

HOST DO DOMU

videoklip

Blanka Faitová

Bakalářská práce
2005

Abstrakt

V této práci se zaměřuji na přípravu a realizaci animovaného videoklipu nazvaného „Host do domu“. Popisuji zde animační technologie a použitý software, součástí je také technický scénář a obrazová příloha.

In this work I concentrate on the preparation and production of the animated video clip „Welcome in our house“.

The animation techniques, used software and technical screenplay including pictures is described in this paper.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny, ze kterých jsem čerpala.

Ve Zlíně 15.5.2005

.....

podpis

Poděkování

Děkuji panu Ak.Mal. Michalu Zemanovi za odborné vedení celé práce. Dále děkuji MgA. Janu Živockému za poskytnuté rady.

Obsah

1. Úvod	5
2. Příprava.....	7
2.1 Autoři písně, skupina Cri-du-chat.....	7
2.2 Inspirace	9
2.3 Námět	12
2.4 Výtvarné zpracování	13
2.5 Vystavění příběhu.....	14
2.6 Technický scénář	15
3. Realizace	21
3.1 Software	21
3.1.1 Photoshop 8.0	21
3.1.2 After effects	21
3.1.3 Adobe Premiere 6.5	22
3.2 Tablet	22
3.3 Zvuk	22
4. Obrazová příloha	23
5. Závěr	31
6. Použitá literatura	32

1.Úvod

Předtím, než se „pustím“ do explikace svého vlastního díla, ráda bych se zmínila o animaci trochu obšírněji. Využiji k tomu, podle mého názoru, velice výstižný a přitom jasně definující článek z časopisu Cinepur.

Andre Bazin již více než před půlstoletím označil dvě silné a protikladné tendence v kinematografii: na jedné straně režiséři věřící v obraz a na druhé straně ti, kteří věří ve skutečnost. Přičemž obrazem Bazin rozuměl velmi obecně všechno, co může k znázorňované věci přidat její znázornění na plátně. V úvahách o animovaném filmu se dodnes setkáváme s jistou předpojatostí vůči nefotografickému filmu, který realitu nejen snímá, ale především i sám vytváří.

Půvabem animovaného filmu a jeho hlavní předností je především to, že se nepodobá našemu reálnému světu a většinou se ani o tuto podobnost nepokouší. Vytváří naopak svůj vlastní fantaskní svět, a snad proto si ho mnozí spojují s dětským divákem. Přitom je však animovaný film pro diváka svým způsobem náročnější než běžný hraný film, jelikož neumožňuje snadnou identifikaci ani s postavami, ani se zobrazeným světem a jeho zákony. Vyžaduje tudíž od diváka větší pozornost, vlastní aktivitu a zúčastněnost. Divák animovaného filmu je nucen „vyplňovat“ mezery či nepřesně určená místa.

Zvláštností animace je její nezjevná, téměř symbolická podstata, blížící se ke všeobecnému oduševnění a oživení přírody nebo jejich jednotlivých částí. Časté zobrazování zvířat a předmětů ve skutečnosti označuje bytostně lidskou potřebu zdůvěřňovat si svět a nacházet v něm rysy sebe sama.

Příběhy Myšáka Mickeyho nebo Kačera Donalda nevycházejí příliš z jejich zvířecích rysů, jsou to lidské příběhy zasazené do světa zvířat. Obrázek zvířete neoznačuje zvíře samo, ale je spíše prostředkem k tomu, aby umožnilo divákovi vyjádřit myšlenky o lidské identitě. Díky tomu je možné v animovaném filmu otevřeně analyzovat určité mezilidské vztahy a způsoby chování = personifikace. Právě proto mají personifikovaná zvířata polidštěné rysy, zejména kulaté tvary, které jsou podprahově

vnímány jako „dobré“ zatímco „záporné“ zvířecí postavy mívají většinou ostré a hranaté či jinak špičaté rysy, které v člověku podvědomě asociují ohrožení a nebezpečí.

V případě experimentálního animovaného filmu se často nesetkáváme s rozpoznatelnými tvary, které by nějakým způsobem připomínaly lidské či zvířecí bytosti. Vzdálená paralela s realitou je spíše v rovině emocí, nálad či abstraktních vizí.

