

Videoklip k písni „Kaplan“

Ondřej Bystrý

Bakalářská práce
2005



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Ondřej BYSTRÝ**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design**

Téma práce: **1. Teoretická část bakalářské práce:
Explicace praktické části
2. Praktická část bakalářské práce:
Videoklip skupiny “o.P.P.o.”**

Vedoucí bakalářské práce:	Milan Šebesta Katedra animace a audiovizu
Datum zadání bakalářské práce:	10. února 2005
Termín odevzdání bakalářské práce:	20. května 2005

Ve Zlíně dne 10. února 2005

Abstrakt

Text je explikací praktické části bakalářské práce. Popisuje přípravu a realizaci videoklipu k písni „Kaplan“ od ostravské kapely o.P.P.o., počínaje volbou písně, přes hledání a zpracování námětu, výtvarné návrhy a animační technologie až po popis použitého softwaru a technického vybavení. Součástí textu je i technický scénář, na jehož základě klip vznikl.

The text is an explication of the practical part of a bachelor thesis. It describes preparation and realization of video for the song “Kaplan” by band o.P.P.o. from Ostrava, starting with choosing of the song, then containing searching for the theme and its elaboration, character designing, animation technologies and ending with description of used software and technical equipment. It also contains the technical script of the video.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně a že jsem uvedl všechny použité prameny, ze kterých jsem čerpal.

Ve Zlíně 15.5.2005

Bystroň

Poděkování

Děkuji panu Milanu Šebestovi za poskytnuté rady a odborné vedení celé práce. Také děkuji kapele o.P.P.o. za poskytnutí, této příležitosti a v neposlední řadě děkuji své rodině za vytvoření ideálního zázemí a podporu při práci.

Obsah

1.	Úvod.....	5
2.	Příprava	6
2.1	Rozbor žánru	6
2.2	Zadání	7
2.3	Námět	8
2.4	Výtvarné zpracování.....	10
2.5	Technický scénář.....	15
3.	Realizace	30
3.1	Technické prostředky	30
3.2	Software	30
3.2.1	Aura 2 US	30
3.2.2	Adobe After Effects 5.5.....	31
3.2.3	Adobe Premiere 6.0.....	31
3.2.4	Uložení dat.....	31
3.3	Animace.....	32
3.4	Obraz.....	33
3.5	Zvuk.....	33
4.	Závěr	34

1. Úvod

Výsledkem praktické části této práce je videoklip pro kapelu o.P.P.o. z Ostravy, a to k písni Kaplan z jejich debutového CD s prozatímním názvem Opodeska (oficiální titul ještě nebyl stanoven). Nevím, jestli bych si sám od sebe, nesměrován okolnostmi, vybral videoklip jako téma své bakalářské práce. Klonil jsem se spíše k představě krátkého úsměvného příběhu, či dokonce přímo anekdoty, ale chyběl mi potřebný námět, myšlenka, pointa či aspoň zajímavá hlavní postava. Navíc jsem nechtěl dělat samoučelnou práci, snažil jsem se přijít na něco, co by mělo nějaký smysl a potenciál oslovit lidi a pobavit je. Lámal jsem si hlavu přemýšlením nad vhodným tématem, ale múzy na mne zanevřely a sezení nad prázdným papírem s marnou snahou nalézt perspektivní výchozí bod se zdálo být nekonečné.

Když jsem dostal nabídku od kapely o.P.P.o., cítil jsem, že to by mohl být právě ten impuls, na který jsem čekal. Výhodou byla skutečnost, že kapela neměla na videoklip žádné zvláštní požadavky a ponechala mi, co do námětu i zpracování, zcela volnou ruku. A také jsem měl jistotu, že se jedná o užitečnou věc s praktickým uplatněním, která nezůstane po dokončení ležet někde v šuplíku. Tato okolnost je pro mne vždy podstatná a vědomí, že má práce bude mít reálné uplatnění, je pro mne velmi motivující (i když v určitém smyslu také zavazující).

Předem jsem měl jasno v tom, že se nechci pokoušet o tzv. náladový klip, abstraktní, bez příběhu, který by pouze podkresloval a zdůrazňoval atmosféru hudby. Ne z toho důvodu, že by se mi klipy tohoto typu nelíbily, naopak si myslím, že v mnoha případech může takový videoklip (je-li kvalitně zpracován) výrazně pomoci i písničce samotné v jejím působení na diváka. Ale měl jsem v úmyslu přidržet se alespoň částečně své původní představy vypointovaného příběhu. Můj styl byl vždycky spíše vypravěčský, založený na zápletky a rozuzlení, a nyní přišla příležitost vyzkoušet si, zda budu schopen ho uplatnit a případně modifikovat v prostředí videoklipu.

2. Příprava

2.1 Rozbor žánru

Videoklip je poměrně specifický a zároveň velice rozmanitý žánr. Specifický v tom, že dominantní roli v něm hraje hudba, která udává tempo, rytmus a celkovou náladu snímku. Rozmanitý potom stejně jako sama hudba, ke které jsou videoklipy vytvářeny. Rozdílnost videoklipů je však dána nejen odlišností hudby, která je jejich základem, ale i rozdílným způsobem, jakým se výtvarník rozhodne vedoucí hudební prvek vizuálně doprovodit.

Filosofie videoklipu může být založena na různých přístupech. Uvedu několik z nich, s vědomím, že v praxi se zpravidla setkáme s jejich kombinací. Nicméně v jednotlivých videoklipech můžeme zpravidla identifikovat jeden z uvedených přístupů jako převažující.

Tvůrci se mohou nechat inspirovat samotnou hudbou, potom se většinou jedná o již dříve zmíněný náladový videoklip, který se snaží vyzdvihnout a vizuálně podtrhnout nejsilnější hudební momenty skladby.

Další možností je inspirace textem. Triviálním řešením je přímo kopírovat text obrazem, což ovšem není vždy možné a navíc jde přece jen o poněkud prvoplánové řešení, které ve většině případů nevyzní příliš zdařile. Lepšího výsledku zpravidla dosáhne autor v případě, že z textu písně „vypreparuje“ ústřední myšlenku, popřípadě ji rozvine v příběh, a na tomto základu pak postaví videoklip.

