyd. Praha: Kafka design, c2014. ISBN 978-80-260-6771-9.

AIREY, David. Logo: nápad, návrh, realizace. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 978-80-251-3151-0.

Logo: 1000 Czech logo 1989-2008. Praha: Pavel Hrach - hra, 2009. ISBN 978-80-904483-0-8.

NEUMEIER, Marty. The brand gap: jak překlenout propast mezi obchodní strategií a designem. Praha: AnFas, c2008. ISBN 978-80-254-2150-5.

BERAN, Vladimír. Aktualizovaný typografický manuál. Rev. 6. vyd. Praha: Kafka design, 2012. ISBN 978-80-260-7606-3.

MAREK, Vlastimil. Tajné dějiny hudby. Zvuk a ticho jako stav vědomí. Praha: Eminent, 2000, s. 21.

11.2 Internetové zdroje

NEUBAUER, Tomáš. Drum and bass. In: Muzikus [online]. 2004 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <http://www.muzikus.cz/pro-muzikanty-clanky/Drum-and-bass~31~kveten~2004/>

TIMELESS, Goldie. [online]. In: . 1995 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <https://youtu.be/Usqwy2-E4SE?t=2s>

NEUBAUER, Tomáš. Drum and bass. In: Muzikus [online]. 2004 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <http://www.muzikus.cz/pro-muzikanty-clanky/Drum-and-bass~31~kveten~2004/>

MAZE FX. SHOWREEL 2013 - Stage Design | Video Mapping | Motion Graphics. In: www.youtube.com [online]. 2013 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: https://youtu.be/63WLO4rD_68?t=41s

PSYCHO. In: www.youtube.com [online]. 1960 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Tek8QmKRODw>

MTV. In: www.mtv.co.uk [online]. 1981 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <http://www.mtv.co.uk/music/videos>

OČKO.TV [online]. In: . 2003 [cit. 2017-04-24]. Dostupné z: <http://ocko.tv/>

Let It Roll Open Air 2015. In: www.youtube.com [online]. 2015 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=U8BA9f73TII>

Audio visualizer: Macky Gee - Rambunctious VIP.
In: www.youtube.com [online]. 2015 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://youtu.be/a7DqG2CSda0?t=1m45s>

Glitch Art [online]. In: . 2015 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=zPFHanx2yyw>

DnB PORTAL. In: www.youtube.com [online]. 2017 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=WedOf9tcKG8&list=RDWedOf9tcKG8#t=0>

Logo. In: <http://www.mirec.cz/> [online]. 2016 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <http://www.mirec.cz/cs/grafika-navrhlogotypu-cojetologotyp/>

RAMPAGE 2016 - ukázka projekce. In: www.youtube.com [online]. 2016 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://youtu.be/btzdX7pMjaA?t=3m43s>

Light DJ. In: www.youtube.com [online]. 2016 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=f7oz1wKX9GE>

Hologram Party. In: www.youtube.com [online]. 2012 [cit. 2017-04-22]. Dostupné z: <https://youtu.be/DeFejpd1rt0?t=14s>

In: www.wix.com [online]. 2006-2017 [cit. 2017-04-22].

Responsivní web design (Responsive design). In: ManagementMania.com [online]. Wilmington (DE) 2011-2017, 08.04.2017 [cit. 23.04.2017]. Dostupné z: <https://managementmania.com/cs/responzivni-web-design-responsive-design>

TIPPMAN, Jan. Vlastnosti dobrého loga. In: [Http://unie-grafickeho-designu.cz/](http://unie-grafickeho-designu.cz/) [online]. 2012 [cit. 2017-04-22].

12 RESUMÉ

The aim of this thesis is to create visual style and web presentation of the Czech Drum&Bass DJ who performs under the name Yuri.

The theoretical part deals with the introduction of the Czech music scene in which artist performs. In this part I explain the reason why I choose this topic and some insight of the music industry itself. Not only that the music industry is a form of entertainment, source of pleasure and pleasant memories but at the same time we can classify this industry under big business.

In the Process part the thesis focuses on interviews with one of the top Czech DJs, DJ Akira. I am introducing visual possibilities of used elements of visual identity such as logo, projection, promotional items or Artist's fanpage. I am describing possibilities of connection of picture and sound in Motion graphic and music videos. Afterwards I pay attention to promotion and the structure of webpages as a description of a proposed solution of individual parts of new visual style.

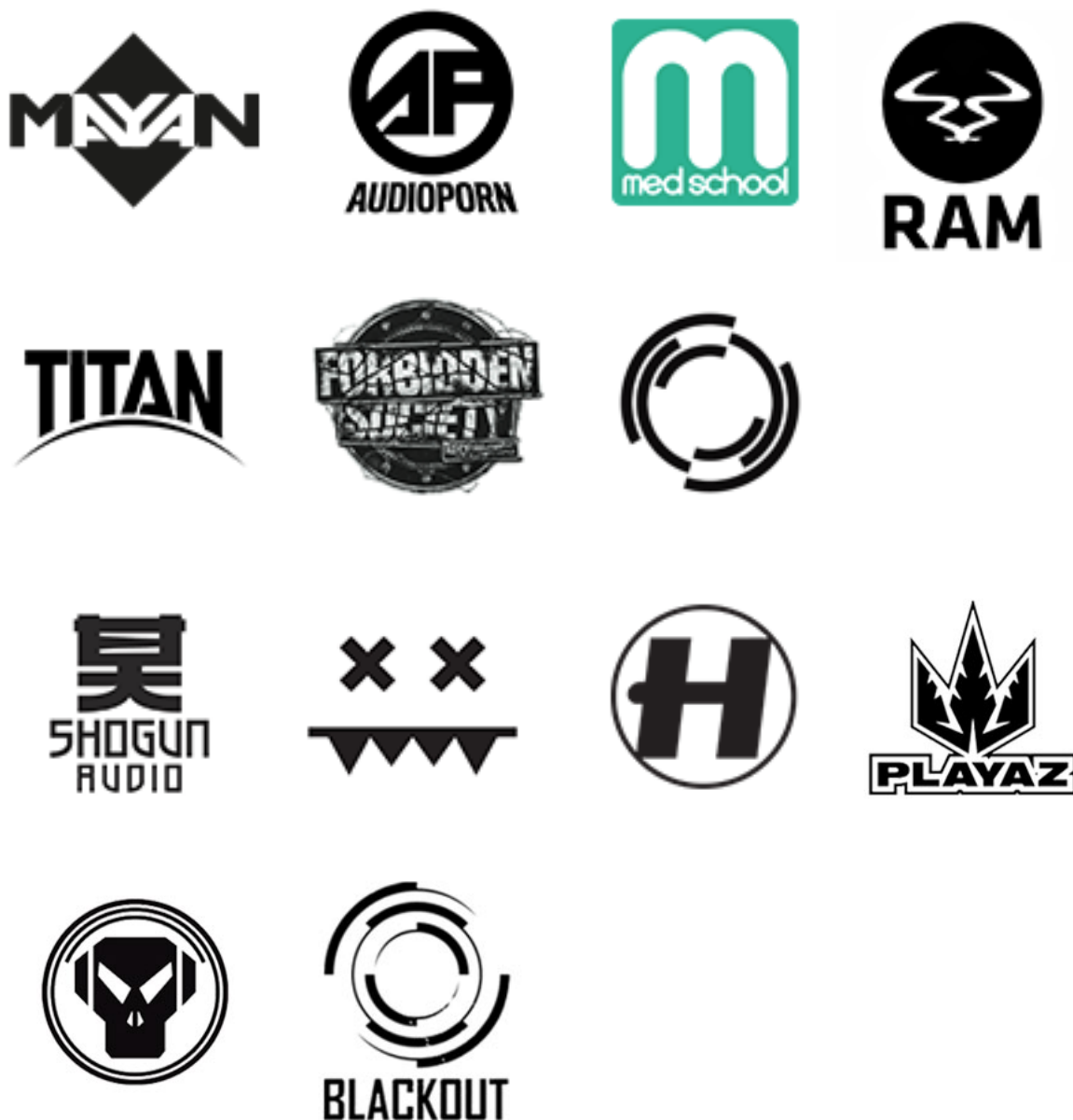
In practical part of the thesis I am describing the outcome of my work. The proposed logo is defined in the graphical manual, the significance of the chosen symbol and its connection with Greek mythology I explain mainly on the demonstrations in the video player on the web pages and on the design of the CD cover.