Animovaný film je mnohem upřímnějším vyjádřením než film realistický (hraný), protože odhaluje svou vlastní podstatu, založenou na nemožném, nachází svůj vlastní svět. Animovaný film je čistou poezií nemožného. V tom tkví jeho podstata i skrytá melancholie. Zároveň je však pouhou iluzí a pokusem překonat naši smrtelnost.

2. Příprava

2.1 Autoři písně, skupina Cri-du-chat

Skupina Cri-du-chat (z francouzštiny přeloženo – Syndrom kočičího křiku) vznikala v Českých Budějovicích během let 1999 – 2000. Prvotní sestava Tomáš Martíšek (zpěv, elektrická kytara, akustická kytara), Aleš Horák (zpěv, akustická kytara) a Zdenek Mareš (bicí) se na sklonku roku 2000 rozrostla o nejvýraznějšího člena, saxofonistku Danielu Bickovou. Tím se skupina dotvořila a v této sestavě, kvartetu, vydržely celé dva roky. První opravdový debut přišel již v prosinci 2000 na českobudějovickém Beatmaratonu.

V květnu 2001 nahráli první promo-demo-cd, pod názvem „ Modré album“. Ve čtyřech pak odehráli několik koncertů, z nichž nejúspěšnější byl ve Vimperku, kde je fanoušci nosili na ramenou.

Významnou událostí byl příchod pátého člena skupiny, Rudolfa Procházky (trubka) v roce 2002. Tím došlo ke změně k lepšímu, zvuk se stal bohatší a pestřejší. Později však musel nahradit odcházejícího Zdenka Mareše a jeho bicí, tím se dostali do jakéhosi vakua a vypadalo to, že jako skupina skončí. Přesto se jim i bez chybějícího trumpetisty podařilo v roce 2004 nahrát nové CD.

Po krátkce trvající přestávce, píše se rok 2005, přibyl ve skupině Cri-du-chat kytarista Kamil Houska a další saxofonistka Šárka Benedová. V této sestavě konečně pokřtili druhé CD s názvem „Blues pour le chat“.

S Českobudějovickou skupinou Cri-du-chat jsem poprvé spolupracovala v roce 2004. Byla to v pořadí má čtvrtá semestrální práce. Společným tématem tenkrát bylo vytvořit hudební klip. Dlouho jsem přemýšlela o hudbě, probírala jsem se mezi různými CD, zabrousila i do historie. Uvažovala jsem dokonce o vážné hudbě, nakonec mě však zachránila nabídka, která přišla od kamarádů mé sestry, kteří již léta hrají na českobudějovických scénách.

Jejich CD „Modré album“ se mi velice líbilo, a proto jsem se rozhodla pro šestiminutovou skladbu s názvem „Schizofrenikovo pozdní“. Píseň pro mě byla natolik inspirativní, že jsem, bez scénáře, práci dokončila za deset dní a to s celkem uspokojivým výsledkem. Členové skupiny Cri-du-chat byli také spokojení a tak další naše spolupráce na sebe nenechala dlouho čekat.

Jejich nové CD „Blues pour le chat“, které se mi do rukou dostalo letos na jaře, obsahuje zhruba dvanáct skladeb, z toho dobré tři čtvrtiny z nich jsou v délce šesti minut. Měla jsem pocit, že na každou by se dalo něco vymyslet. Přes celkem dobrou zkušenost z předchozí práce jsem však zvolila skladbu, která trvá necelé tři minuty.

Tak jsem se dostala k realizaci mé bakalářské práce, dalšího hudebního videoklipu pro skupinu Cri-du-chat, s názvem „Host do domu“.

2.2 Inspirace

O námětu hudebního videoklipu člověk nepřemýšlí příliš dlouho, neboť samotný text tvůrce velmi inspiruje, je jen důležité vybrat si vyhovující téma.

V případě desky „Blues pour le chat“ byl výběr skladby zjednodušen délkou. Necelé tři minuty byly pro mě přece jen lákavější než šest a více minutová záležitost. Už samotný název písně „Host do domu“ napovídá o obsahu. Text však pro mou práci nebyl natolik podstatný jako právě samotný název, z něho jsem vycházela. Přesto ho zde pro lepší orientaci a porovnání uvádím.