A potom je tu ještě kategorie v poslední době velice oblíbená, a to klip, který jednoduše a většinou dost nepokrytě propaguje interpreta. Jestliže považujeme tvorbu videoklipů za součást marketingu, má samozřejmě i tento druh klipů své oprávnění. Problém nastává v případě, že je tento úmysl deklarován příliš okatě a divák pak má oprávněný pocit, že hudba ztratila v klipu svou „hlavní roli“ a že namísto toho, aby mu byla nabízena hudba, je mu vnucována osoba interpreta.

To, že můj klip bude spadat do druhé kategorie, mi bylo jasné v podstatě od začátku. Souvisí to s mým vnímáním písní, protože pro mě byl vždy text nositelem hlavního poslání písně, obzvláště pak u českých produkce, a myslím, že jsem dokonce po určitou dobu přeceňoval úlohu textu na úkor hudby. V současné době pociťuji hudbu a text jako dvě rovnocenné složky, které musí být v souladu a vzájemně se doplňovat.

Nicméně při výběru vhodné písně a hledání námětu pro klip zcela přirozeně považuji za hlavní východisko a zdroj své inspirace právě text.

2.2 Zadání

Požadavky ze strany kapely byly prosté. Natočili právě debutové CD a pro jeho atraktivnější prezentaci potřebovali k jedné z písní i videoklip, což byl v podstatě jediný požadavek, bez jakýchkoliv dalších upřesňujících či omezujících pokynů.

Prvním úkolem bylo vybrat z alba vhodnou píseň. Společně se zadavatelem jsme se rozhodli provést výběr „dvoufázově“. V první fázi měla být kritériem výběru jednak technická kvalita nahrávky, a především pak skutečnost, nakolik je kterou skladbu možno považovat za reprezentativní a typickou ukázkou celé tvorby kapely. Vyhodnocení na základě těchto hledisek měl provést zadavatel, tzn. členové kapely, konečný výběr byl pak svěřen mně.

Výsledkem prvního „výběrového kola“ provedeného kapelou byl seznam čtyř písniček, které jsem následně já posuzoval z hlediska zpracovatelnosti do podoby videoklipu.

Dvě z nich jsem vyřadil poměrně záhy. Jednu z toho důvodu, že mě jako posluchače příliš neoslovila a nebyl jsem si schopen představit jakoukoliv její vizuální interpretaci. Jednalo se totiž právě o píseň pohrávající si spíše jen s abstraktními pojmy a navozující určitou náladu, což, jak jsem již dříve uvedl, není pro mne jako výtvarníka příliš inspirativní. Stručně řečeno, hledal jsem příběh.

Druhá z vyřazených písní měla příběh, a to docela silný, jednalo se totiž o sugestivní připomenutí hrůz odehrávajících se v koncentračních táborech za druhé světové války. K rozhodnutí vyřadit uvedenou píseň mne vedly dva důvody. Jednak jsem tuto píseň nepovažoval za ideální pro prezentaci kapely, pokud měl být vybrán pouze jeden zástupce jejich tvorby. A především moje představa klipu, který by byl důstojným protějškem závažnému sdělení písně, byla natolik výtvarně a technicky náročná, že bych ji vzhledem k délce písně nemohl realizovat v termínu.

Tím jsem zredukoval okruh adeptů na dvě skladby, které jsem považoval obě za dobře realizovatelné a z hlediska nosnosti skladby pro videoklip srovnatelné. U obou jsem si postupně vytvořil poměrně jasnou představu o tom, jak by mohl klip vypadat. Při

zvažování jednotlivých technických řešení jsem nakonec dospěl k rozhodnutí, že onou vyvolenou skladbou bude právě Kaplan.

2.3 Námět

Píseň Kaplan upoutala mou pozornost už na první poslech, protože má opravdu velmi chytlavou melodii, a na druhý poslech potom právě neobvyklou a přitom krásně fungující korespondencí mezi hudbou a textem.

Kaplan

hudba: I.Pajurek, text: I.Pajurek

To je hit pro kaplana,
našeho manažera,
za to, že se stará
a nic z toho nemá.

Kaplan je kamarád,
myslí to s námi dobře,
říká nám, že máme hrát
skočně a podbízivě.

||:Píseň musí mít vlezlou melodii.

Tak to musí být, má-li z ní být hit :||

Tato jednoduchá, až primitivní rýmovačka hlásá bohužel hlubokou a krutou pravdu o podobě současného show-byznysu. Spolu s melodií, jejíž refrén vám opravdu velmi rychle utkví nesmazatelně v paměti, mne zaujala svou přímočarostí. Její vtip a specifický půvab se mi zdál být ideální pro prezentaci kapely, která svou tvorbou nepatří, a ani nechce patřit, do středního proudu a přitom chce upoutat zájem širší veřejnosti. A odtud se také začaly odvíjet moje myšlenky týkající se námětu videoklipu.

Na počátku byla právě představa manažera vtoukajícího do hlavy kapele, že „píseň musí mít vlezlou melodii“. Ovšem bylo mi jasné, že tímto prvkem těžko vyplním dvě a půl minuty písně, pokud nebudu mít nějaký příběh rámuující tuto demonstraci principů světa pop-music.

Dalším problémem, který bylo potřeba vyřešit, byla otázka, jak beze slov znázornit proslov manažera ke kapele. Přímé využití textu písně v refrénu se

samozřejmě nabízelo, ale to samo o sobě jsem nepovažoval za postačující. Bylo potřeba doplnit text nějakým jednoduchým vizuálním znázorněním. Oba uvedené problémy jsem vyřešil pomocí tabule, na níž jsou schematickými obrázky znázorněny jednotlivé fáze “vnucování” hudby lidem a na které se následně odehraje příběh v podobě souboje “běžného posluchače” s “vlezlou” písní.

Tím byly dány hlavní nosníky obsahu. Za prvé určitý příběh, spočívající v pronásledování stylizovaného „univerzálního človíčka“ hudbou prostřednictvím rozhlasu a televize tak dlouho, až nakonec podlehne. A za druhé pak samotného manažera, kterého jsem si od začátku představoval jako karikurní postavičku s dostatečně groteskním vzhledem i gesty na to, aby byl schopen diváka zaujmout a bavit v průběhu celého klipu.

