

LUCIE A SLUNOVRAT

explikace praktické bakalářské práce

Jakub Soldán

Bakalářská práce
2005

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Teoretická bakalářská práce Jakuba Soldána je explikací k praktické části bakalářské zkoušky. Tou je animovaný videoklip na píseň Lucie a slunovrat, jejímiž autory je skupina Majerovy brzdoové tabulky. Zabývá se motivací, přípravou a realizací zadaného úkolu.

Teoretical bachelorist work, made by Jakub Soldán, is an explication to practical part of bachelor exam. This part is an animated videoclip for the song called Lucie a slunovrat. Authors of this song are people from music group called Majerovy brzdoové tabulky.

Děkuji Jirkovi Vydrovi, Tomáši Hubáčkovi a kapele Majerovy brzdové tabulky za pomoc při realizaci tohoto díla.

Zvláštní poděkování patří Honzovi Živockému.

OBSAH

OBSAH	4
ÚVOD.....	5
I. JAK TO VŠECHNO VZNIKLO.....	6
AUTOŘI PÍSNĚ – SKUPINA MAJEROVY BRZDOVÉ TABULKY	7
MOTIVACE	8
PŘÍPRAVY.....	9
1.1 TVORBA POSTAV	9
1.2 TVORBA PROSTŘEDÍ	12
1.3 PŘÍBĚH.....	13
II. REALIZACE	16
PROBLÉMY A POZANTKY	17
POUŽITÝ SOFTWARE	19
III. OBRAZOVÝ SCÉNÁŘ.....	20
IV. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	30
ZÁVĚR.....	32

ÚVOD

Když jsem před třemi lety přicházel do Zlína jako čerstvý student Fakulty multimediálních komunikací na Univerzitě Tomáše Bati, věděl jsem o animaci asi tolik, kolik o ní ví člověk, který občas v televizi vidí Večerníček. A nezasvěcení lidé z mého okolí mě také od té doby za „kresliče Večerníčků“ začali považovat. Já osobně nechci tuto profesi nijak snižovat (zvláště poté, co jsem si k animaci jako takové přičichnul a začal se v ní alespoň rámcově orientovat), ale „Večerníčkář“ je krásnou ilustrací toho, jaké panuje o tomto časově i jinak velmi náročném oboru lidské činnosti všeobecné veřejné mínění. Mnoho lidí k ní přistupuje jako k něčemu méněcennému, zvláště pak starší generace, vychovaná socialistickou doktrínou, že pouze manuální práce je práce užitečná a lidstvu prospěšná. Naštěstí se toto mínění s nástupem nových animačních technologií začíná pomalu, ale jistě obracet k lepšímu. Animace se stává díky novému softwaru daleko snadnější a začíná „lidovět“. V dnešní době už primitivní animaci zvládne každý člověk, vlastní počítač. A lidé si začínají uvědomovat to, co jsem si já uvědomil už v prvních hodinách předmětu Dějiny animovaného filmu: že technika pohyblivých obrázků není pouze desetiminutovou zábavou pro děti, po které následují hlavní večerní zprávy, ale že se jedná o svébytný a plně funkční (ač v kontextu dějin velmi mladý) umělecký obor. A jsem rád, že si získává stále více příznivců (důkazem toho jsou třeba vysokorozpočtové animované filmy z hollywoodské produkce, chválené jak kritikou, tak masovým publikem – i dospělý divák nakonec překoná ostych a baví se stejně jako jeho potomek).

Možná se mnou nebudete souhlasit, ale podle mého mínění je animace oborem, který stojí na prahu rozkvětu. Už teď nás obklopuje na místech, kde bychom ji vůbec nečekali. Jediným problémem je, že mnozí lidé si často ani neuvědomí, kde všude se s animací setkávají – v televizi ve formě reklamních upoutávek a předělů mezi pořady, ale třeba i na hokejovém stadionu v podobě rukou, vybízejících diváky k hlasitější podpoře svého mužstva. A celých třicet stran tohoto textu bych klidně mohl věnovat animacím v počítačových hrách a na internetu. To jsou média nového typu, ve kterých právě animace hraje nezastupitelnou roli (stačí se zaměřit třeba jen na reklamní bannery nebo úvodní herní animovaná intra).

I. JAK TO VŠECHNO VZNIKLO

AUTOŘI PÍSNĚ – SKUPINA MAJEROVY BRZDOVÉ TABULKY

Skupinu Majerovy brzdové tabulky, jejíž píseň Lucie a slunovrat jsem si vybral ke zpracování, jsem poprvé slyšel někdy v roce 1999. V té době jsem ještě neměl ani potuchy o tom, že jednou budu ve Zlíně studovat animaci a ani zmíněná píseň ještě neexistovala. Ta spatřila světlo světa až na přelomu tisíciletí – tedy v roce 2000. Objevila se na (v pořadí šestém) albu, které nese název Ryba ryb. Pro úplnost uvedu ještě několik základních diskografických údajů.