HOST DO DOMU

*Jednoho pro čtyři stěny je málo,
pomoz mi rozfoukat studený krb,
ohni si se mnou záda dýchni,
já tě uvítám.
Udělám ti tady místo, ty budeš mým hostem,
já všechno ti dám.*

*Bude-li stačit, že vyhodím papír,
dopiju vodu a urovnám stůl,
tak na mě kývni, máš to blízko,
já tě uvítám.
Udělám ti tady místo, ty budeš mým hostem,
já všechno ti dám.*

*Vezmi za kliku, neváhej a vstup,
kolem se dívej a buď rád tak jak já,
můj vyprošený dávný známý,
já tě uvítám.*

*O tom se mi dlouho zdálo, že budeš mým hostem,
já všechno ti dám.*

*Napij se, kousni si, povídej, poslouvej,
já si nerad povídám sám,
teď tě tady mám, tě zajímám,
pamatuj si co ti říkám, ty budeš mým hostem, já všechno ti dám.*

Při úvaze nad slovem „host“ si můžeme představit cokoli: známou osobu, souseda, příbuzného, kamaráda. Hostem, většinou nezvaným, je i myš ve spíži, moucha, či motýl, jenž náhodou vlétne otevřeným oknem do místnosti. Prostě cokoli.

Já jsem však měla představu toto téma zpracovat více imaginárně. Nejprve jsem uvažovala nad umístěním. To znamená, kde se bude děj odehrávat. Protože je píseň krátká, chtěla jsem příběh ponechat víceméně na jednom místě a vyhnout se střídání prostředí. Už od prvního poslechu jsem obraz viděla tmavě červený a toho jsem se chtěla držet, což mě jenom utvrzovalo v tom, abych setrvala u myšlenky jednoho prostředí.

Jak jsem již uvedla v úvodu, vycházela jsem ze samotného názvu písně, tudíž pro mě bylo důležité samotné slovo „dům“. Místo, jenž se stane centrem celého příběhu. Lidé se většinou schází a také přivádějí své hosty do jedné, tomu určené místnosti v domě. Ať je to obývací pokoj nebo jídelna, skoro vždy se jedná o prostor, kde sami obyvatelé tráví nejvíce času. Mají zde své oblíbené a nejpoužívanější věci. Rozhodla jsem se tedy soustředit se na jeden pokoj, který ponořím do tmavě červené barvy. Tím jsem si ujasnila a vyhradila prostředí celého příběhu. Následovali samotní protagonisté.

Po vytvoření červeného pokoje se mé myšlenky soustředily na to, aby vše působilo jednoduše. Žádné vybavení, židle, stůl, nic takového. Pouze prázdné stěny, neboť samotný text vypovídal o tom, že hlavní hrdina je sám a jenom si přeje, aby někdo přišel („jednoho pro čtyři stěny je málo...“) Tuto jeho samotu jsem chtěla co nejvíce zdůraznit .

Největší inspirací pro mě však znamenal „objev“ dvou, více jak sto let starých obrazů mých pra prapředků, kdy je moji prarodiče, pro nedostatek místa ve sklepech, chtěli vyhodit do smetí. Na poslední chvíli jsem se jich zmocnila a „úlovek“ si odvezla domů, kde jsem staré obrazy dala do pořádku a pověsila na zeď. Každý večer jsem pak na namalovanou ženu a muže v černých šatech hleděla a přemýšlela jací asi byli. Zemřeli dříve než se narodil můj dědeček a proto se nedochovaly žádné vzpomínky a bližší informace o jejich životě (viz.níže).

Při přemýšlení nad samotným příběhem klipu se mi najednou propojily mé ideje:

napadlo mě, že muže, jenž touží po milém slovu, bude představovat můj prapradědeček. Už od počátku, kdy jsem analyzovala oba prapředky na obraze, byl mi můj prapradědeček o něco sympatičtější než jeho žena. Na jedné straně „on“, ušláplý a nejistý, který vzbuzuje spíš lítost a na straně druhé „ona“, ukřižovaná hysterka, která mu nic nedaruje.

Musím zde konstatovat, že vycházím pouze ze svého pocitu a ne ze skutečnosti, vše mohlo být a pravděpodobně i bylo jinak.