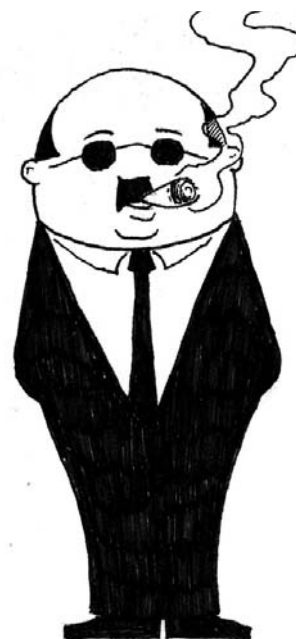
2.4 Výtvarné zpracování

Klíčovým okamžikem byla volba mezi barevným a černobílým klipem. S rozhodnutím jsem dlouho váhal. Barevné videoklipy působí zpravidla efektněji a staly se již víceméně standardem. Pro černobílou variantu naopak hovořil můj úmysl založit výtvarný styl klipu spíše na lince než na plochách, to znamená, že barva by nesloužila jako samostatný vyjadřovací prostředek, ale byla většinou použita pouze jako výplň.

Ovšem nejpodstatnějším faktorem, který nakonec přispěl k rozhodnutí pojmout klip pouze černobíle, byl právě příběh klipu odehrávající se na tabuli. Ten měl být reprezentován v každém případě pouze černou linkou na bílém pozadí (případně bílou linkou na černém pozadí, ale nepředpokládal jsem, že by v manažerově konferenční místnosti byla klasická školní tabule). A vzhledem k tomu, že jsem počítal s poměrně častými a rychlými střihy mezi tabulí a manažerem s kapelou, zvolil jsem pro obě scény shodné výtvarné řešení, neboť střídání barevných a černobílých záměrů by bylo příliš kontrastní.

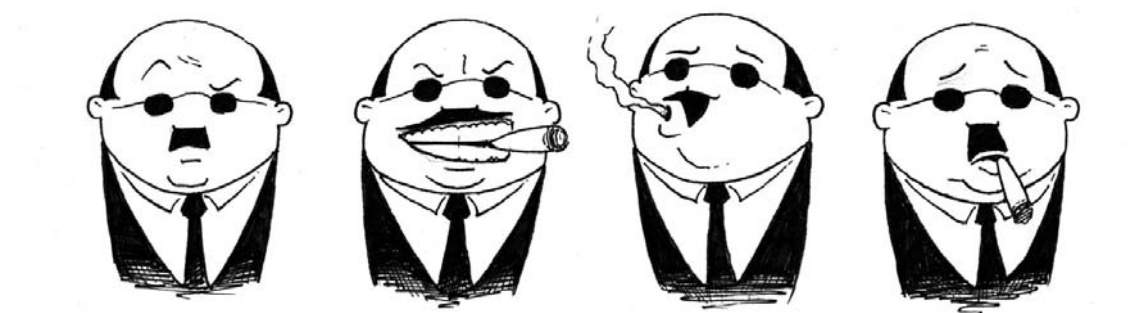
O to víc jsem se soustředil na linku. V podstatě celé výtvarné řešení se mělo odvíjet od postavy samotného manažera, takže nejvíc času jsem při přípravě věnoval právě jeho výtvarné realizaci. Základní představu o jeho vzhledu jsem měl už od počátku poměrně ujasněnou: človíček menší, spíše zavalitě postavy (v tomto ohledu splňující Disneyho požadavky oválných tvarů), s knírkem, pleší a černými brýlemi. Během zkušebních kreseb jsem zjistil, že jsou to právě černé brýle a s nimi tím pádem nepřítomnost očního kontaktu, co tuto postavu činí poněkud neosobní a nedovoluje divákovi, aby se s ní sžil. To odpovídalo mému záměru postavit manažera do protikladu ke kapele a ztvárnit ho odlidštěně, spíš jako postavičku vystřiženou ze staré grotesky.

Co se týká oblečení a doplňků, bylo rozhodování jednoduché: černý oblek a kravata jsou už všeobecně vžitě symboly byznysmenů, stejně tak jako je doutník symbolem úspěchu. Nezbyvalo tedy nic jiného, než dát této vizi konkrétní podobu. Přitom jsem se snažil o co největší jednoduchost a stylizaci, a to jak



při návrhu obleku, tak obličej.

Samotný obličej jsem nakonec vytvořil jen z několika jednoduchých čar, které však zároveň umožňovaly poměrně širokou škálu výrazů.



Naslouchající kapelou měli být samozřejmě samotní o.P.P.o. Jako podklad pro výtvarné ztvárnění členů kapely jsem dostal níže uvedené fotografie. Každého člena jsem potřeboval ve dvou verzích: jako reálnou postavu sedící v manažerově kanceláři a jako postavu nakreslenou na tabuli. Reálnou kapelu jsem se snažil vyvést v podobném stylu jako samotného manažera, ale v lidštější podobě, se kterou se divák může ztotožnit.. U “tabulových” verzí jsem potom zůstal u jednoduchých schematických panáčků a rozpoznávací znaky omezil na účesy a hudební nástroje.