Kapela vznikala na přelomu let 1985 – 1986 a původně hrála bigbít. Nakonec se po velmi spletitých personálních změnách v roce 1990 konečně ustálila její členská základna, která s malými obměnami trvá dodnes. Nástrojové obsazení tedy vypadá takto: Petr Linhart – akustická kytara, mandolína, mandocello; Vít Kahle – tenorový saxofon, altový saxofon, sopránový saxofon a klarinet; Antonín Bernard – basová kytara, violoncello a Tomáš Makovský na bicí. Zpěvové party obstarávají dva z prvně jmenovaných, o ženský element se stará hostující zpěvačka Soňa Tomečková, která vystřídala dlouholetou členku Andreu Landovskou, kterou slyšíme na všech dosud vydaných albech.

Diskografie

Noční zprávy (1989 – demokazeta, sestava ještě nebyla kompletní)

Místa častých zjevení (1992)

Gabréta (1996)

Babí Jan (1998)

Místa častých zjevení (2000 – reedice titulu z roku 1992)

Ryba ryb (2000)

Pálava (2004)

V současné době kapela hraje vlastní autorské písně, inspirované z větší části staroslovanskými a keltskými legendami. V textech se také objevuje mnoho zmínek o „magických“ místech, ležících na území naší republiky (Adršpach, Šumava).

MOTIVACE

Když jsem se rozmýšlel, jaké téma bakalářské práce si zvolím, videoklip mi přišel jako nejschůdnější řešení. Nemám nyní na mysli techniku a nebál jsem se ani náročnosti zadaného úkolu. Animace, kterou na této škole studuji, se zaměřuje na reklamní tvorbu a autorský film je zde zatlačen poněkud do pozadí. A pokud se chci po studiu zapojit do praxe, větší šanci budu mít právě na poli reklamy – současné finanční podmínky našeho státu tvorbě nezávislého animovaného filmu moc nesvědčí. Přesto jsem se však postu tvůrce, který do díla vkládá své vlastní „umělecké“ části nechtěl vzdát. A právě proto jsem si vybral právě videoklip, který je jakousi syntézou výše zmíněného – dělá reklamu kapele a mnoho o ní vypovídá a zároveň se jedná o „umělecké“ dílo. A podle mého názoru je to jedna animačních oblastí, kterou se v současné době sice nedá uživit, ale můžete si poměrně slušně přivydělat.

K myšlence vytvořit videoklip pro výše zmíněnou kapelu mne přivedl můj dlouholetý kamarád Jiří Vydra, který organizuje kulturní akce a koncerty v mém rodném Liberci a jeho okolí. Dozvěděl se, že kapela se po krátké stagnaci hodlá opět poněkud zviditelnit, a to právě pomocí videoklipu. A já jsem potřeboval vytvořit bakalářskou práci. Slovo dalo slovo a já jsem se poprvé setkal s Vitem Kahlem, jakožto zástupcem kapely (bylo to symbolicky dne 31. prosince 2004). Po krátké debatě jsme se dohodli, že vytvořím videoklip k písni Lucie a slunovrat a já jsem mu hrubě nastínil obsah a obrazovou formu, kterou jsem hodlal použít.

V průběhu práce jsem se s celou kapelou několikrát setkal a předvedl jsem jim do té doby vytvořený materiál. Byli spokojeni a to mi dodávalo chuť do další tvorby. Vytvořit celý klip mi trvalo přibližně dva měsíce – zvolil jsem ploškovou animaci, která není náročná na čas tak, jako animace kreslená. Animoval jsem přímo v počítači, takže mi ubyly starosti animátora ze „staré školy“, točícího na film, tzn. následné zpracování a vyvolání filmu. Proto se mi tato více než tříminutová animace povedla v tak krátkém časovém úseku.

PŘÍPRAVY

1.1 tvorba postav

Pokud chci obhájit, proč jsem svou bakalářskou práci udělal tak jak jsem ji udělal, musím zde uvést plný text písně, který je se samotnou animací v některých místech značně propojen a bez jehož znalosti by nešlo jistě pasáže ve videoklipu pochopit.

Lucie a slunovrat

*Za oknem zbývá prosinec,
dostávám další dopisy.
Jako pták si staví klec
zakládám archiv na spisy*

*A Lucie, má světice,
svítí si se mnou po stěnách.
Tak od úplňku měsíce
přichází noční slunovrat*

*Kdo venku sbírá ořechy,
vrací si staré pochyby.
A vítr tluče do střechy.
Kačer se vydal na ryby.*

*Tak v srdci zimních železnic
svíčkou si kreslím Lucii.
Jen tmu a světlo - všechno nic,
když měsíc volá: Vem si ji.*

*Za oknem zbývá prosinec,
dostávám další dopisy
A jako pták si staví klec
zakládám archiv na spisy...*

Jak je vidět, text je sám o sobě dosti poetický a nepotřebuje nijak zvlášť přikrášlovat obrazovou formou. Proto jsem se rozhodl, že celou píseň pojmu dosti minimalisticky, a to jen s nezbytným počtem prostředí a postav. Jelikož je píseň zpívána v první osobě (je to tedy vlastně takové vyprávění), umístil jsem do středu dění jedinou postavu – můžeme ho pracovně nazvat jako „Vypravěče“. Dále ve videoklipu „vystupuje“ vlastně už jen jediná lidská postava – Lucie. Ta je však znázorněna pouze jako abstraktní silueta, jako

nedosažitelný Vypravěčův sen. Dále se objevují už jen okrajové figury Kačera a reálné záběry členů kapely, vkomponované do animovaného pozadí.

