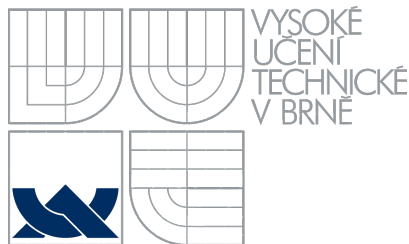
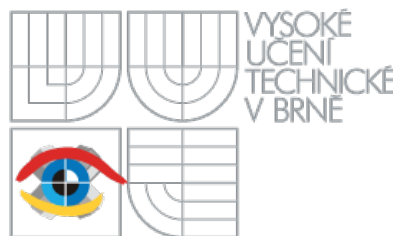


VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FACULTY OF FINE ART

ATELIÉR MULTIMÉDIA
STUDIO MULTIMEDIA



FAKULTA
VÝTVARNÝCH
UMĚNÍ

RLXY
RLXY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE
BACHELOR'S THESIS

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

TOMÉŠ SEDLÁČEK

VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

Mgr. SLAVOMÍR KREKOVIČ, Ph.D.

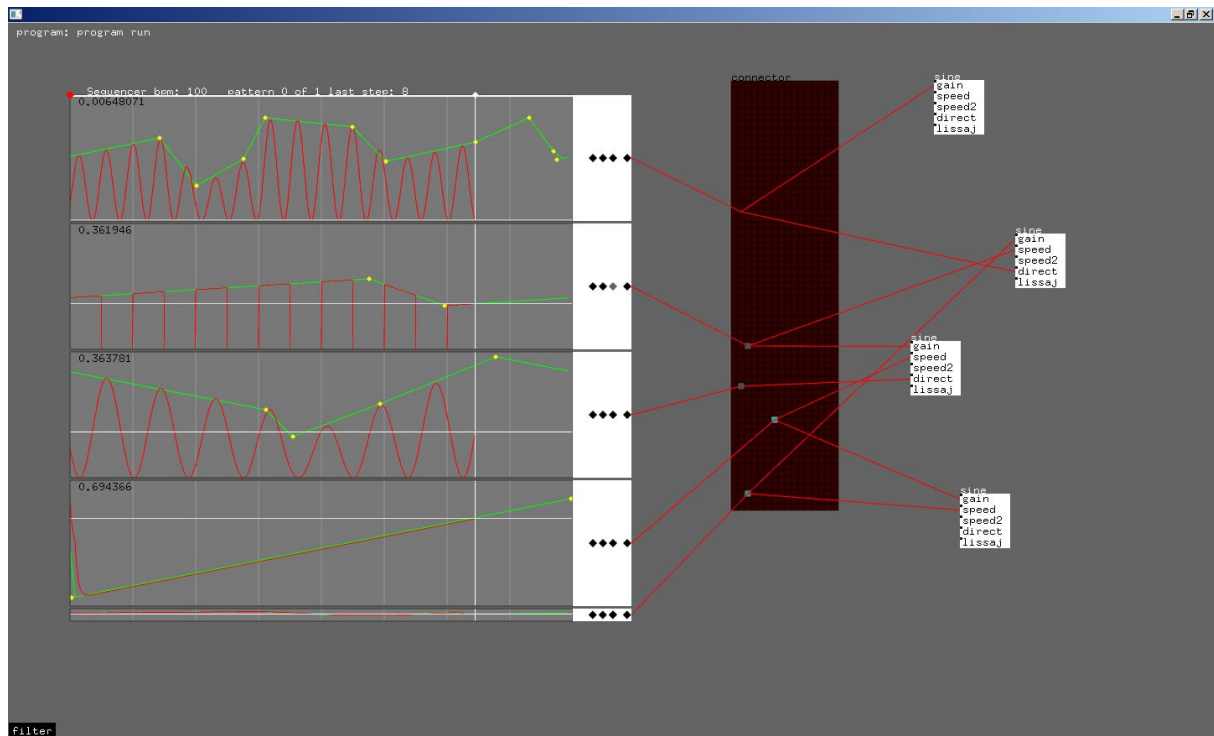
OPONENT PRÁCE
OPPONENT

MgA. JIŘÍ SUCHÁNEK

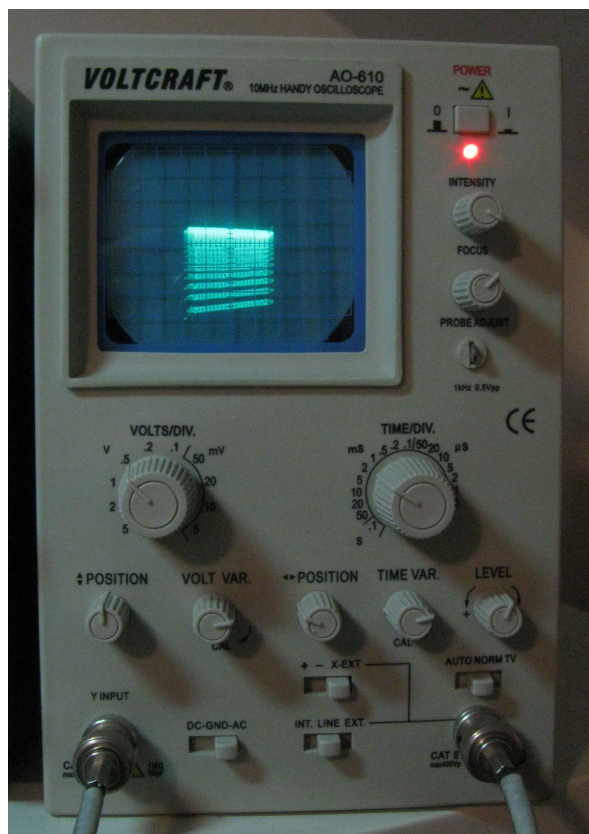
BRNO 2015

DOKUMENTACE VŠKP

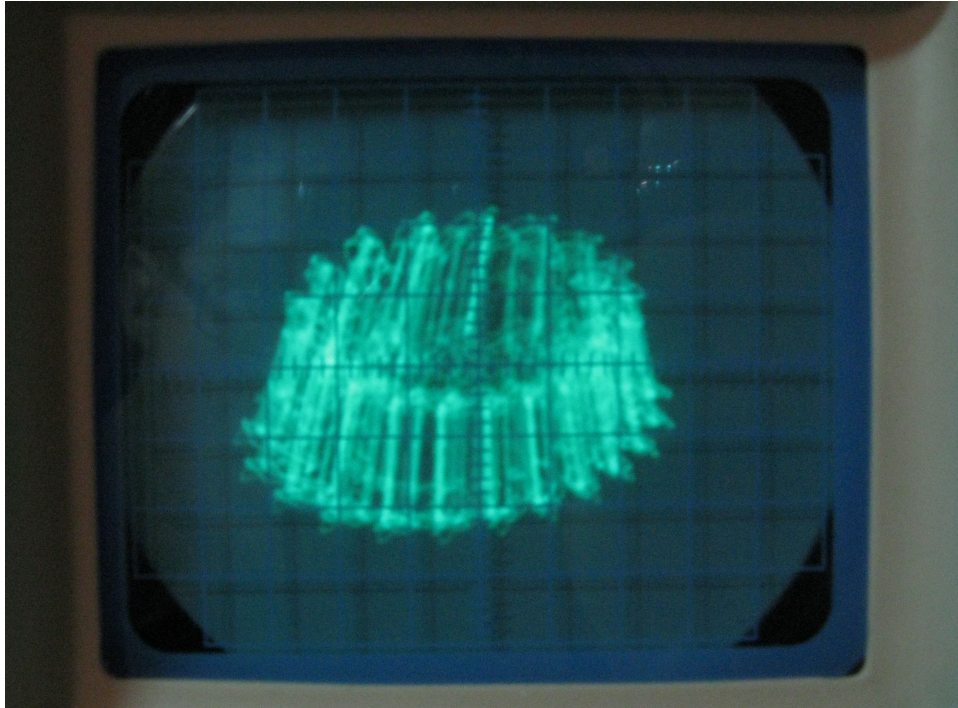
Projekt RLXY je audiovizuální performance, zde je obrazová dokumentace dílčích částí projektu