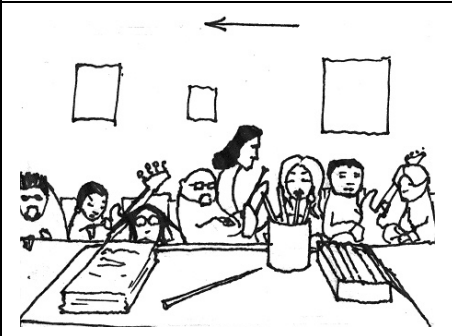
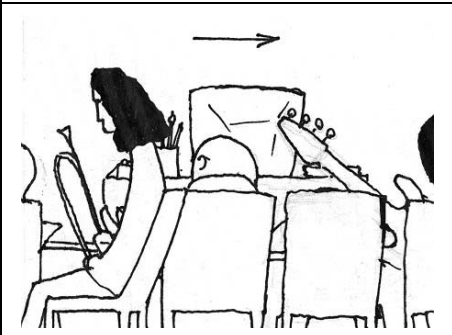
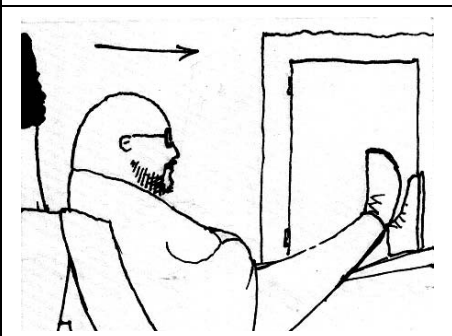
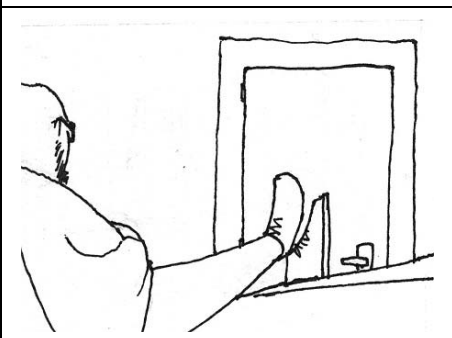


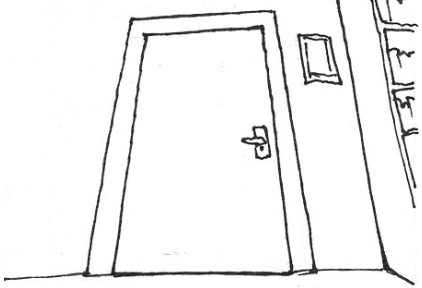
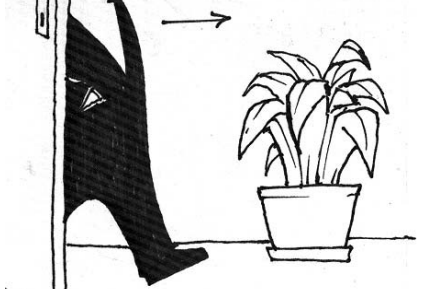


Další rozhodnutí se týkala příběhu odehrávajícího se na tabuli. Se vzhledem jeho hlavního aktéra nebyl žádný problém, spíše jsem řešil otázku, jak v obraze znázornit hrající hudbu a především jak vyřešit pasáž, kdy hudba nakonec vzdorujícího posluchače udolá. Přestože je v poslední době obvyklejší vizuálně vyvolávat dojem hudby pomocí "tlakových" vln šířících se od reproduktorů a rytmickým otřásáním obrazem, považoval jsem za vhodnější znázornit ji poněkud staromódnějším způsobem, pomocí not. Noty navíc poměrně snadno a elegantně řešily situaci, kdy se má hudba dostat posluchači "do hlavy", v tomto případě tedy doslova. Ale vzhledem k tomu, že se toto "napadení" posluchače hudbou odehraje v klipu dvakrát, bylo potřeba, aby podruhé byl útok hudby dramatictější a především aby bylo patrné, že už se jedná o definitivní úder. Paralela s oplodněním vajíčka spermiemi mi připadla docela výstižná a navíc se vizuálně téměř sama nabízela, stačilo jen trochu pozměnit tvar hlavy hlavního hrdiny z oválného, volně navazujícího na krk, jaký má kapela, na kruhový.

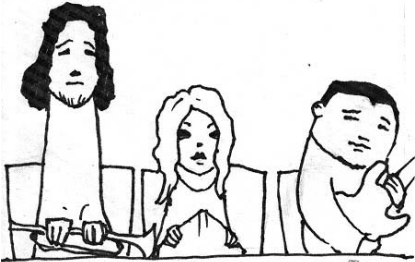
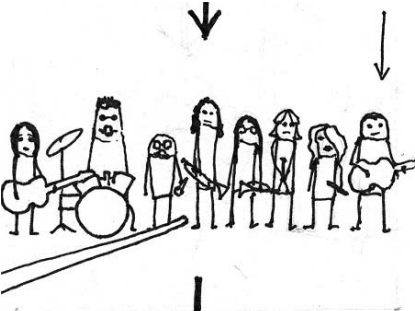


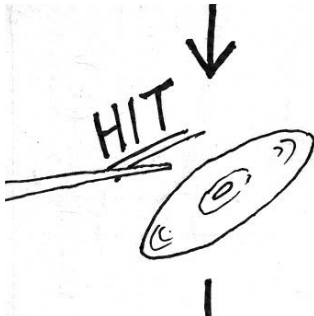
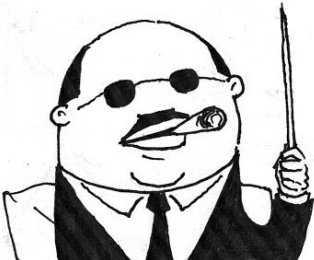
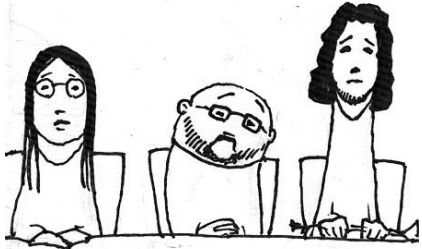
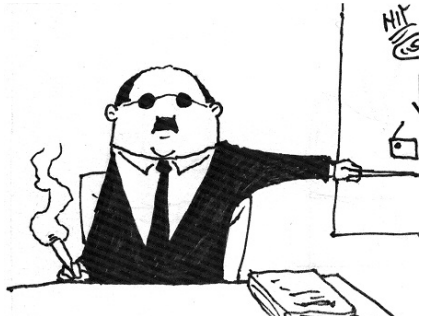
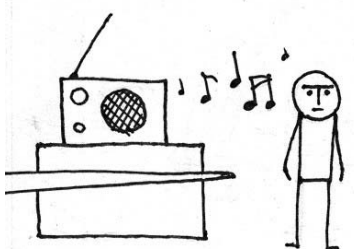
2.5 Technický scénář