Chtěl jsem, aby můj videoklip měl poněkud pochmurnější ladění, které je dáno už charakterem textu. Důvod je prostý: Chtěl jsem si vyzkoušet jaké to je, udělat vážnou animovanou věc.

V průběhu studia na Fakultě multimediálních komunikací jsme dostávali zadání různého typu – od reklamy, až po samostatné autorské dílo. A já jsem si uvědomil, že vše, co jsem zde zatím vytvořil bylo „vtipné“ a „legrační“. Může za to také můj kresebný styl, který se hodí spíše na věci veselého charakteru. Zajímalo mne tedy, zda dokážu tento svůj veselý projev skloubit s textem vážnějšího charakteru (pokud jste si text přečetli, jistě uznáte, že až zas tak moc k smíchu není).

Vypravěč

Když jsem tvořil první črty, zaměřil jsem se právě na postavu Vypravěče, jako ústředního motivu. Měl jsem ji hotovou poměrně rychle – nejsem z lidí, kteří by svá díla přepracovávali, většinou jsem spokojen hned s prvním výsledkem. Abych zdůraznil jakousi prázdnotu jeho mysli, neudělal jsem mu panenky. Bez očních panenek totiž komiksová postava získává úplně jiný charakter – je v ní něco zneklidňujícího, prázdňý pohled prostě není přirozený. Poznal jsem totiž, že oči (a tvář celkově) jsou jeden z hlavních rysů, který animovanou postavu zařazují do určité škatulky a dělají ji více či méně „roztomilou“ a „hodnou“, či naopak „zlou“ a „zkaženou“. Samozřejmě, že tento postup měl také svoje nevýhody – nemohl jsem „hrát očima“, a pokud jsem chtěl zdůraznit pohled, musel jsem pohnout celou hlavou. Toto omezení však nebylo nikterak strašné, a myslím si, že ve výsledku je všechno dosti zřejmé.

Lucie

S postavou Lucie jsem takový problém řešit nemusel – v klipu se objevuje velice krátce, a to ještě ve formě siluety, která se promítá na měsíc v úplňku. Prezentuje tedy spíše jakousi Vypravěčovu touhu, která však nedojde naplnění.

Kačer

Dalším ze záměrů, které jsem hodlal ve svém díle uplatnit, bylo zdůraznění jakési „magičnosti“ textu. K tomu jsem použil postavu Kačera. Stejně jako Lucie se ve videoklipu objevuje pouze jako silueta, stín, který se projíždí na svých kolečkách v temných zákoutích Vypravěčova bytu. Na animaci mě vždycky nejvíc udivovala naprostá svoboda, která není nijak omezována fyzikálními zákony ani hmotnou formou. Proto jsem si jako takový symbol těchto faktů zvolil právě postavičku Kačera – ožvlé hračky. Ta je v textu zmíněna slovy „...*kačer se vydal na ryby*.“ Jinak o něm není v písni žádná zmínka, proto i ve videoklipu není jeho další přítomnost nikterak zvlášť zvýrazněna ani odůvodněna. Záměr byl tedy poměrně prostý: Pomocí této postavy jsem chtěl ukázat, že i Vypravěčovo okolí si žije svým vlastním životem, že to není pouze statický a mrtvolně nehybný kus hmoty.

Kapela

Dlouho jsem přemýšlel, čím svůj videoklip ozvláštnit, jak ho udělat pro diváka ještě zábavnějším a zároveň použít něco originálního, něco, co se například na naší škole jen tak nevidí. Po několika bezvýsledných pokusech mě napadla kombinace s reálem. Proč bych vlastně nemohl představit přímo kapelu samotnou a ne jen její tvorbu? Vzdal jsem se myšlenky na překreslení hraných záběrů – ve spojení s ploškovou animací by tato technika mohla působit příliš násilně, ale hlavně to už tu také bylo mnohokrát. A proto jsem jednoho dne nasedl spolu se svým kamarádem Tomášem Hubáčkem na vlak a odjeli jsme na hrad Grabštejn, kde měly Majerovy brzdové tabulky vystoupení. Když dohráli, odebrali jsme se do sklepení hradu, které jsem měl předem „otipováno“, a zde jsme natočili záběry, které můžete ve videoklipu spatřit. Záběry jsem umístil do druhé mezihry, protože jsem potřeboval část písničky, v které se nebude zpívat – zpěvák (v tomto případě Vít Kahle) totiž zároveň hraje na sopránový saxofon a mým záměrem bylo přiblížit nástrojové obsazení. Nasazení reálných záběrů do mezihry mi též do klipu zapadalo dramaturgicky, ale o tom bude řeč níže.