An important part of the visual are video projections. These are coming from the proposed logo and are made of simple animations which are created by the decay of graphics into small parts. The whole visual style is supported by promotional items based on graphic from projections. I display the logo and work with it on clothes, plaques or snapback cap.

13 SEZNAM PŘÍLOH

- Příloha 1: Ukázky log hudebních vydavatelství
- Příloha 2: Pohled z VIP zóny Drum and bassové akce Rampage
- Příloha 3: Propagační plakáty českých hudebních klubů a festivalů
- Příloha 4: Rešerše vizuálních stylů zahraničních DJ's
- Příloha 5: DJ Akira
- Příloha 6: osvětlení a projekce hudební akce Let it roll
- Příloha 7: LED stěny – Factory stage Let i troll 2017
- Příloha 8: Adobe After Effect, ukázka pracovního plátna
- Příloha 9: Glitch Art
- Příloha 10: DJ Yuri
- Příloha 11: Návrh výsledného loga, ukázka vektorových křivek
- Příloha 12: Řecká mytologie - inspirace
- Příloha 13: Symbolika písmena Y
- Příloha 14: Grafický manuál
- Příloha 15: Vizitky
- Příloha 16: Projekce, statické ukázky vyhotovených animací
- Příloha 17: Ukázka webových stránek (PC a mobilní verze)
- Příloha 18: Merchandise – Placky
- Příloha 19: Merchandise – Snapback čepice
- Příloha 20: Batoh
- Příloha 21: Trika
- Příloha 22: CD obal
- Příloha 23: CD

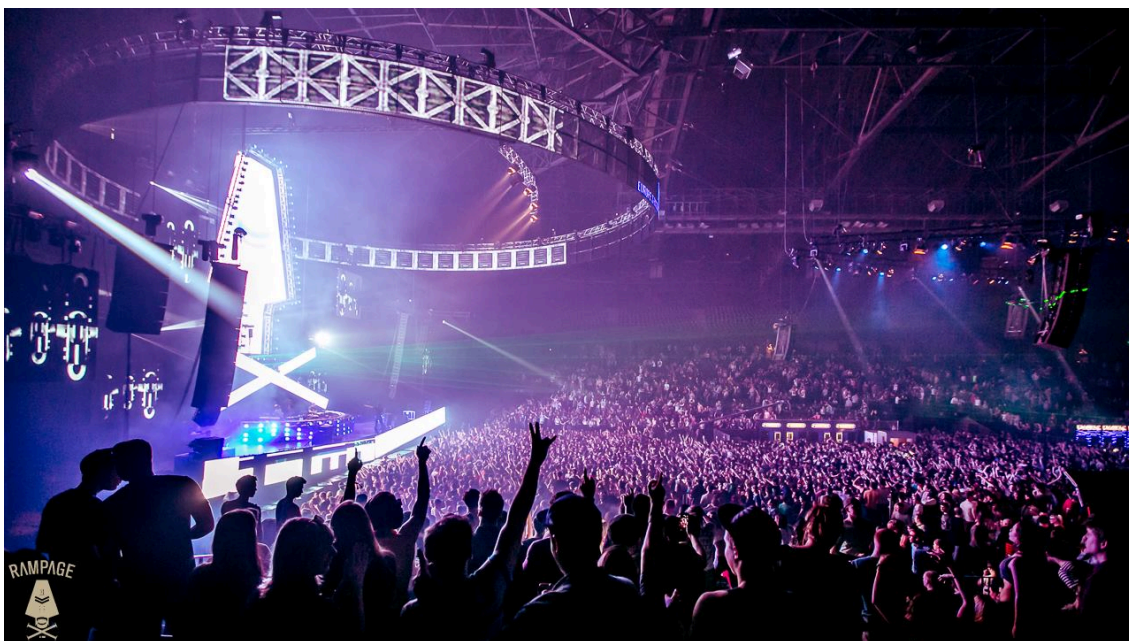
Příloha 1: Ukázka log hudebních vydavatelství



Mayan Audio (UK), AudioPorn Records (UK), Med School (UK), RAM Records (UK), Titan Records (UK), Forbidden Society Recordings (ČR), Symmetry (UK), Critical Music (UK), Shogun Audio (UK), Eatbrain (HUN), Hospital Records (UK), Playaz Recordings (UK), Metalheadz (UK), Blackout label (NLD)

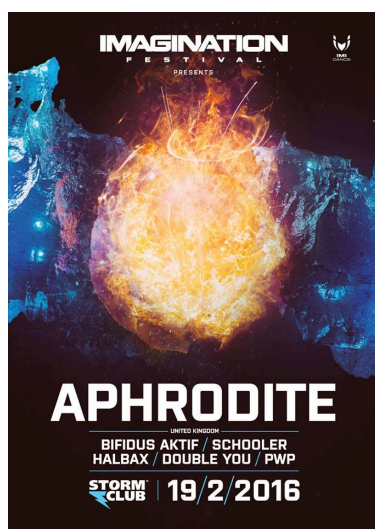
ZDROJ: In: www.letitroll.cz [online]. Dostupné z: <https://www.letitroll.cz/novinky/let-it-roll-open-air-2016-bude-hostit-v-letosnim-roce-9-zahranicnich-vydavatelstvi-c23b7c2b.html>

Příloha 2: Pohled z VIP zóny Drum and bassové akce Rampage



ZDROJ: <https://www.maximaltrips.nl/wp-content/uploads/2016/02/Rampage-2017-1.jpg> [online]. [cit. 2017-04-26].