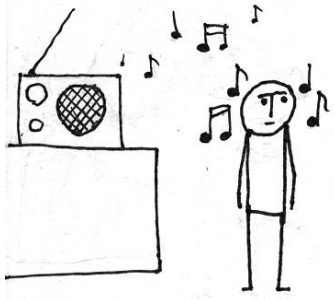
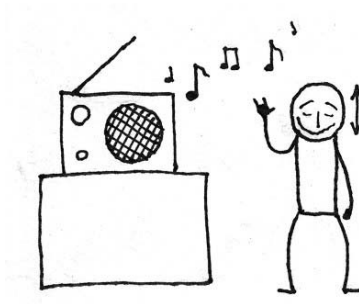
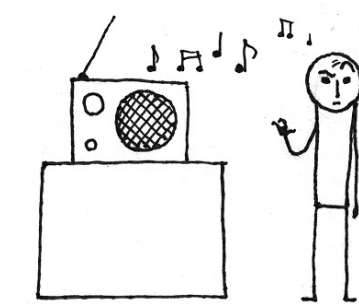
	< X	Kamera se přibližuje ke dveřím (začátek hudby).
	>>	Panorama po místnosti s čekající kapelou (předehra).
	>>	Totéž z opačného pohledu.
		Opět panorama...
	X	...zpěvák se ohlédne ke dveřím.

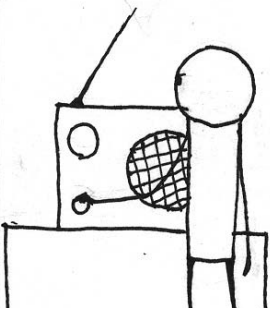
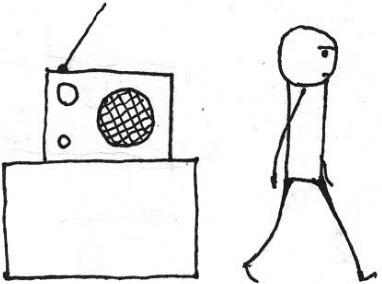
		(první sloka) Dveře se rozletí...
	X	...a v nich vidíme siluetu manažera.
	X	Panorama, manažer vchází do místnosti.
		Přichází ke křeslu ...
	X	...a sedá si.

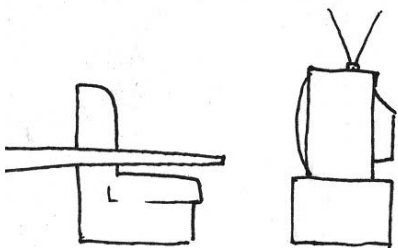
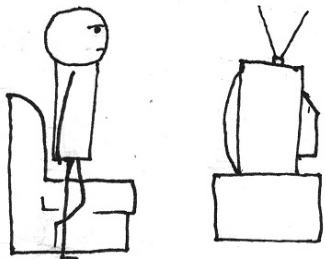
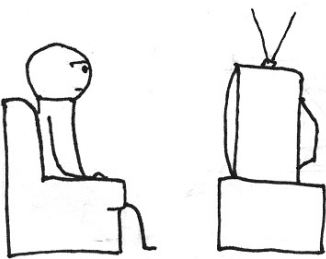
	X	Bere z krabice doutník,
	X	zapaluje si.
	X	Celkový záběr.
		Z vyfukovaného kouře a kouřícího doutníku...
	X	...se vytvoří symbol dolaru.

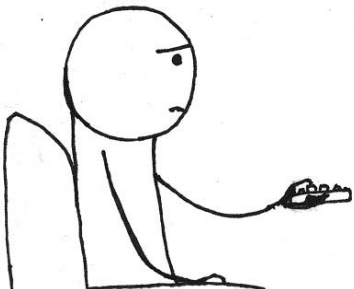
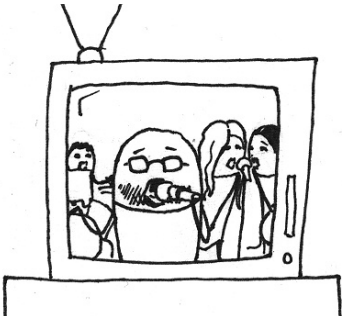
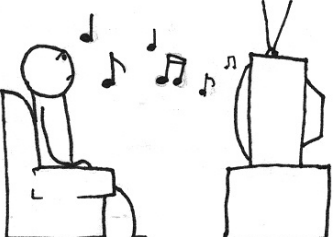
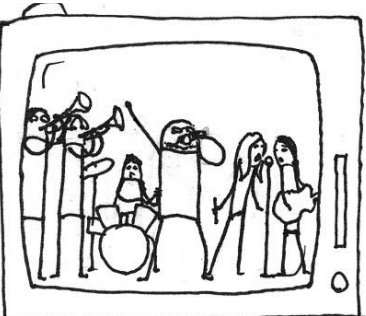
	X	(druhá sloka) Kapela kouká
		Manažer vypustí několik koleček, zvedá se ze židle...
	X	a ukazuje na tabuli.
		Kamera postupně klouže dolů po tabuli, současně s ukazovátkem.
		

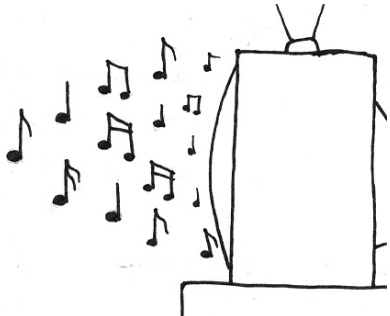
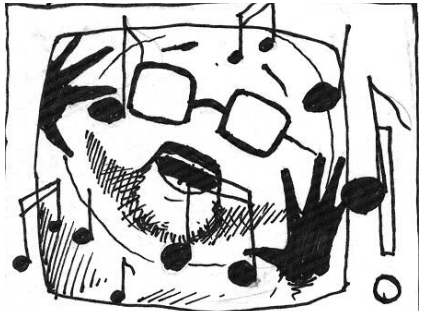
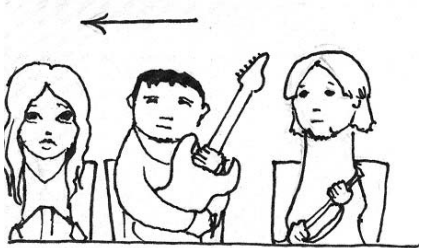
	X	Na závěr se ukazovátka stáhne zpět.
	X	(refrén) Lip-sync „Píseň musí mít vlezlou melodii“
	X	Kapela sleduje.
	X	Manažer opět ukazuje na tabuli.
		Na úder ukazovátka se noty začnou pohybovat, ...