1.2 tvorba prostředí

Jak bylo zmíněno výše, chystal jsem se použít jen minimální počet prostředí. To se mi povedlo – ve videoklipu je prostředí jen jedno. Je to jakýsi sněhem zapadaný dřevěný srub, ležící hluboko v lesích. Místo, kam lidská noha jen tak nepáchne. Zatímco prázdné panenky Vypravěčovy měly znázornit prázdnotu duše, tento domek měl za úkol ukázat relativní prázdnotu jeho okolí. Je to tedy takové místo s minimálním počtem reálných vizuálních podnětů, které dává prostor spíše fantazii. V mnoha temných koutech Vypravěčova příbytku je dostatek místa pro nejrůznější druhy šotků, přízraků a jiných bytostí tvořených naší fantazií, jejichž „reprezentantem“ je právě již výše zmiňovaný Kačer.

S tvorbou prostředí je nerozlučně spjata také barevné ladění celé scény. Zvolil jsem hnědou ve všech jejích tmavších odstínech. Proč zrovna tmavších? Důvod je prostý: Potřeboval jsem „vypíchnout“ postavu Vypravěče. Jelikož v celém klipu hraje dosti zásadní roli černá (a vůbec tmavá) barva, nemohl jsem si dovolit ve stejném duchu vybarvit i Vypravěče – nebyl by potom na pozadí k rozeznání. Proto jsem zvolil spíše světlejší tóny hnědi a vypravěč je nyní ve všech pasážích daleko zřetelnější. A okolí působí dojmem jakési stísněnosti – v mnoha záběrech jsem ho „natlačil“ až na postavu Vypravěče – výsledný dojem vyvolává téměř klaustrofobický dojem, že chalupa se mu každou chvíli zřítí na hlavu.

Při tvorbě pozadí jsem záměrně ignoroval skript – v tomto případě rozmístění věcí ve Vypravěčově příbytku. S věcmi jako jsou dveře, police a skříně jsem hýbal naprosto chaoticky – a tak působí i výsledný dojem. S pozadím jako takovým jsem nepočítal jinak, než jako s kulisou, která má celý videoklip stísnit a dodat mu právě ten správný kus ponurosti. Proto je výsledek jakousi změtí dřeva v podobě hodin, polic, parket, oken a dveří, které se živelně přesouvají tam, kam je zrovna napadne. Samozřejmě, že některé věci musely v rámci příběhu zůstat na svých místech (na mysli mám jednu polici a jedno okno).

Dalším důležitým prvkem bylo světlo. To hraje ve vizuální stránce mého díla skoro nejvýraznější roli.

Nechtěl jsem, aby obraz vypadal tuctově. Hranatý televizní formát mě už unavoval, a proto jsem se rozhodl „obalit“ objektiv virtuální kamery jakýmsi kruhovým způsobem,

který je nejlépe vidět na samém začátku klipu. Výraz videoklipu tím doznal značných změn – a já musel začít komponovat své záběry spíše do kruhu. Obraz jsem v následné postprodukci ještě doplnil chaotickým blikáním, takže výsledný dojem působí, jako by byl celý vnitřek domu osvětlen jedinou svíčkou. A já se rozhodl k zásadnímu kroku: Zdroj světla nebudu zobrazovat. Vyvolám tím opět určitý neklid v mysli diváka a zároveň své dílo posunu směrem k počátkům filmu, kdy nedokonalost záznamového materiálu a techniky způsobovala nechtěné světelné efekty na plátně. Chtěl jsem, aby z klipu tolik nevyčnívala jeho novost a to, že je vytvořen čistě počítačově a pomocí moderního softwaru. Původním záměrem ještě bylo nechat přes obraz přebíhat uměle vytvořené vady na negativu, toho jsem se však později vzdal. Nemělo to kýžený efekt a diváka to spíše rozptylovalo a odpoutávalo pozornost od děje.

1.3 příběh

Když jsem měl vytvořeny postavy i prostředí, do kterého jsem je mohl zasadit, musel jsem se zamyslet nad akcí, která se bude na plátně (obrazovce) odehrávat. Samozřejmě, že jistou představu jsem měl už při tvorbě figur, ale byly to spíš střepovité kousky, které jsem nyní musel poskládat do nějaké srozumitelné mozaiky.

Vycházel jsem z toho, že rytmus písně je dosti pomalý, a tudíž ani příběh by neměl být nějakou dech beroucí smršť. Nakonec jsem si však uvědomil jednu zásadní věc. Ani text samotný není žádným souvislým vyprávěním s gradací, které někde začíná a jinde končí. Jedná se spíše o jakési konstatování – popis určité nálady. Proto jsem se i já rozhodl, že nepoužiji formu kontinuálního výkladu, ale že spíš naznačím a nakousnu některé okamžiky z Vypravěčova života. Mým záměrem bylo, aby se divák o postavě Vypravěče něco dozvěděl jinak, než pouhým obrazovým „vedením za ručičku“.