DOCHOVANÁ DATA O MÝCH PRAPŘEDCÍCH

Josef Zástěra – narozen 31. ledna 1853 v domě č.p. 444, Skuteč, den úmrtí 2. prosince 1894.

Marie Zástěrová, rozená Krupková – narozena 27.srpna 1857 v domě č. p. 487, ve Skutči, den úmrtí 25. července 1887. .

Manželé Zástěrovi žili celý život ve Skutči, což je malé město na Českomoravské vrchovině, nedaleko Chrudimi. Společně měli pět dětí, z nichž pouze můj pradědeček Karel Zástěra se dožil více jak padesáti let, ostatní bohužel zemřeli již v raném věku života.

2.3 Námět

Samotný příběh je velice jednoduchý. Jak už jsem se několikrát zmínila, textu jsem se nedržela, podstatná pro mě byla nálada, jakou jsem při každém poslechu pociťovala.

V prázdném prostoru již léta, v tomto případě o tom vypovídají dobové šaty a samotný vzhled hrdinů, visí dva obrazy. O jejich stereotypním životě vypovídá už to, že se s nimi hned napoprvé setkáváme v jejich obvyklých situacích: muž dřímá, žena plete. Můžeme předpokládat, že takto jejich život běží každý den, možná až na drobné výjimky, kdy sangvinická žena dostane chuť se rozptýlit, k čemuž samozřejmě využije svého jediného partnera, spícího muže. Dochází k jakési hře, která vede od schválností k použití násilí a to vše ze strany ženy.

Také našemu hrdinovi nakonec dochází síli i trpělivost a po několikastaletém soužití se rozhodne skončit své trápení. Zničí ženu a prázdné místo v jejím rámu nahradí její pletenou podobiznou. Konečně je šťastný, konečně má svůj klid...

Pletená náhrada vlastně představuje hosta, na kterého náš hrdina tak dlouhou dobu čekal.

2.4 Výtvarné zpracování

Prostředí

Rozhodnutí rozehrát příběh pouze v jednom prostředí – prázdném pokoji – mě vedlo k hlubšímu zamyšlení se nad použitím materiálu. Nechtěla jsem sestavit místnost pouze ze čtyř tmavě červených ploch. Naopak, hledala jsem nějakou zajímavou strukturu. To vedlo k nascanování řady nejrůznějšího materiálu. Přes dřevo, hadry a jiné jsem se dostala až k vlně. Kamarádka mě zásobila nejrůznějšími svetry ze svého šatníku. Když mi přinesla nádherný ruděčervený pulover s copánkovým vzorem, hned jsem věděla, že je to to pravé. Vzor svetru dával pokoji jakousi hloubku, jakoby se v něm schovával další příběh. Působil velmi přitažlivě a teple. Tento nový prvek přinesl další inspiraci pro vytvoření vlastního příběhu.

Loutky

Jak již bylo výše zmíněno, hlavními hrdiny příběhu jsou dva obrazy, obraz muže a ženy. Obě loutky byly vytvořeny v programu Adobe Photoshop v.8, podobně jako prostředí. Obrazům jsem však nenechala jejich původní podobu, upravila jsem je barevně, aby příliš nevystupovaly do popředí. Šlo mi především o to, aby společně s pozadím tvořily jeden celek a aby se vzájemně nerušily. Poté jsem je rozebrala na jednotlivé, samostatně pohyblivé části. Byla jsem nucena domalovat chybějící, pro můj příběh však nezbytné, části jako jsou končetiny a pohybuující se rty. K jejich dotvoření jsem opět použila program Adobe Photoshop v.8.

Protože jsem oba portréty našla už bez rámu, které k obrazům neodmyslitelně patří, výborně se mi i zde hodilo použití vlny, samozřejmě copánkový vzor, jímž jsem tyto chybějící části nahradila.