	X	...několik z nich obklopí hlavu panáčka.
	X	Záludný škleb.
		Noty vletí "ušima" panáčkoví do hlavy.
		(sólo kytara) Následuje náhlá proměna, během které se kamera rychle vzdálí na celkový záběr. Panáček se začne smát a pohybovat se do rytmu hudby ...
	X	(konec sóla) panáček se zastaví, má udivený výraz.

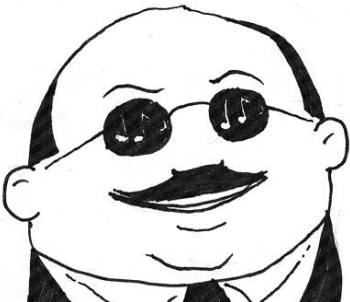
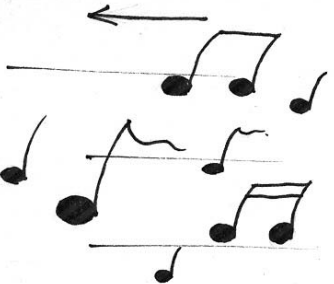
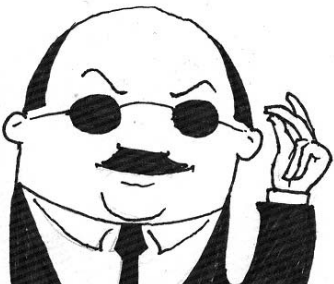
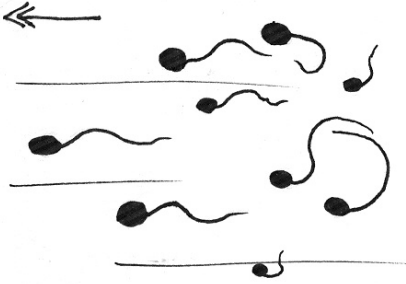
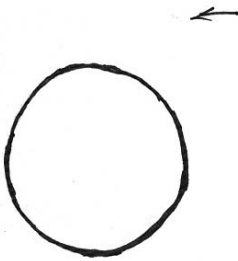
	X	(třetí sloka) Manažer si toho všimne.
		Panáček se otřese a vytřepá noty z hlavy,... (kamera se postupně oddaluje)
		...dojde k rádiu, vypne ho...
	X	...a odchází.
		Manažer přemýšlí,...

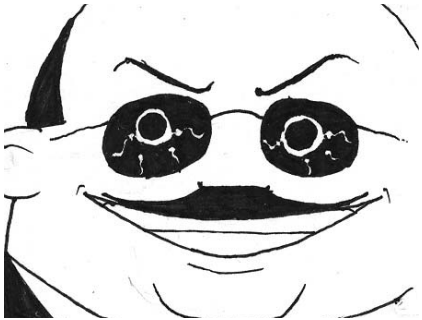
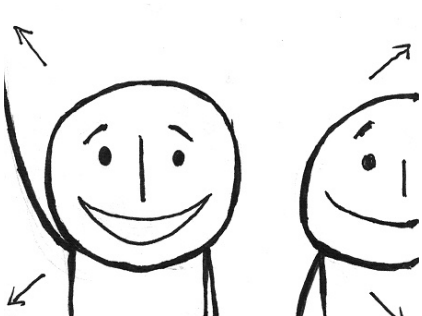
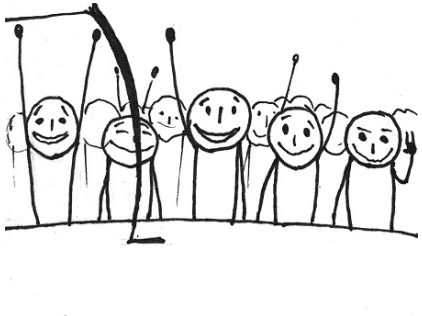
	X	...dostane nápad, vezme ukazovátko a ukáže na další obrázek.
		Ukazovátko se stáhne,...
		...do záběru přichází panáček...
	X	...a sedá si k televizi.
	X	

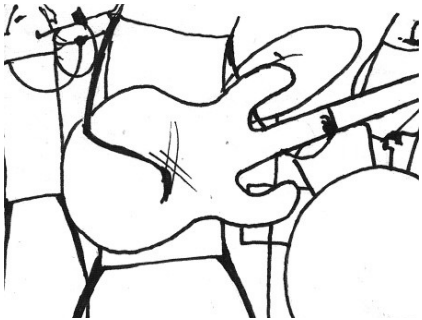
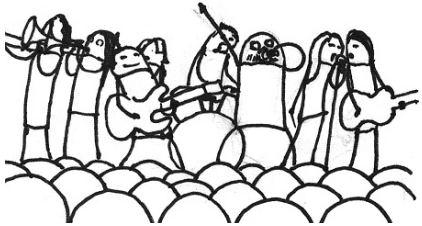
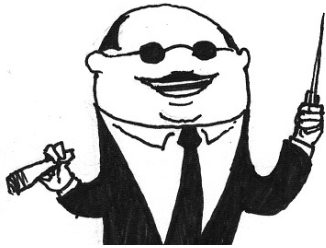
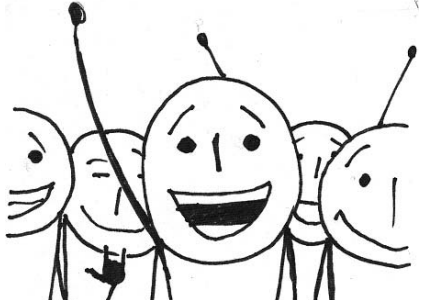
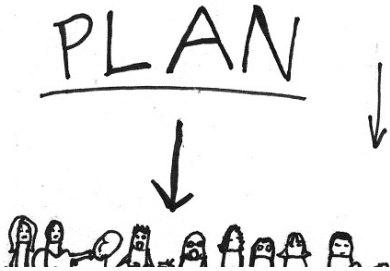
	X	Stiskne tlačítko.
	X	(refrén) V televizi se objevuje kapela.
	X	Z televize začnou vylétávat noty a postupně obklopují panáčkovu hlavu.
	X	
		Panáček se zamračí a noty odežene,...