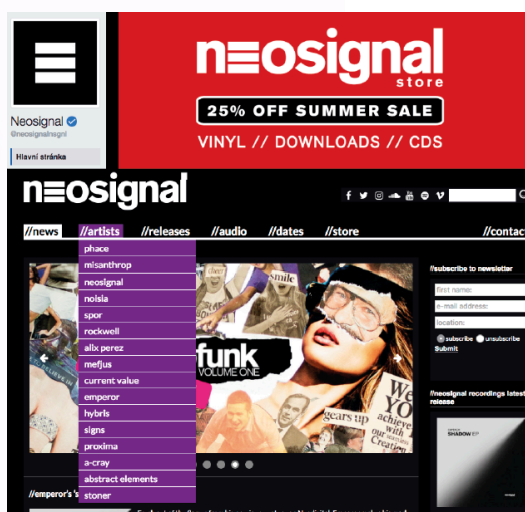
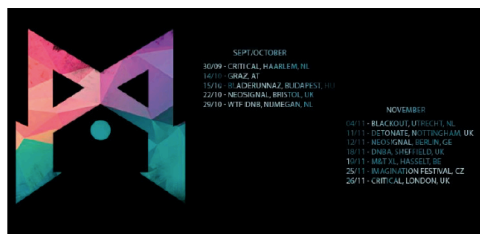
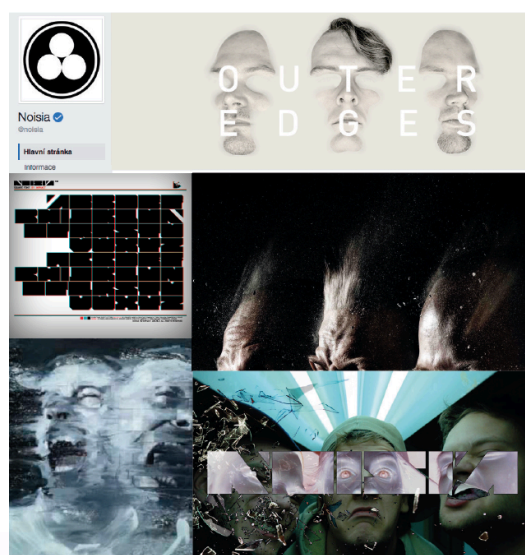
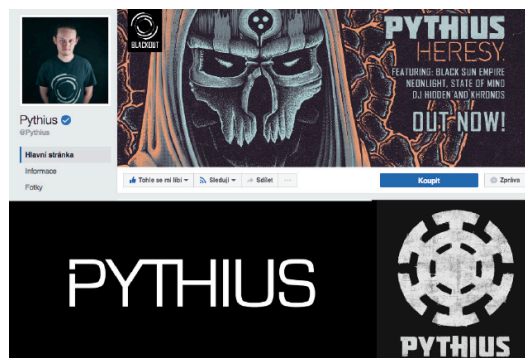
Příloha 3: Propagační plakáty českých hudebních klubů a festivalů



2x Club Storm, Let It Roll festival, Exploration festival, Summer Warm up festival, 2x Club Roxy

ZDROJE: <https://www.roxy.cz/> [online]. [cit. 2017-04-26].
<http://stormclub.cz/news/> [online]. [cit. 2017-04-26].

Příloha 4: Rešerše vizuálních stylů zahraničních DJ's



Black Sun Empire, Pythius, Emperor, Noisia, Neosignal

ZDROJ: www.google.com [online]. [cit. 2017-04-26].

Příloha 5: DJ Akira



ZDROJ: www.google.com [online]. [cit. 2017-04-26].

Příloha 6: Osvětlení a projekce hudební akce Let it roll



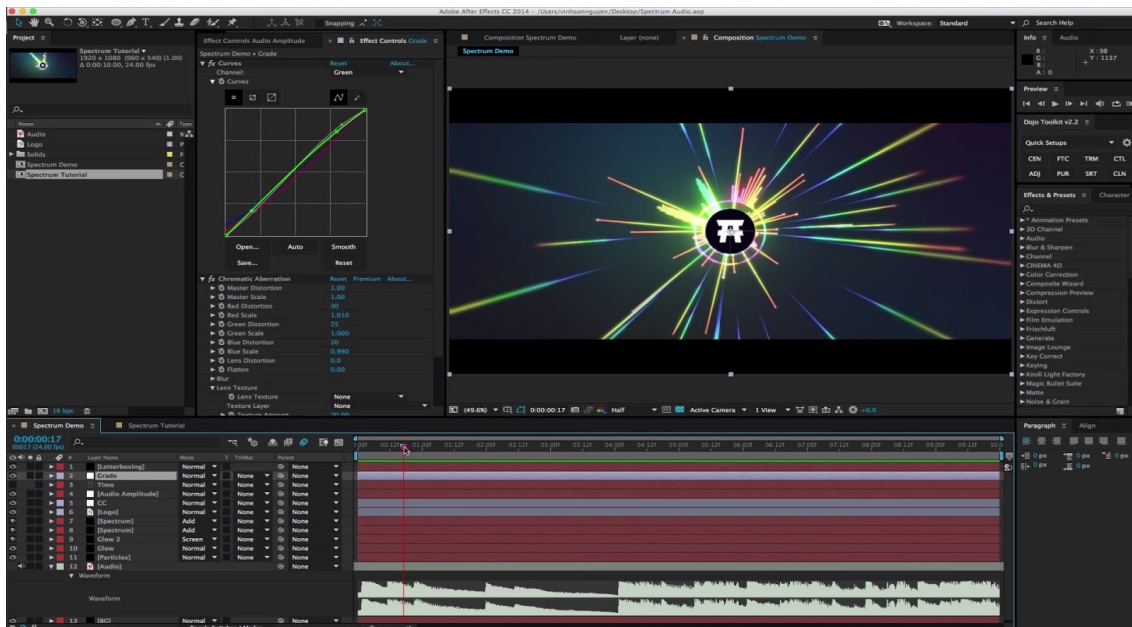
ZDROJ: www.letitroll.cz [online]. [cit. 2017-04-26].

Příloha 7: LED stěny – Factory stage Let i troll 2017



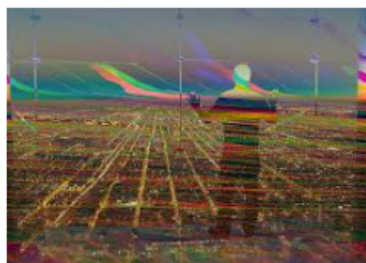
ZDROJ: www.letitroll.cz [online]. [cit. 2017-04-26].