Vypravěč tedy po svém příbytku jen bloudí, ale vlastně jej ani pořádně nevnímá. Je totiž uzavřen ve svém světě podivných fantazií, jejichž pomyslnou korunou je představa Lucie, jakožto určitého symbolu vysvobození z věčné samoty, ke které je odsouzen uprostřed temných (dejme tomu šumavských) hvozdů. Píseň se jmenuje Lucie a slunovrat – je zde tedy zřejmé napojení na jistou magičnost vesmíru, který nás obklopuje, protože slunovrat je svátkem, který oslavovali už příslušníci pradávných slovanských kmenů a nejen jich. Je to bezpochyby jeden z nejdéle udržovaných zvyků a často býval spojen s významnými magickými rituály. Rozhodl jsem se, že i já zapojím do svého díla jisté narážky na

vesmírné dění okolo nás. Jako první vesmírné těleso jsem použil měsíc – satelit, který je ze Země nejlépe viditelný a přesto (pro obyčejného smrtelníka) tak nedosažitelný. Proto jsem před něj umístil siluetu Lucie, aby měl divák stejný pocit jisté nedosažitelnosti, stejně jako Vypravěč.

Tím jsem měl přibližně hotovy první dvě sloky písně. Došlo zde k určité expozici Vypravěče, jako trochu pomateného astrologa, který si listuje ve svých knížkách a planety si svým způsobem personifikuje a oživuje – je to sice nedostatečný, ale alespoň nějaký lék na jeho samotu. Také se zde poprvé objevuje postava Kačera, která by měla v divákovi vyvolat jistou zvědavost, a jejíž přítomnost bude vysvětlena až později.

Nyní mě čekala první mezihra. Mezihry jsou v písni dosti dlouhé a představují trochu odlišnou část, a proto jsem se i já rozhodl, že se budou poněkud lišit jak barevným laděním, tak obsahem a výtvarnem. Do první z nich jsem tedy umístil Vypravěčovu vizi vesmíru – soustavu personifikovaných planet, kroužících v podivném a nám neznámém rytmu okolo sebe. Jelikož jsem chtěl odlišit i výše zmíněné výtvarno, inspiroval jsem se originálním bookletem k albu Ryba ryb, ze kterého písnička pochází. Ten najdete v obrazové příloze méj teoretické bakalářské práce. A proto mají planety, které se v mém klipu objevují, poněkud xylografický charakter – v bookletu se pravděpodobně jedná o staré reprodukce dřevorytů, použitých v různých kancionálech a podobných dílech.

Po první mezihře již tedy divák ví, co asi může od Vypravěče očekávat. Jelikož jsem potřeboval diváka připravit na představení kapely, použil jsem Vypravěče, který zavírá knihu a soustředí svůj pohled polici, na níž stojí fotografie.

Fotografii jsem udělal prázdnou. Při několika zkušebních projekcích se mi potvrdilo to, co jsem očekával. Prázdný obrázek vyvolal v divákovi zájem – nevěděl, co bude následovat a nedokázal pochopit, co je na fotce zobrazeno. Nakonec se vše vysvětlí a na fotografii se objevuje první člen kapely. Kamera se rozjíždí a fotografie začínají vyprávět „minipříběh“, který zároveň celou kapelu představuje. Nechal jsem naschvál otevřenou otázku toho, zda byl Vypravěč také členem, či jaký vztah vlastně ke kapele má. Líbí se mi totiž, když je divák v jisté interakci s dějem, který není lineární, ale poskytuje konzumentovi svobodu.

Zbývalo už jen zakončení. Jedna sloka mi bohužel nedávala mnoho prostoru pro nějaký výraznější závěr, kterého ostatně ani nebylo potřeba. Stačilo už jen vytvořit Vypravěče,

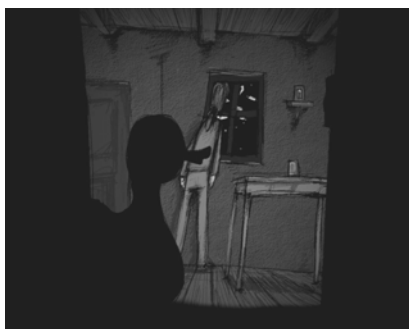
ztrápeně hledícího na prázdný měsíc – Lucie nepřišla, nepřichází a nepřijde. Následuje už jen pomalý odjezd od domu, který se ztrácí ve tmě, a kruh se uzavírá...



.....Vypravěč



.....Lucie



.....Kačer



.....kapela

II. REALIZACE

PROBLÉMY A POZANTKY

Před tím, než se dostaneme ke storyboardu, který je také součástí této práce, chci zde slovně popsat několik problémů s nimiž jsem se při realizaci setkal, a poznatků, jež jsem při práci získal.