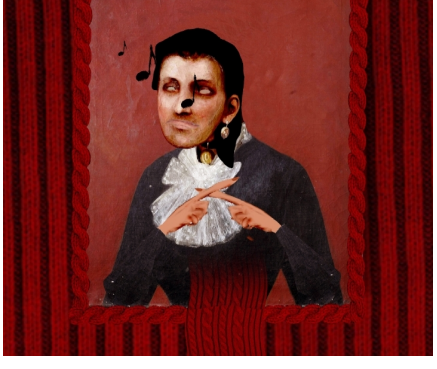
2.5 Vystavění příběhu

I když je tempo písničky svižné, neupřednostňovala jsem rychlé střídání záběrů. Naopak, záběry jsou pomalejší a někdy se zdají být až příliš dlouhé. Celková koncepce tak působí, podle mého názoru, vyrovnaněji a příběh je souvislejší. Klidné tempo vystřídá v mezihrách přímo zběsilé pletení ženy, která celkově příběh oživuje svou hektičností. Tím může působit sympaticky a to nebyl můj záměr, proto jsem byla nucena ji nějakým jednoduchým způsobem znelíbit divákovi. Tak jsem ji nechala prázdné oči, bělmo bez pohybujících se panenek ženu trochu znelidštilo. Na druhou stranu utahanější záběry muže mají diváka přesvědčit o tom, že před sebou mají starého dobráka, nikdy nevycházejícího ze svého klidu a to i po té, co zničí svou dlouholetou partnerku.

Některé detaily jsem se snažila vložit do příběhu tak, aby vystihovaly určité výrazné momenty hudby (např. noty, rána pěstí, vypěnění muže, apod.). Naopak celkové zpomalení, které přichází na konci skladby zdůraznil záběr, kdy se muž s palicí v ruce připravuje ke zneškodnění své ženy. V závěru příběhu, který měl působit víceméně uklidňujícím dojmem jsem pak použila několik zatmívaček a následných roztmívaček.

2.6 Technický scénář

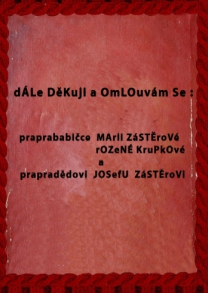
	C	Úvodní titulek „Host do domu“.
	PD	Chrápající muž.
	PD	Žena plete.
	PC -C	Záběr na visící obrazy – odjezd.

	PD	Žena se zamyslí, kouká na muže.
	PD	Nic nečekajícímu muži podstrčí žena zvonící budík.
	PD	Žena se baví nad polekaným mužem.
	PD	Náhle ji zarazí jí jeho hvízdání.

	PD	Muž si hvízdá.
	PD	Žena mu to překazí ranou do hlavy.
	PC	Celek na visící obrazy.
	PD	Muž přemýšlí nad smrtí jeho partnerky.

	PD	Žena stále provokuje.
	D	Trpělivost přetekla. Rozčilený obličej muže.
	D	Detail na pletoucí ruce ženy.
	PD	Nic netušící žena plete, do rytmu pokyvuje hlavou.

	PD	Muž se připravuje k úderu.
	PD	Prudký úder palice
	PD	Na obraze se objeví černá páska. (zatmíváčka)
	PD	(roztmíváčka) Muž plete. (zatmíváčka)

	PD	Na stěně visí místo původní ženy její pletená náhrada.
	PC	odjezd z PD na PC. Muž zasněně hledí na svou novou ženu...
	PC	...posílá k ní polibek. (zatmívačka)
	PD	(roztmívačka) konečný titulěk

3.Realizace

Hudební klip „Host do domu“ je celý zpracován technikou ploškové animace. Tato technika mě doprovází po celou dobu, co se věnuji animovanému filmu, jen s malými přestávkami, kdy jsem si vyzkoušela také animaci kreslenou i loutku.

3.1 Software

Dřívější moje práce vznikaly na snímacím stole, pod kamerou. Pouze pro post produkci (střih, titulky) jsem využila moderní software. Letos, všemi přemlouvána, jsem přistoupila ke změně a rozhodla se celý projekt vytvořit v programu After Effects v. 6.5.

3.1.1 Photoshop v. 8. 0

Než jsem začala pracovat s animačním programem After Effects v. 6.5, upravila jsem si loutky v programu Photoshop v. 8.0. Tento grafický program, který je používán převážně pro úpravu obrázků, mně umožnil pomocí funkcí jež nabízí, rozložit portrét na části, tzv. plošky, se kterými jsem měla v úmyslu dále pohybovat. Každou loutku jednotlivě jsem pak uložila ve vrstvách, což bylo nezbytné pro jejich další animaci v programu After Effects v. 6.5.