Příloha 8: Adobe After Effect, ukázka pracovního plátna



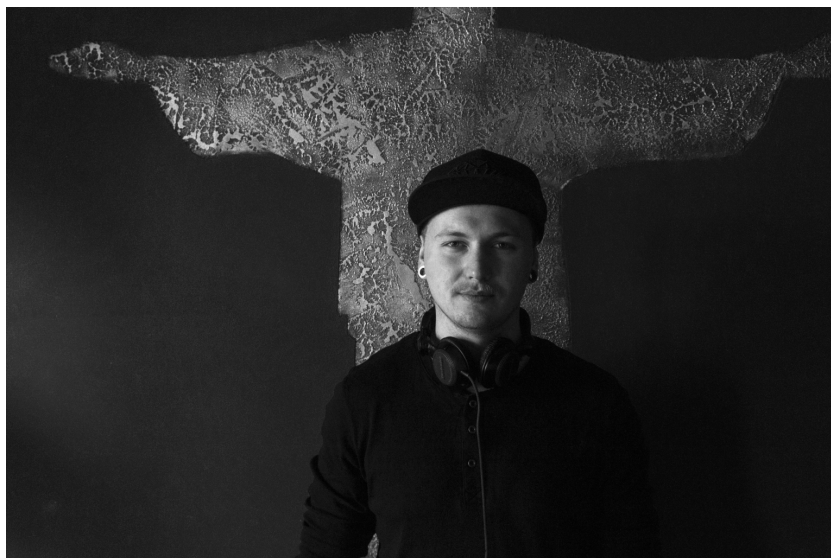
ZDROJ: www.google.com [online]. [cit. 2017-04-26].

Příloha 9: Glitch Art



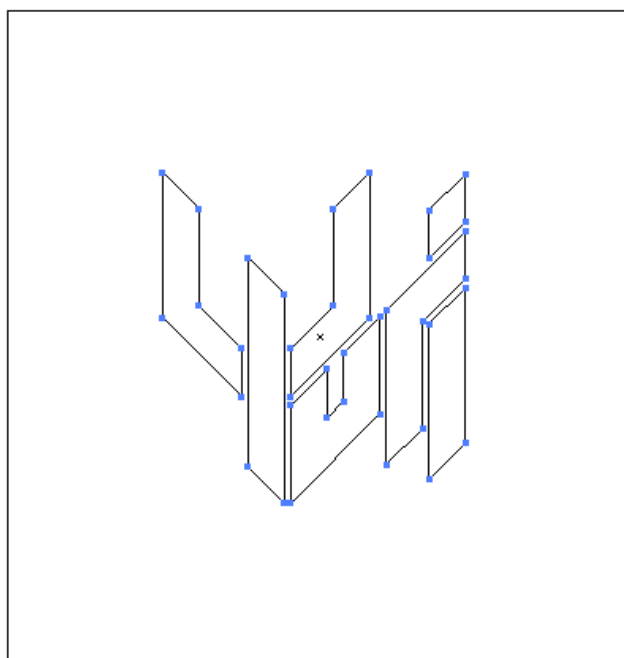
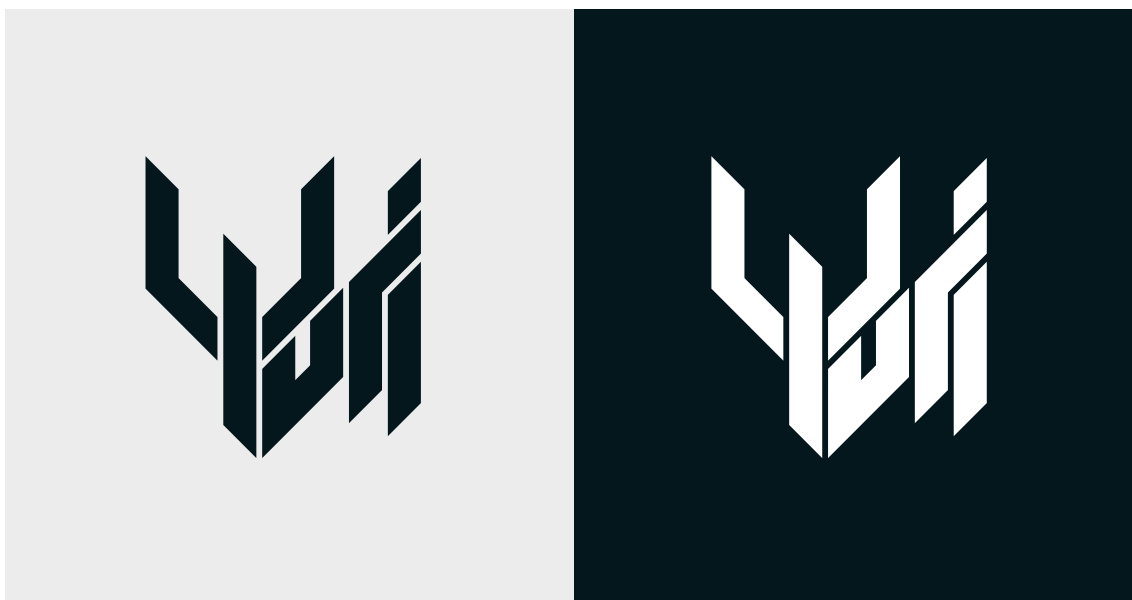
ZDROJ: www.google.com [online]. [cit. 2017-04-26].

Příloha 10: DJ Yuri



ZDROJ: fotografie vlastní

Příloha 11: Návrh výsledného loga, ukázka vektorových křivek



ZDROJ: grafika vlastní

Příloha 12: Řecká mytologie - inspirace



ZDROJ: www.google.com [online]. [cit. 2017-04-26].

Příloha 13: Symbolika písmena Y



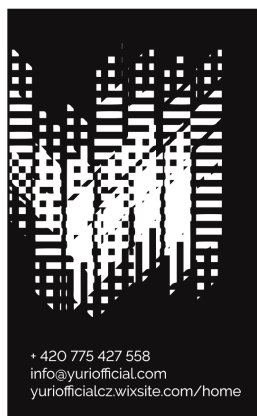
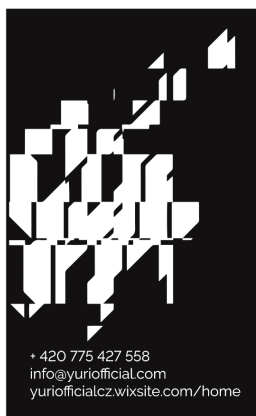
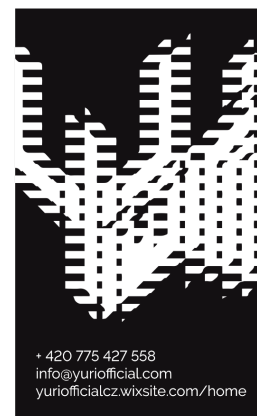
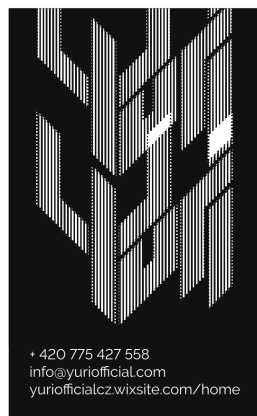
ZDROJ: grafika vlastní