Rozhodl jsem se, že budu pracovat technikou ploškové animace. Je to technika, ke které jsem si vybudoval určitý vztah a po tříletém působení na této škole s ní mám nejvíc zkušeností (v podobě několika realizovaných zakázek). Tato animace také není v porovnání s druhým typem animace, který pro tuto úlohu přicházel v úvahu, tj. s animací kreslenou, tak časově náročná. A konečně v neposlední řadě mi moderní software umožňuje s ploškami pracovat na úplně jiném základu než v době, kdy se tato technika používala při točení na film. Jednotlivé plošky (tedy např. části loutky) nejsou pevně daným objektem, se kterým již nemůžeme hýbat jinak než posouváním. Díky softwaru mohu s ploškou pracovat různými jinými způsoby – mohu zvětšovat její velikost, měnit barvu, různě ji protahovat či naopak zkracovat a nakonec ji vrátit do původního stavu. To jsou věci ještě donedávna na poli ploškové animace nepředstavitelné. Tím se poněkud smazává rozdíl mezi animací kreslenou a ploškovou – a přestože poctivě kreslená animace je (alespoň podle mého názoru) stále nedostižnou královnou, „ploška“ jí za pomoci nového softwaru zdatně sekunduje.

Jak jsem se již zmínil výše, skladba je poměrně pomalá, a proto by tomuto faktu měla odpovídat i střihová skladba. Při tvorbě storyboardu a následné realizaci jsem vsadil na pomalé nájezdy a odjezdy a na jízdu kamery vůbec. Nechtěl jsem mnoho střihu – obraz má spíš volně plynout. Jízdy, které jsem použil, mají v mém díle jednu nezastupitelnou úlohu – mají oživit některé jinak dosti statické záběry. Jelikož jsem jako hereckou akci použil mnoho výhledů z okna, pohledů do knížek a podobně, musel jsem při následné zpracování obraz přece jenom trochu rozhýbat. Proto nyní nepůsobí tak strnule.

Dalším z problémů, se kterými jsem se setkal, byla barevná vyváženost celého díla. Protože jsou části s Vypravěčem celkově laděny do hnědé barvy, mezihry jsou barevně poněkud odlišeny (hlavně první z nich). Dále je zde několik záběrů mimo dům. Proto jsem musel najít způsob, jak navázat tyto stylově odlišné části na sebe tak, aby to nepůsobilo rušivě. Jako největší problém se ukázal přechod mezi tmavým prostředím domku a siluetou Lucie, která se rýsuje proti měsíci. Když se po hnědém a celkově tmavém ladění najednou prudce objeví měsíční bílá, nepůsobí to v klipu tohoto ražení nikterak dobře. Proto jsem

použil prolínaný střih, který celkovou akci zjemňuje a barevný kontrast již není tak markantní.

V následné postprodukci jsem použil ještě několik efektů, které zastupují funkci střihu. Jedná se konkrétně o přechod mezi prvními dvěma slokami a mezihrou, kdy hudba poprvé výrazněji graduje. Jelikož jsem chtěl obrazovou a hudební složku propojit právě střihem, použil jsem zde zářícího efektu, který obraz jakoby „vypálí“. Snažil jsem se o jakousi alternativu ke konvenčnímu střihu, který mi v té chvíli přišel zbytečně nudný.

S efekty jako je ten, který jsem popsal výše, jsem se snažil pracovat opatrně a držel jsem se hesla „Méně je více“. Z mé předchozí praxe jsem věděl, že by velké množství takovýchto efektů na poměrně malém časovém úseku a ve vztahu k typu písni, kterou jsem si vybral, diváka zbytečně rozptýlilo. A samozřejmě jsem také nechtěl, aby klip působil vyumělkovaně – znovu opakuji, že jsem se snažil co nejvíce potlačit „počítačový“ původ tohoto dílka.

POUŽITÝ SOFTWARE

V průběhu realizace jsem používal tyto programy:

Bauhaus Mirage v. 1.0 – pro přípravu loutek a kresbu prostředí

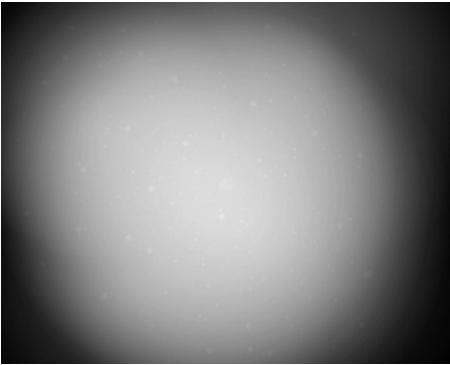
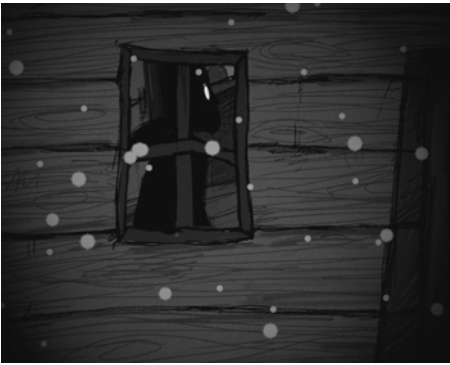
Adobe Photoshop v. 8.0 – pro úpravu loutek a prostředí

Adobe After Effects v. 6.5 – jako animační software

Adobe Premiere Pro – jako stříhací software

Jako kresebný prostředek jsem používal tablet, tudíž kresby vznikaly a byly kolorovány přímo v počítači.