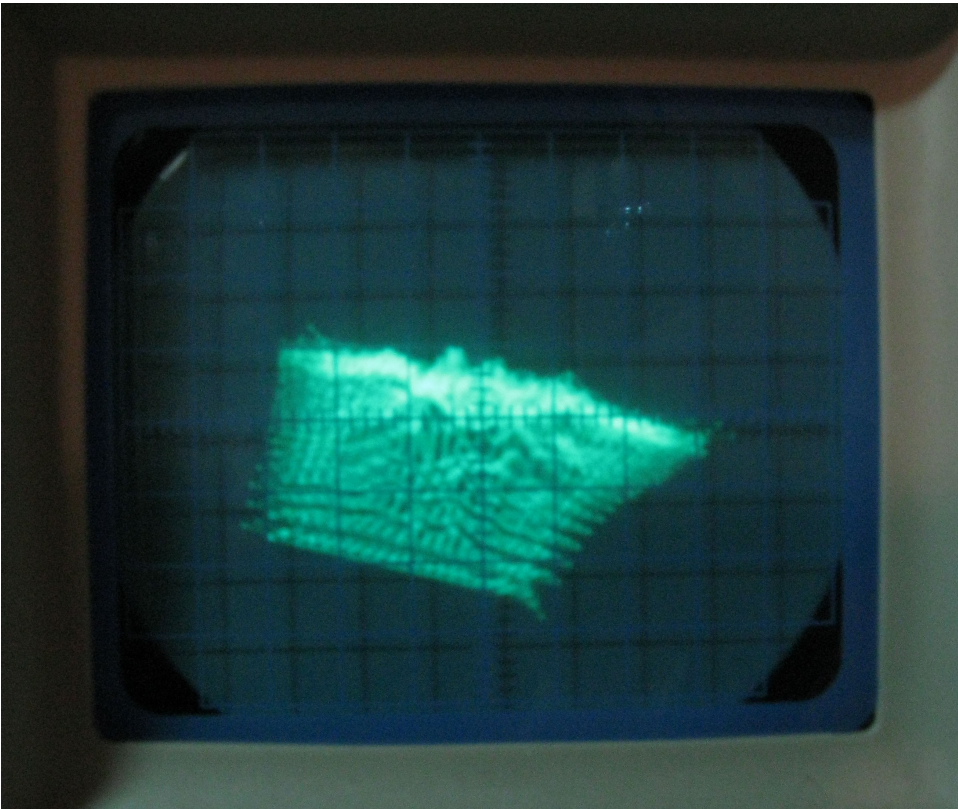
Prostředí autorského software



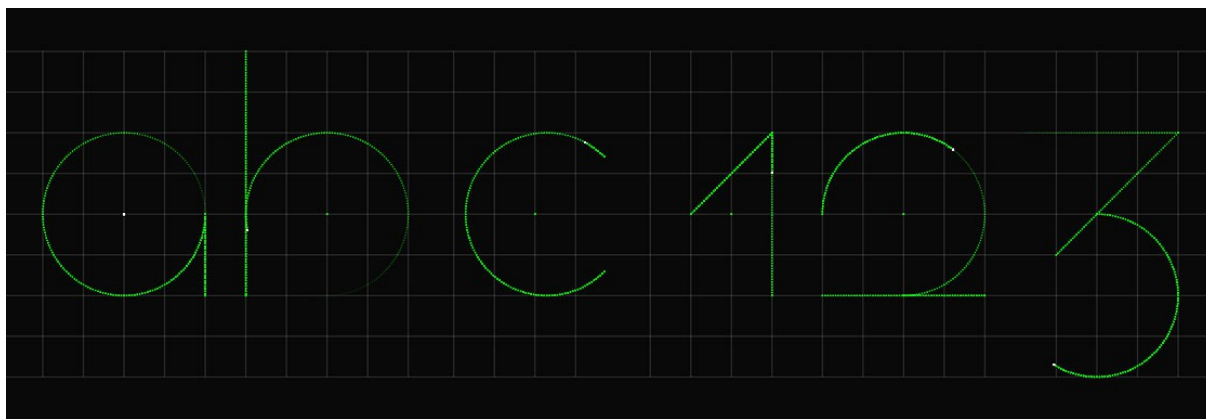
Generovaný obrazec na osciloskopu



Generovaný obrazec na osciloskopu



Generovaný obrazec na osciloskopu



Vzorek autorského písma použitého v projektu

Projekt RLXY je audiovizuální performance, prezentována formou představení či koncertu. Pomocí vlastního autorského software generuji stereofonní signál, který je současně zvukovou i obrazovou složkou vystoupení. Výstupní signál – pravý a levý kanál připojuji na osy x,y osciloskopu. Tím vzniká obraz, který následně snímám průmyslovou kamerou a promítám projektořem.

Tomuto tématu se věnuji již delší dobu a podařilo se mi v Bratislavě na festivalu NEXT odehrát jeden koncert. Na této formě mě především zajímá jednota obrazového a zvukového zdroje, která mě nutí hledat kompromis mezi obrazovou a zvukovou složkou (tzn. co dobře vypadá nemusí dobře znít a naopak). Při svých experimentech hledám způsoby jak zpracovávat trojrozměrné informace a současně je zakomponovat do zvukové kompozice. Mojí inspirací je topologie, geometrie apod. Volba osciloskopu jako zobrazovacího zařízení byla čistě konvenční, je to jediné zařízení které mi umožní zobrazit audiosignál jako obraz přímou cestou. I když jistá retro estetika této metody zobrazování mě přitahuje a může připomínat práce „pionýrů“ videoartu osmdesátých let.