3.1.2 After Effects v. 6.5

Jedná se o moderní software, který umožňuje s „ploškou“ pracovat na úplně jiném základě než jsem kdy byla zvyklá. Jednotlivé části loutky nejsou pevně daným objektem, kterým mohu hýbat pouze do stran, nahoru a dolů, ale umožňuje mi s „ploškou“ pracovat různými jinými způsoby. Mohu zvětšovat její velikost, měnit barvu, protahovat tvary nebo naopak zkracovat, otáčet kolem středu, jenž si sama určím, atd. A co je důležité, nakonec ji vždy mohu vrátit do jejího původního stavu.

Co se týče vlastní animace, program After Effects jakoby ani nepředpokládal, že s ním bude pracovat někdo, kdo neanimuje poprvé. Principem pohybu je určení jeho první a poslední fáze pomocí tzv. klíčů a jejich vhodného rozmístění v časové ose, jenž se dají i dodatečně upravovat. Výsledný pohyb si pak ihned může animátor zkontrolovat.

After Effects v. 6.5 nabízí řadu funkcí, z nichž jsem pro bakalářskou práci vybrala především „efekty“. Například pro vytvoření stínů obrazů, čímž záběr získal větší hloubku, atd.

3.1.3 Premiere v. 6.5

Jedná se o post produkční program, který jsem použila k výslednému střihu záběrů a k nasazení zvukových stop. Současně jsem zde upravila samotné záběry (zatemňovačka, roztmívačka, apod.).

3.2 Tablet

Další důležitou složkou, se kterou jsem pracovala při přípravě loutek byl nezbytný tablet. Ten mi umožnil jednoduše dokreslit chybějící části loutky (končetiny, ústa, apod.).

Jedná se o elektronickou metodu kreslení, jejíž nedílnou součástí je pero, jehož prostřednictvím se přenáší do obrazu zjednodušený pohyb ruky na monitor. Výhodou je, že odpadají náročné přípravy (návrhy a skici). Vždy je totiž možné vrátit se o několik kroků zpět a chyby opravit.

3.3 Zvuk

Protože se v příběhu vyskytují nové prvky, s nimiž se v textu nebo hudbě nesetkáme (např. budík, chrápání, jehlice), rozhodla jsem se použít ruchy, ale pouze do té míry, aby nerušily samotnou skladbu, pouze podtrhly komiku záběrů.