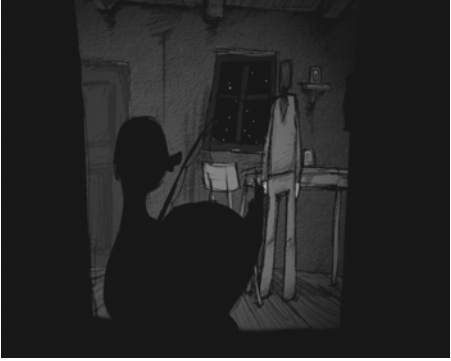
III. OBRAZOVÝ SCÉNÁŘ

	Roztívačka, z dálky se přibližuje malý dřevěný domek
	Jízda končí. Na obrazovce vidíme malý zasněžený domek. Stále sněží. V domku se svítí.
	Kamera pomalu najíždí na okno. Za oknem vidíme zleva doprava procházet nezřetelnou siluetu.
	Za okamžik se silueta zprava opět objeví v okně. Dvakrát zamrká. text: <i>Za oknem zbývá prosinec...</i>

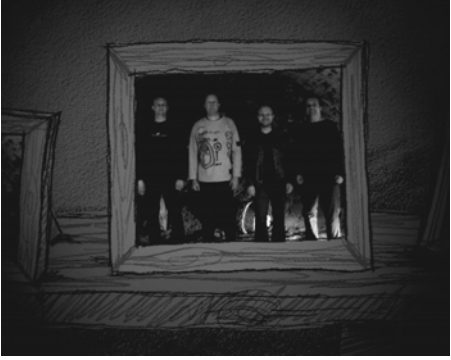
	Záběr na Vypravěče, hledícího z okna.
	Střih na velký celek. V popředí vidíme nezřetelné části nábytku, v podobě černých obrysů. Zleva vyjíždí silueta Kačera. Dívá se na Vypravěče. <i>...dostávám další dopisy...</i>
	Vypravěč stále hledí z okna. Najednou se k zemi místo vloček začnou snášet dopisy. <i>...a jako pták si staví klec...</i>
	Kačer se na Vypravěče ještě chvíli dívá, potom směrem doprava odjíždí. <i>...zakládám archiv na spisy.</i>

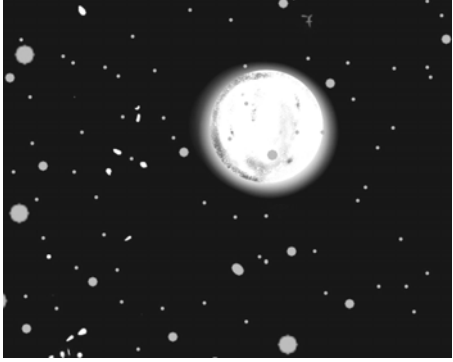
	Prolínačka na postavu Lucie, která se rýsuje proti měsíci v úplňku. Kamera odjíždí směrem od měsíce – jízda se zrychluje. text: <i>A Lucie má svěťice, svítí si se mnou po stěnách...</i>
	Kamera prolétává skrz okno a končí zpět v domku. Jízda se zastavuje. Vypravěč stojí se zavřenýma očima vedle okna. Kamera se opět pomalu rozjíždí, tentokrát směrem k oknu. <i>...tak od úplňku měsíce...</i>
	Okno se prolínačkou mění – Vypravěč tentokrát sedí za ním a otevírá knihu. <i>...přichází noční slunovrat.</i>
	Záběr přes Vypravěčovo rameno. Vypravěč otáčí list knihy směrem zleva doprava. Následuje <i>mezihra</i>.

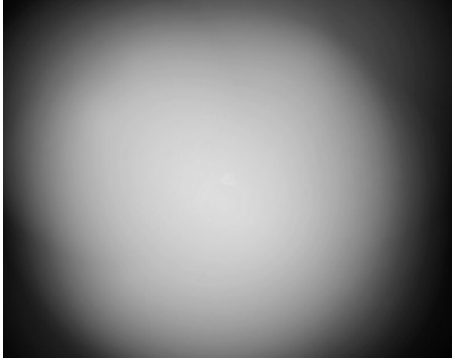
	Záběr z anfasu. Vypravěč zvedá knihu a se zájmem si ji prohlíží.
	Detail na stránku knihy. Vidíme, že zobrazuje koloběh různých planet.
	Znovu záběr zepředu – Vypravěč mrká a místi očí se mu objevují dvě planety, které jednou obkrouží jeho hlavu. Vypravěč znova mrkne a má nazpět své oči.
	Zářící prolínačka. Objevuje se vesmír, kterým v nahodilém smyslu putuje slunce, Země s měsícem a několik dalších planet. Konec <i>mezihry</i>.