Během svojí práce veškerý software tvořím sám, popisuji rozsáhlé rovnice jak generovat jednotlivé signály, jak převádět trojrozměrná data na dvojrozměrný signál, hledám způsoby jak generovat samotné kompozice pomocí převodů číselných soustav.

Experimentuji se způsoby ovládání programu pro live vystoupení. Vyzkoušel jsem řadu kontrolerů, ale nakonec mě nejvíce zaujala obyčejná klávesnice – nástroj který nejlépe znám. Již jsem vyzkoušel mnoho metod jak ji využít. V této práci jsem inspirován tímto zařízením vytvořil autorské písmo tvořené pomocí goniometrických funkcí, tím vznikl další nástroj pro tvorbu nových zvuků, samotné ovládní softwaru dostává další rozměr.

Toto písmo mě přivedlo k další myšlence s kterou čas od času operuji. Metoda se stane sama vlastním zdrojem dat. To znamená, program vytvořený k tomu aby „četl“ čte svůj vlastní zdrojový kód. Celý tento projekt je propleten posedlostí uzavírat vše do jakýchsi kruhů: zvuk který je současně obrazem, obraz který je současně vyobrazení kódu, který mu umožňuje se zobrazovat, ovládání programu které se stává součástí kompozice...

Zpracování tohoto tématu je jedna velká hra prováděná řadou experimentů a omylů, snaha o pochopení média samotného. Bláznivé hledání řešení uměle vytvořeného problému, možná i touha objevit nový přístup k audiovizuální tvorbě.