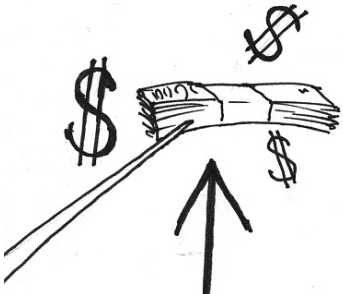
		...pak se ale podívá před sebe, následuje švenk na televizi,...
	X	...kde se mezitím šikují noty.
	X	„Má-li z ní být hit “
	><	(sólo na flétnu), pomalá panorama na sledující kapelu...
	><	...prolínaná s manažerem, který natáhne...

	><	
	><	...a vypustí kouř v podobě noty,...
	><	
	X	...výstražně ukáže prstem a v zápětí "odstartuje" noty.
	X	(sbory) noty se dávají do pohybu

	X	Manažer se usmívá, noty se mu odrážejí v brýlích.
	X	Kamera sleduje letící noty.
	X	Manažer se zlověstným výrazem luskuje
		Noty se promění ve spermie,...
	><	...následuje rychlý švenk dopředu na "vajíčko"

	X	V manažerových brýlích sledujeme, jak spermie dorazí k vajíčku.
		Jedna z nich proniká dovnitř, rychlé vzdálení kamery...
		...během něhož se vajíčko prolne v panáčkovu hlavu...
	X	...(refrén) panáček se společně s dalšími pohybuje v rytmu před pódiem
	X	„vlezlou melodii“

	X	Bližší záběr na hrající kapelu.
	X	„má-li z ní být hit“
	X	Manažer diriguje do rytmu.
	X	Panáček si zpívá s kapelou „vlezlou melodii“
		Kamera postupně sleduje celý plán...

	X	...až po předposledním obrázku kapely na koncertě se zastaví na posledním. (konec hudby)
	X	Manažer se vítězoslavně usměje na kapelu, náhle však jeho usměv ztuhne, když uvidí, že...
	X	...kapela usnula.
	>	Rezignovaný výraz.

3. Realizace

3.1 Technické prostředky

Měl jsem k dispozici počítač Pentium(R) 4 CPU 3.00 GHz, 504 MB RAM s pevným diskem 120 GB, to znamená, že výkonnostně i kapacitně byl pro můj projekt naprosto dostačující. K počítači by připojen LCD monitor značky Prestigio P17 a scanner HP scanner 3500c. Pro zálohování jsem používal přenosný USB disk Fujitsu o kapacitě 12 GB.

Klíčovou součástí počítačové sestavy byl Intuos Graphics Tablet formátu A5 společně s Intuos Graphics Pen. Tyto komponenty zásadním způsobem ovlivnily vznik a celkovou vizáž videoklipu. Rozhodnutí využít pro bakalářskou práci tablet jsem učinil již při poslední semestrální práci. Přechod z klasického běžného kreslení na tablet vyžaduje sice trochu času a změnu některých návyků, avšak tato investice se brzy mnohonásobně vrací. A to nejen v podobě nezanedbatelné úspory času díky minimálnímu skenování, ale i ve vyšší kvalitě práce díky jednoduché a rychlé tvorbě předběžných náhledů a možnosti snadných a flexibilních oprav. Navíc při kreslení přímo do počítače odpadá většina problémů s klíčováním.

Nevýhodou kreslení na tabletu je riziko, že kresba může někdy působit poněkud uměle. To jsem se pokusil minimalizovat dvěma způsoby. U většiny záběrů jsem vycházel z návrhu, nakresleného tužkou na papír. Ten jsem potom naskenoval a používal jako podklad při tvorbě jednotlivých vrstev záběru. Navíc jsem v tomto projektu, na rozdíl od předchozího, pracoval se zapnutým přitlakem, abych měl pod kontrolou sílu linky.

3.2 Software

Používal jsem pouze tři aplikace: Aura 2 US, Adobe After Effects 5.5 a Adobe Premiere 6.0.

3.2.1 Aura 2 US

Aplikace je primárně určena pro vytváření animací, podporuje práci s tabletem včetně přitlaku, umožňuje snadnou práci s jednotlivými vrstvami, "prosvěcování" předchozích, resp. následujících fází, nastavení průhlednosti vrstev a další běžně

používané funkce. V této aplikaci tvorba každého záběru začínala. Někdy bylo možno vytvořit zde už celý záběr, tak jak se potom objevil přímo v klipu, ale většinou se jednalo spíše o jakýsi polotovár, který jsem pak dále zpracovával programem After Effects.

3.2.2 Adobe After Effects 5.5

Z této robustní aplikace, poskytující neobyčejně široké spektrum nejrůznějších nástrojů pro post-produkci a tvorbu efektů (a to nejen v animovaných ale i hraných snímcích), jsem využíval pouze několik málo základních funkcí.

Z největší části jsem program používal na simulaci pohybu kamery jako panorama, nájezd, odjezd ..., případně pro pohyb objektů po plátně (např. v záběrech č.8 a č.9 při braní a zapalování doutníku).

Další dva efekty jsem použil pro expresivnější vyznění záběrů. Bylo to nejprve zatřepání obrazem (např. v záběru č.5 při bouchnutí dveří) a především motion blur na rozmazání fází v rychlém pohybu (např. v záběru č.39, v němž se noty dávají do pohybu).

3.2.3 Adobe Premiere 6.0

V aplikaci Premiera jsem prováděl výsledný střih obrazu na hudbu, včetně prolínaček, zatmívaček apod.

Aplikace poskytuje uživateli ještě jednu velmi užitečnou službu tím, že při posouvání po jednotlivých políčkách se vždy ozve i zvuk odpovídající danému framu, čehož jsem využíval při získávání podkladů pro lip-sync.

