

## **Abstrakt**

Cílem této diplomové práce je popsat vliv technologického vývoje na způsoby tvorby pohyblivého obrazu a představit formy, jakých toto médium nabývá v oblasti živých audiovizuálních performancí. Teoretická studie dané téma pojímá jako sondu do historie technického obrazu, přičemž se zaměřuje na jeho projevy vzniklé ze spojení s hudebním elementem. Sleduje tak specifické tvůrčí postupy avantgardních filmů a hudebního videa, aby je poté zasadila do kontextu dnešních typů pohyblivého obrazu vznikajících jako výsledek softwarového kódu.

Na základě vymezení klíčových principů digitálních médií je nejprve vytvořen teoretický základ, který je následně aplikován na popis současných forem audiovizuálních performancí. Tyto principy zde poslouží též k definici vlastností softwarových nástrojů, jež díky číselné reprezentaci dovolují pracovat s libovolným typem obrazu jako se sadou matematických funkcí. Hlavním výsledkem této práce je tedy představení kreativních možností dnešního obrazu, který se díky vzniku digitálních zařízení vymanil ze svých předchozích technologických omezení a stal se tak plně dynamickým elementem, jež je možné v reálném čase tvořit a modifikovat.