Příloha 14: Grafický manuál, ukázka stránek



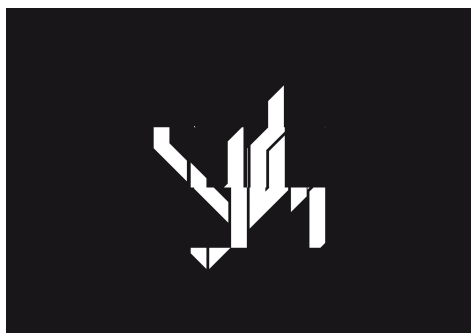
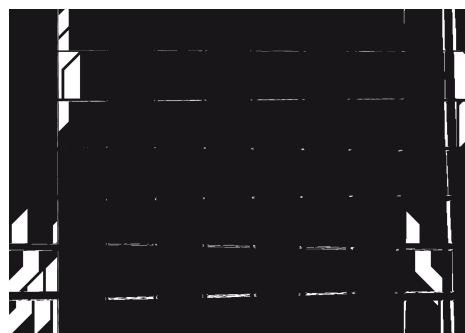
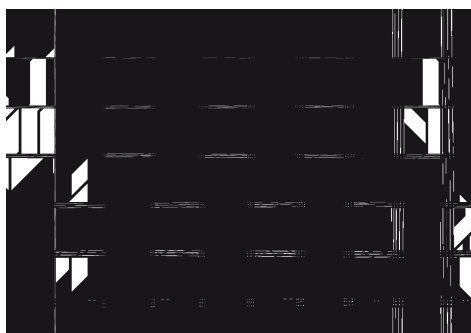
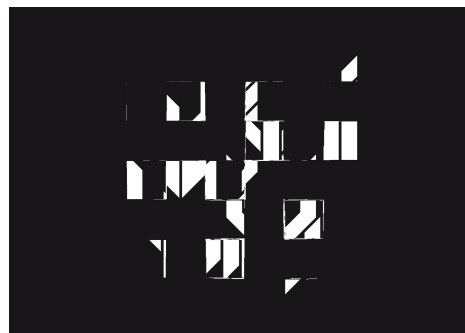
ZDROJ: grafika vlastní

Příloha 15: Vizitky

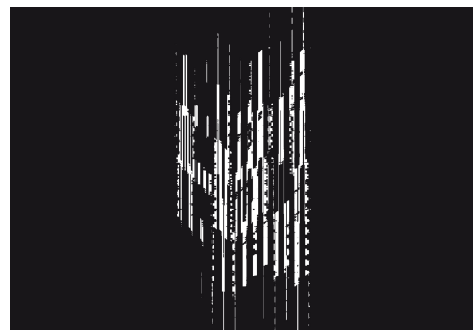
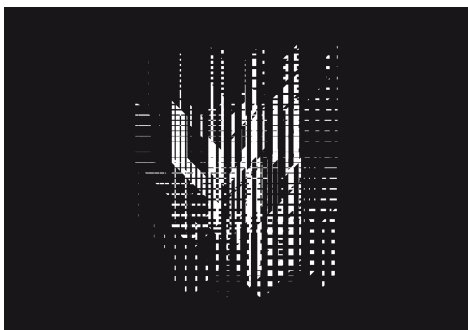
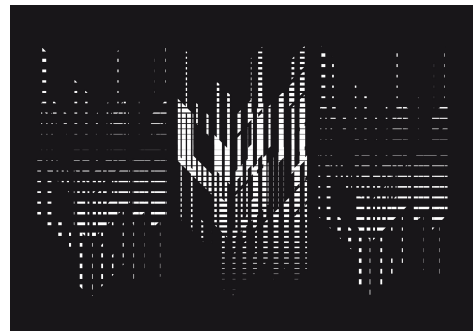
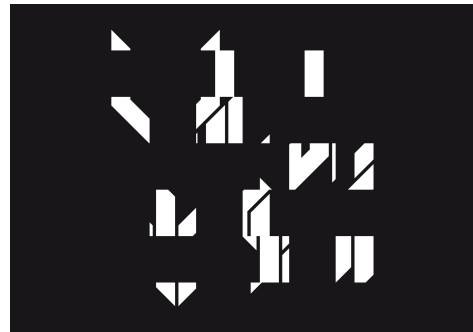
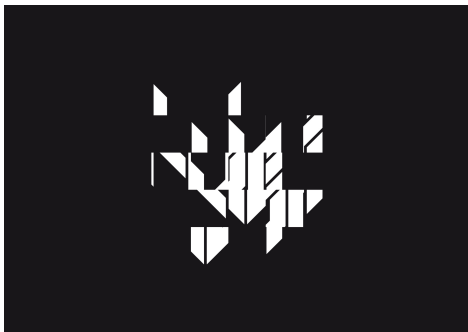
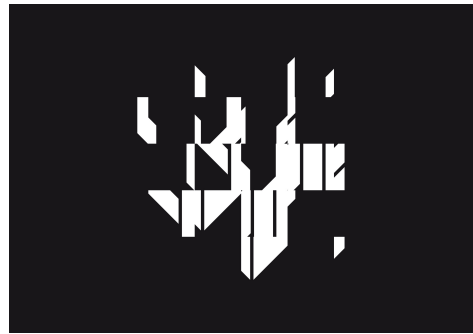
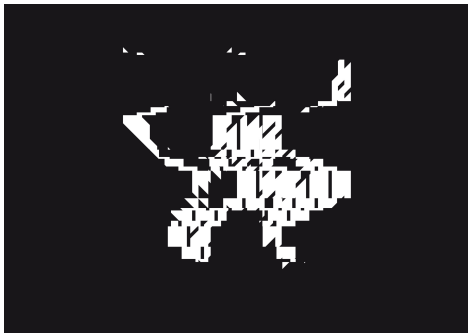