4. Obrazová příloha

Obraz ženy

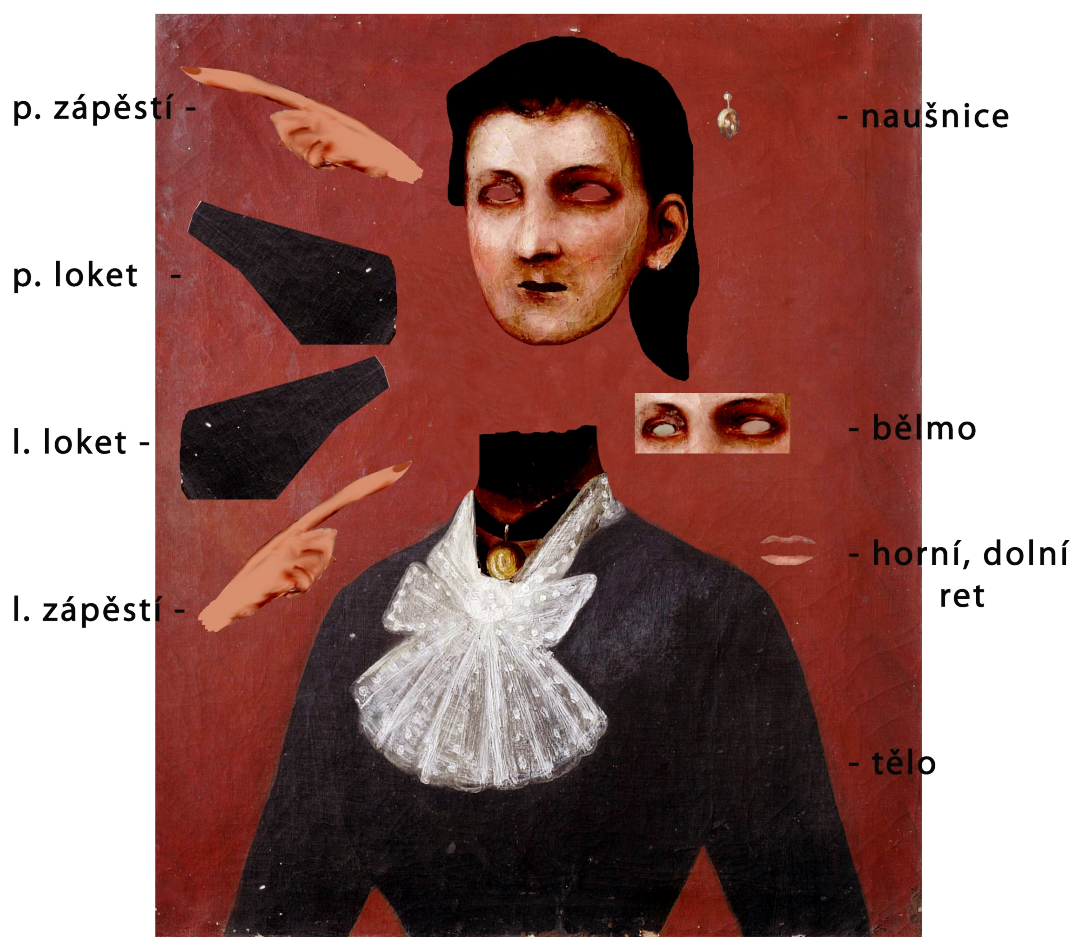


Obraz muže



Loutka ženy

Popis loutky1.



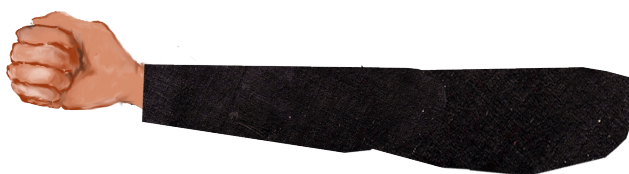
Loutka muže

Popis loutky2.



Další části loutek

Dotvořené části



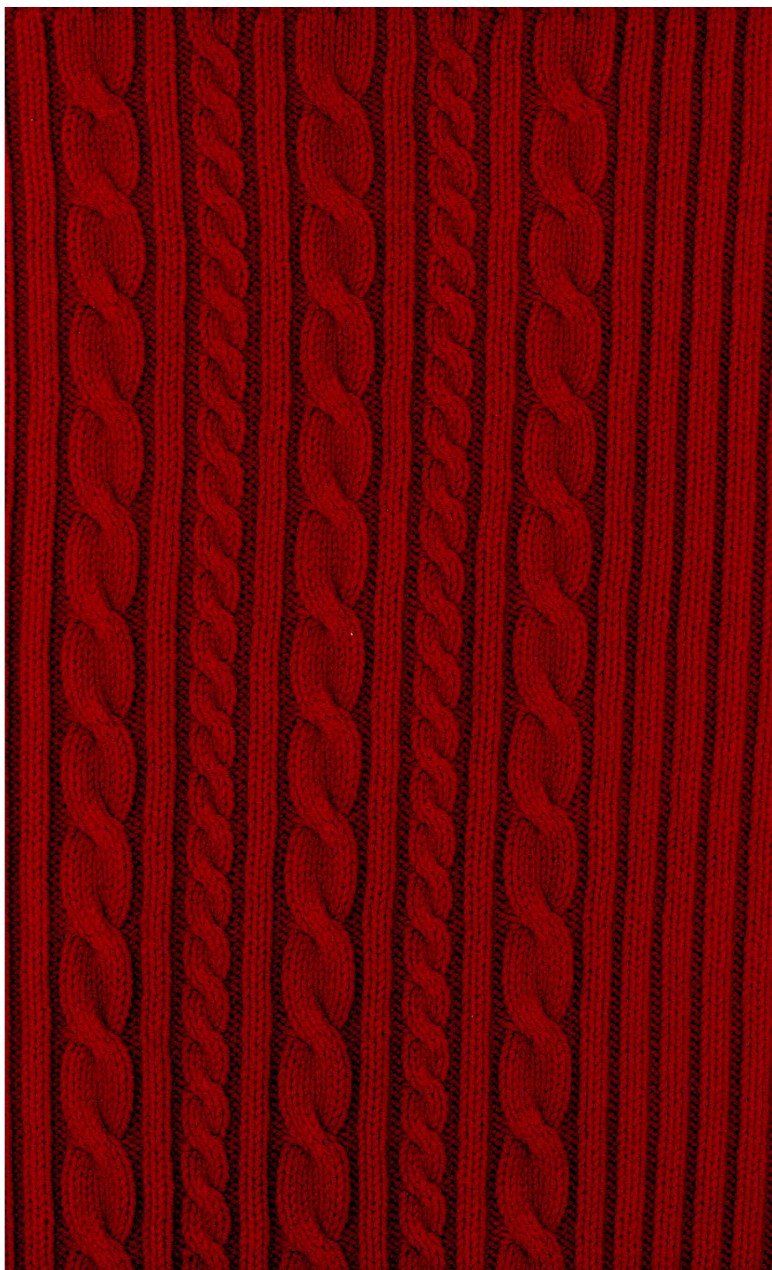
- ruce (on,ona)