3.2.4 Uložení dat

Systém uložení dat může na první pohled působit jako podružná záležitost. Avšak přehledné uložení všech souborů, z nichž je výsledná animace skládána, je pro efektivní práci nezbytné, a pečlivost a systematický přístup v tomto směru se rozhodně vyplatí. Já jsem při práci vytvářel samostatnou složku pro každý záběr a ukládal jsem do ní všechny soubory, které se k němu vázaly. Tato metoda se mi osvědčila už dříve na menších projektech, ale teprve na této rozsáhlejší práci jsem ji začal opravdu oceňovat.

Přehledné uložení souborů mi pak umožňovalo pravidelné zálohování přírůstků dat pro případ technické závady pevného disku počítače.

3.3 Animace

Mým velkým vzorem a jistým ideálem byly odjakživa klasické americké cartoons jako Tom a Jerry, Road Runner, Bugs Bunny a mnoho dalších, především však právě ty z dílny Chucka Jonese. Přestože můj animační styl je hodně odlišný, vždy jsem se snažil přejímat z těchto grotesek jejich smysl pro načasování, který považuji za jejich největší přednost.

Můj animační styl vycházel vždy z maximálně věrného zobrazení reálného pohybu. Tentokrát jsem se rozhodl posunout své pojetí animace dále od reality a pokusit se o větší zkratkovitost a expresivnost pohybu. Často jsem za tímto účelem používal animaci na 25 framů za vteřinu, případně značnou deformaci tvarů v mezifázích, nutnou k zachování zdání plynulosti i při prudkých a rychlých pohybech. Právě střídáním těchto rychlých akcí s pomalejšími záběry jsem se potom snažil vytvářet celkovou dynamiku snímku.

Jedním z poměrně významných prvků, se kterým jsem v animaci od začátku počítal a který jsem také zcela vědomě a účelně do klipu umístil, byl doutník a potažmo tedy kouř. Jednak jsem ho mohl využívat i jako jistý vyjadřovací a dějotvorný prvek umožňující manažerovi další formu komunikace beze slov, ale především mi pomáhal poněkud oživit záběry, ve kterých se toho jinak “moc nedělo”. Proto si také můžete všimnout, že jsem s tímto elementem zacházel poněkud nesystematicky, a sice, že se z doutníku někdy kouří a někdy ne, mnohdy i v záběrech, které na sebe navazují. Nicméně měl jsem vždy na mysli především celkové vyznění, takže v záběrech, kde by mohl kouř naopak zbytečně odvádět pozornost od podstatnějšího děje jsem ho úmyslně vynechával (v jednom případě pak konkrétně proto, že by zakrýval obličej manažera)

Celkově jsem se snažil především o to, aby žádný záběr nepůsobil příliš staticky a aby animace byla pokud možno živá a plynulá.

3.4 Obraz

Pracoval jsem s klasickým televizním rozlišením 720x576 bodů. To samozřejmě v praxi znamenalo nutnost vytvářet mnohdy daleko větší formáty “polotovarových” animací, jestliže byly následně použity na nájezdy, odjezdy či panoramatické záběry. Totéž samozřejmě platilo i v případě, že jsem jednu scénu použil několikrát s různou velikostí záběru.

3.5 Zvuk

Vzhledem k tomu, že se jedná u videoklip, nebylo řešení zvukové stránky příliš složité. Uvažoval jsem nejprve o použití ruchů, ale nakonec jsem se rozhodl pro samotnou hudbu bez dalších efektů. Důvodem byla především skutečnost, že u rytmických akcí byly ruchy dostatečně pokryty samotnou hudbou a při arytmičtém ději by ruchy mohly naopak působit rušivě. Proto jsem ponechal jako zvukový doprovod pouze originální nahrávku písně.

4. Závěr

Alfou a omegou každého videoklipu je jeho schopnost koexistence s hudbou v jednom funkčním celku. Druhou charakteristikou dobrého videoklipu je jeho dynamika, tzn. vývoj příběhu v takovém tempu, aby se divák v žádném okamžiku nenudil.

Výše uvedená kritéria pro mne představovala při tvorbě videoklipu základní cíle. Pro dosažení souladu vizuální a akustické složky jsem se při výstavbě příběhu snažil na hudbu co nejvíce reagovat. Jednotný rytmus obrazu a zvuku jsem dotvářel střihem pohybů jednajících aktérů na jednotlivé doby. Obsah a formu každého záběru jsem odvozoval nejen od děje příběhu, ale také od aktuální atmosféry hudby. Poutavost klipu jsem založil na vývoji příběhu a výtvarnými prostředky jsem se pak snažil spád děje ještě podpořit.

Věřím, že se mi stanovené cíle podařilo splnit a že obraz je písni důstojným a odpovídajícím "partnerem" ve spojení, které divák bude automaticky vnímat jako jeden celek. Domnívám se, že obě složky se navzájem podporují ve svém působení na diváka, zvláště pak v pasážích, kde dochází k důležitým dějovým posunům, respektive výrazným změnám v hudbě.

Za velmi důležitou považuji skutečnost, že při tvorbě videoklipu jsem získal také řadu cenných praktických zkušeností. Mám teď na mysli nejen nové znalosti a návyky při vlastní animaci a při ovládání podpůrných softwarových aplikací, ale také dovednosti potřebné při rozvržení práce na rozsáhlejší projekt, při specifikaci zadání apod. Předpokládám, že i v praxi je bohužel součástí práce každého animátora hledání kompromisu mezi představou ideálního díla na jedné straně a limitovanými zdroji (času, příp. dalších prostředků) na straně druhé.

S řadou nabytých zkušeností samozřejmě bezprostředně souvisí i mé přesvědčení, že kdybych nyní začínal s celým projektem znovu, mnoho věcí bych zřejmě udělal jinak a pravděpodobně lépe. A těžko říci, zda bych po druhém pokusu byl spokojenější, nebo zda bych opět litoval, že nemohu začít ještě jednou ještě lépe.

Nicméně si myslím, že právě ony neustálé pochybnosti a snaha o dosažení výsledku, na který bych se mohl podívat potřeby něco přepracovat, jsou zdrojem mého profesionálního vývoje, a doufám, že mě budou i nadále navádět tím správným směrem.