ZDROJ: grafika vlastní

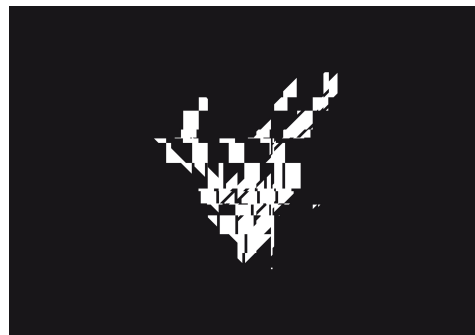
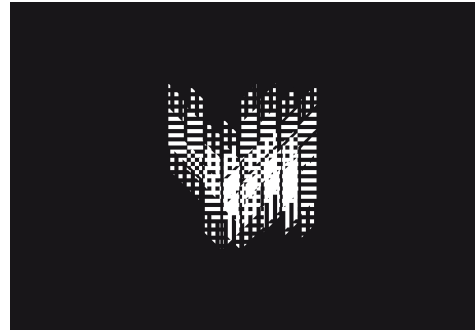
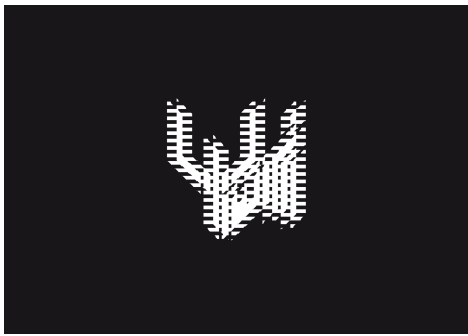
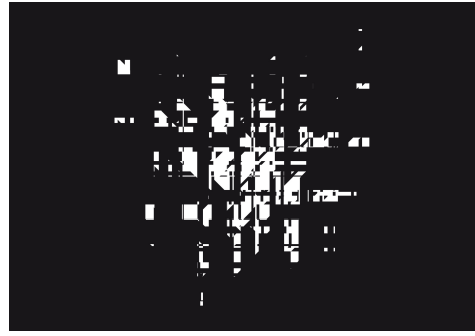
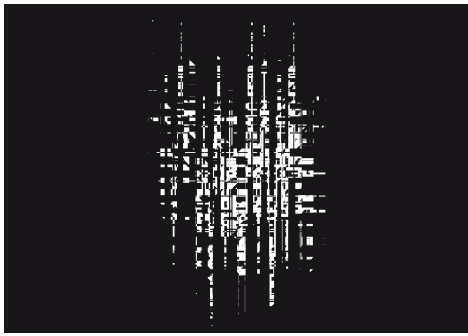
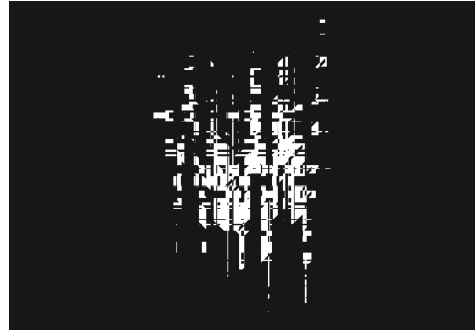
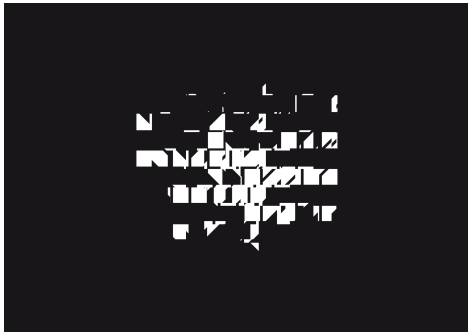
Příloha 16: Projekce, statické ukázky vyhotovených animací



ZDROJ: grafika vlastní

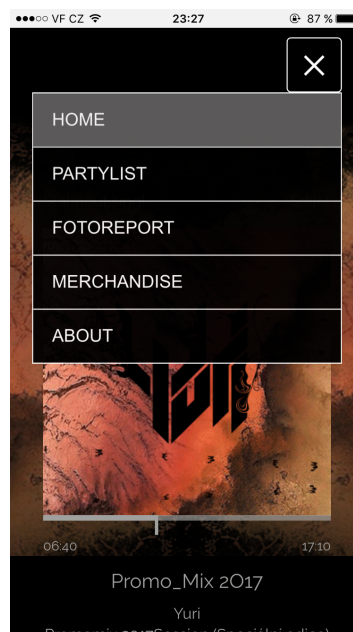
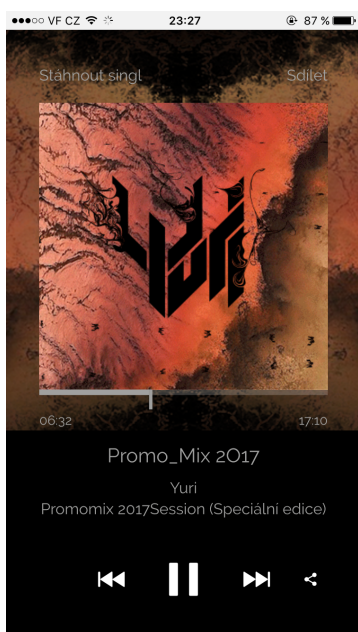
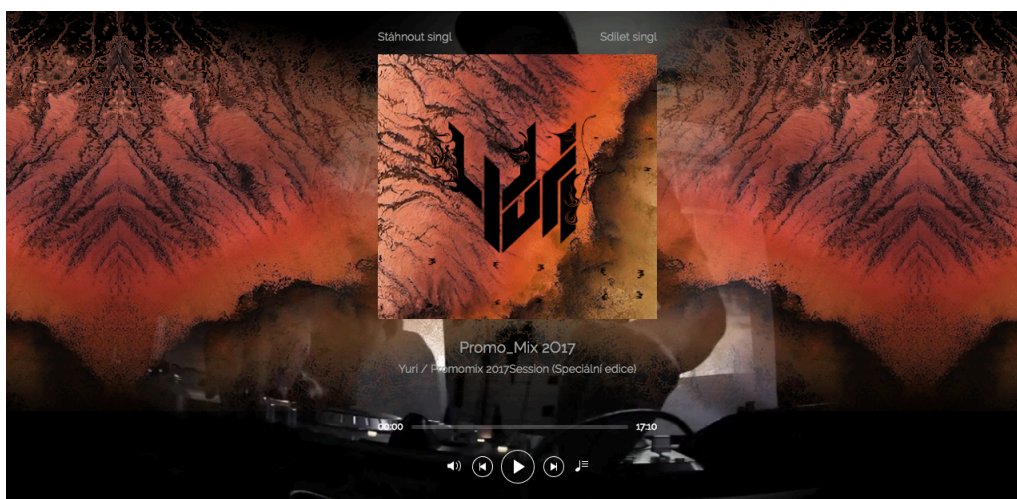


ZDROJ: grafika vlastní



ZDROJ: grafika vlastní


Příloha 17: Ukázka webových stránek (PC a mobilní verze)



ZDROJ: grafika vlastní

HOME PARTYLIST FOTOREPORT MERCHANDISE ABOUT

EVENTS



WHAT IS DRUM&BASS
YURI SWITCH POLYS
5. 5. 2017
HABAÑERO MUSIC BAR
START: 21.00 FREE ENTRY

Kdy
05. 05. - 06. 05. 2017
na 18:00 - 06:00 CEST

Kde
habañero music club,
Tyršovo nám. 267/6, 412 01
Litoměřice, Česko

Zaregistrujte se teď

THE EVENT ARCHIVE

1. 10. 2016 **Rave party v ZanziBaru vol. 3** ZanziBar, Litoměřice

► A'CRAY, Yuri, Dubsquad, Simon B, Korčis

28. 11. 2015 **Rave party v ZanziBaru vol. 2** ZanziBar, Litoměřice

Join our mailing list for the latest news, tour dates & free tickets!