- ústa

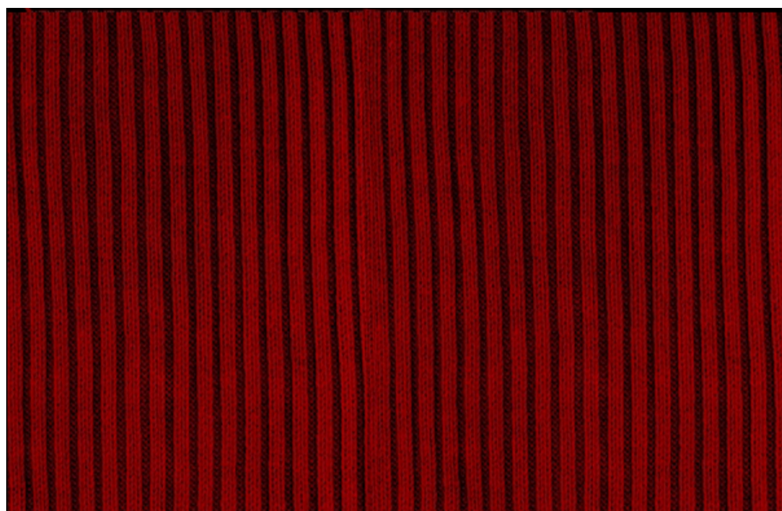
použitý materiál

Material 1.

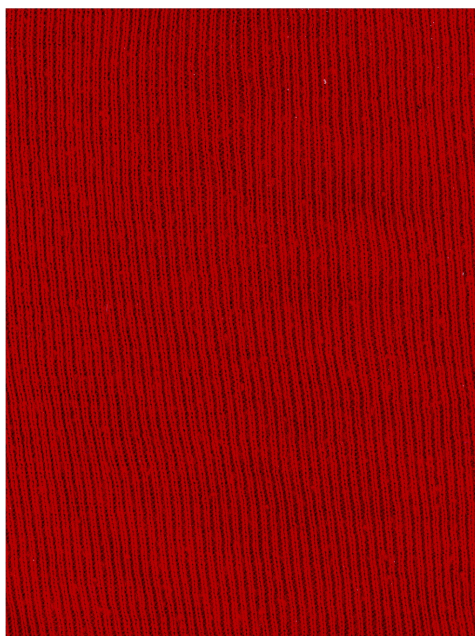


Použitý materiál

Material 2.



Material 3.



5. Závěr

Tato bakalářská práce pro mě představuje především mnoho nových poznatků týkajících se počítačové animace, již jsem se v minulosti neustále vyhýbala. Z důvodu neznalosti jsem ještě nedávno měla z počítačů strach, ale nyní, po dokončení videoklipu „Host do domu“, který je pro mě vlastně takovou „počítačovou premiérou“, jsem na tyto moderní stroje naprosto změnila názor. Nyní vím, že rozmanité programy mi nabízejí daleko více možností než samotná klasická animace. Jsem si jistá, že se počítač do budoucna stane mým nezbytným pomocníkem, od čehož mě kupodivu neodrazuje ani předpoklad zkažených očí či bolavých zad.

6. Použitá literatura

Časopis Cinepur - Animovaný film (autorka Kamila Boháčková)