Email Address

VF CZ 23:57 81%

yuriofficialcz.wixsite.com



Kdy
05. 05. - 06. 05. 2017
na 18:00 - 06:00 CEST

Kde
habañero music club,
Tyršovo nám. 267/6, 412 01
Litoměřice, Česko

VF CZ 23:57 81%

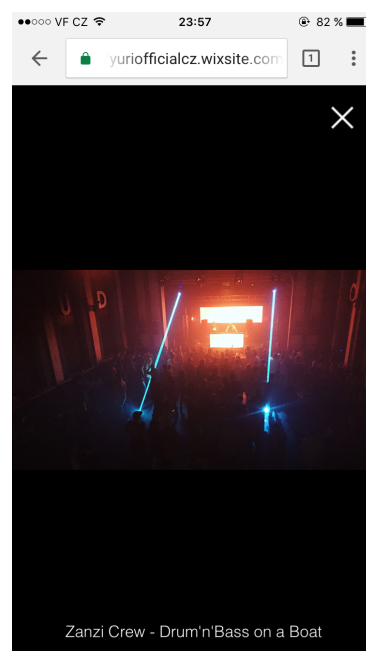
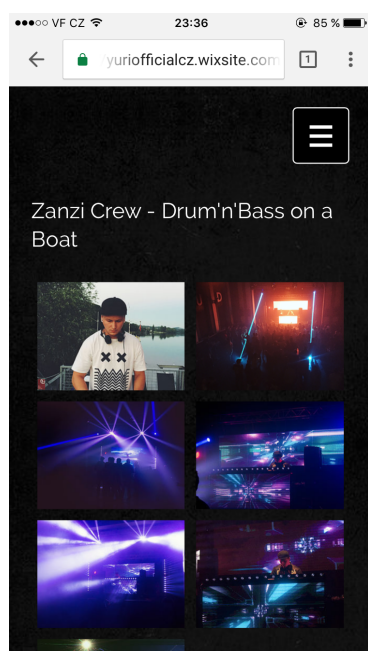
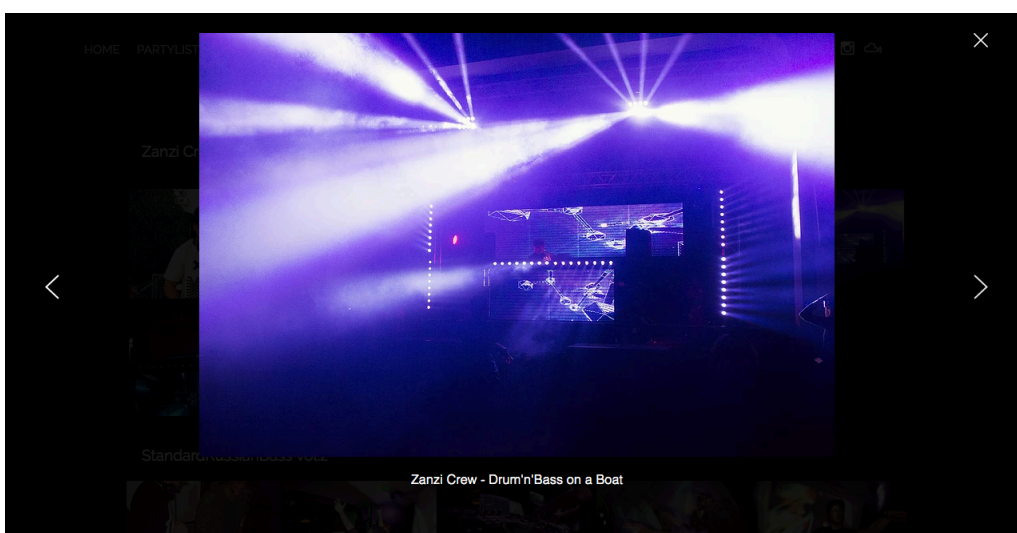
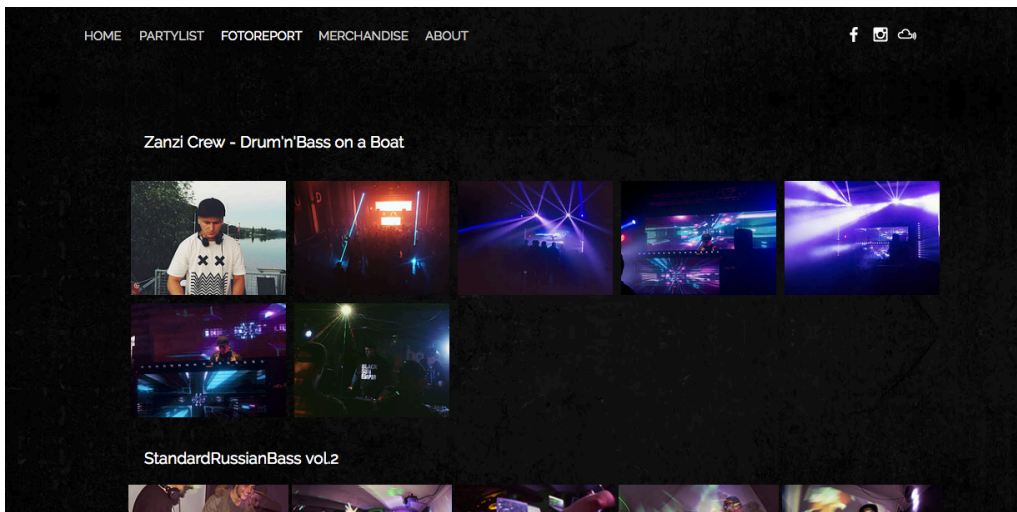
yuriofficialcz.wixsite.com

28. 11. 2015 **Rave party v ZanziBaru vol. 2**
ZanziBar, Litoměřice

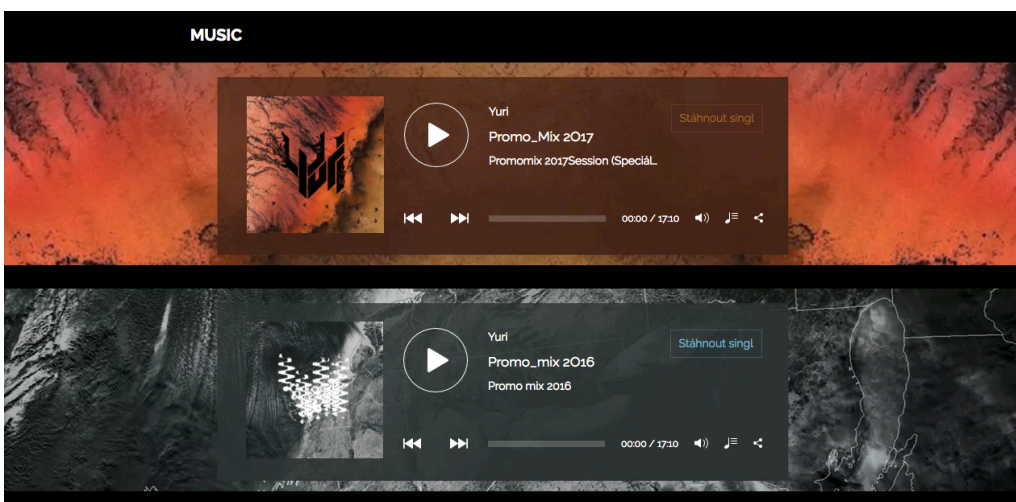
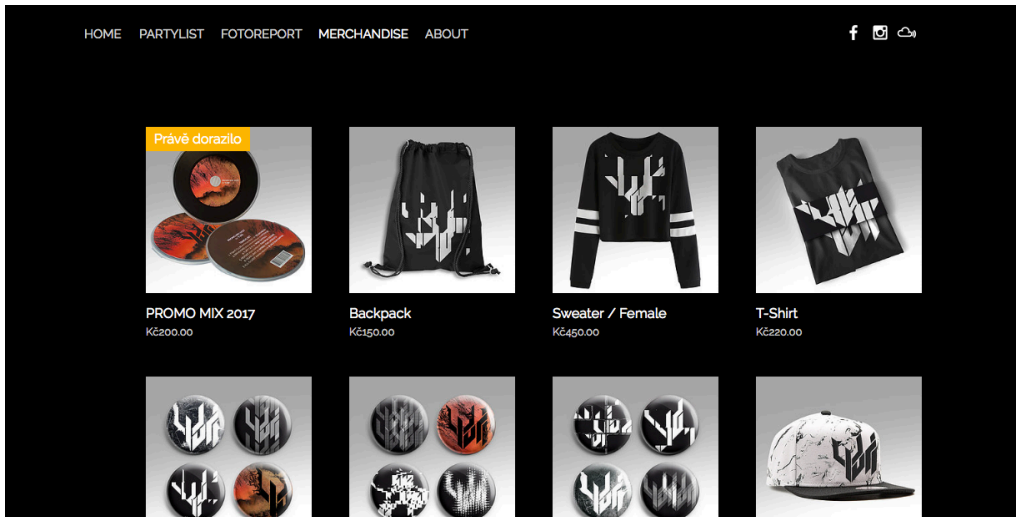
Join our mailing list for the latest news, tour dates & free tickets!

Email Address

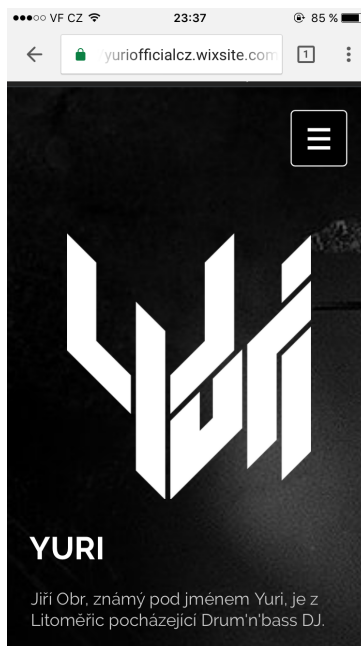
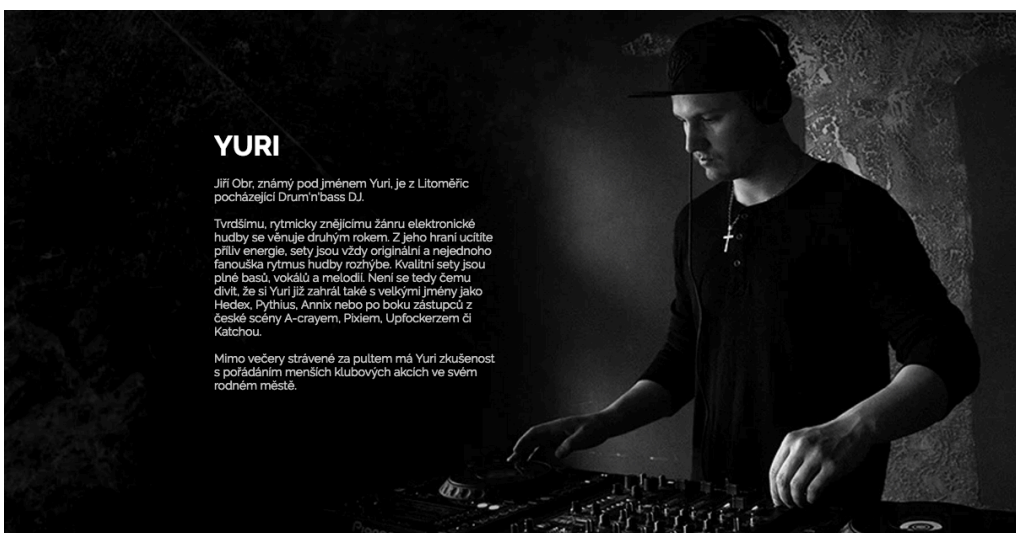
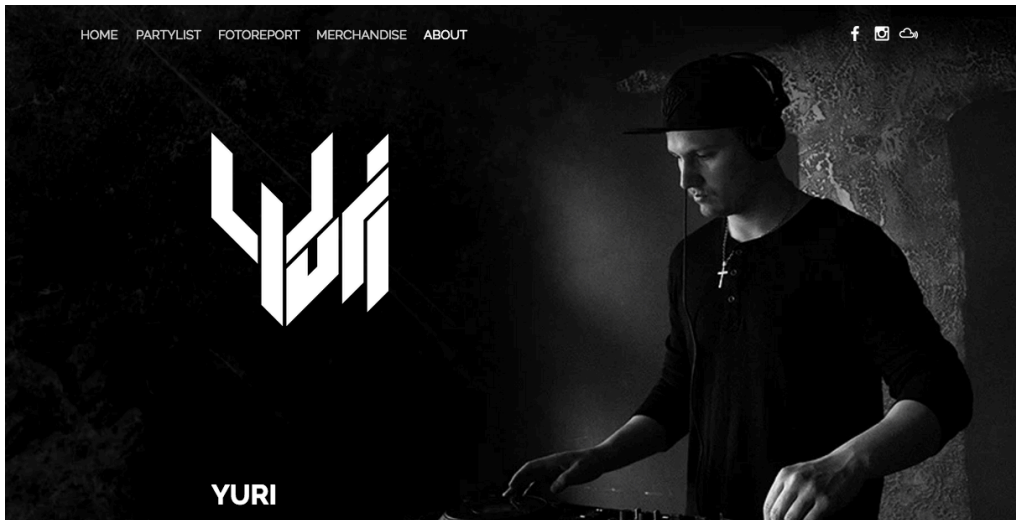
ZDROJ: grafika vlastní



ZDROJ: grafika vlastní



ZDROJ: grafika vlastní



ZDROJ: grafika vlastní

Příloha 18: Merchandise – Placky



ZDROJ: grafika vlastní

Příloha 19: Merchandise – Snapback čepice



ZDROJ: grafika vlastní

Příloha 20: Merchandise – Batoh



ZDROJ: grafika vlastní

Příloha 21: Merchandise – Trika



ZDROJ: grafika vlastní

Příloha 22: Merchandise – CD



ZDROJ: grafika vlastní