	Vypravěč zavírá knihu a zvedá se. text: <i>Kdo venku sbírá ořechy...</i>
	Mírný nájezd na Vypravěčův obličej. Evidentně je něčím zaujat. <i>...vrací si staré pochyby...</i>
	Na scéně se znovu objevuje Kačer. Vyjíždí z pravého okraje. S sebou si veze rybářský prut. Zastavuje se a hledí na Vypravěče.
	Detail na polici s obrázkem. Kamera odjíždí směrem od police. <i>...a vítr tlučé do střechy...</i>

	Kamera se zastavuje za Vypravěčovým ramenem.
	Kačer odjíždí do stínů na levé straně obrazovky. text: ...<i>kačer se vydal na ryby.</i>
	Detail na Vypravěčův obličej. Vypravěč vykračuje směrem doleva. <i>Tak v srdci zimních železnic...</i>
	Vypravěč přistupuje k poličce a bere obrázek do ruky. <i>...svíčkou si kreslím Lucii...</i>

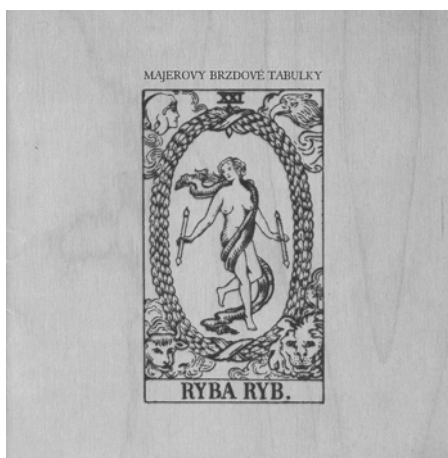
	Detail na obrázek přes Vypravěčovo rameno. Kamera na obrázek najíždí. Obrázek je nečitelný, není poznat, co je na něm znázorněno. text: <i>...jen tmu a světlo,...</i>
	Vypravěč pokládá obrázek zpět na polici a mírně pokyvuje hlavou. <i>...všechno nic, když měsíc volá vem' si ji.</i>
	Detail na obrázek na polici. Kamera se rozjíždí směrem doprava. Najednou není obrázek na polici sám, ale je jich tam větší počet. Do obrázků postupně vstupují lidé – členové kapely. Kamera stále jede. Následuje <i>druhá mezihra</i>.
	Nakonec se na jednom obrázku scházejí všichni čtyři členové kapely. Jízda kamery stále pokračuje.

	Poté následují jednotlivé fotky členů kapely, hrajících na své nástroje. Jízda stále pokračuje.
	Kamera se zastavuje na poslední fotce. Členové kapely se rozcházejí a fotografie zůstává stejně prázdná, jako ta první. Konec <i>druhé mezihry</i>.
	Záběr na vypravěče. Opírá se zkroušeně o stěnu u okna. Zvedá hlavu a dívá se z okna ven. text: <i>Za oknem zbývá prosinec...</i>
	Prolínačka na prázdný měsíc. Kamera pomalu odjíždí směrem od něj. <i>...dostávám další dopisy...</i>

	Prolínačka zpět na Vypravěče. Je zklamán z toho, že Lucie se neobjevuje, proto rezignovaně sklání hlavu.
	Prolínačka na domek zvenku. Kamera začíná pomalu odjíždět směrem od něj. text: <i>...a jako pták si staví klec, zakládám archiv na spisy.</i>
	Celý domek mizí v jakémisi mléčně bílém oparu. Zatmívačka, titulky.

IV. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

Zde jsou ukázky z bookletu (obalu na CD) k albu Ryba ryb. V některých pasážích jsem se snažil vycházet z dřevorytů, znázorněných vždy na pravé straně obrázku.



.....přebal alba Ryba ryb



...inspirace sluncem



...inspirace

měsícem

ZÁVĚR

V tomto závěru bych se chtěl vyhnout všem otřepaným frázím typu „určitě jsem se zdokonalil“, „práce mě bavila“ nebo „jsem rád, že tu jsem“. Myslím si, že zrovna animace je obor tak časově náročný, že všechny výše zmiňované slovní obraty jsou předpokladem.

Jestli jsem se za tři roky opravdu něčemu naučil, musela to být trpělivost. Teď nemluvím o fázování, kdy jeden pohyb vzniká třeba i několik dní, pokud na něm animátor pracuje sám. To sice také patří k věci, ale mé největší potíže pramenily z neznalosti softwaru a (zvláště v dřívějších ročnících) - z nedostupnosti animační techniky. Jsem rád, že v obou zmíněných problémech (tzn. jak v mých obtížích, tak v „početní převaze“ studentů nad počítači) se věci změnilы k lepšímu. Mnohokrát totiž nezbývalo, než být trpělivý a na práci na školním počítači si počkat.

Ve studiu na této škole bych rád pokračoval, a proto se hlásím na magisterský obor. Myslím si, že to je nejlepší důkaz toho, že bych se ve svém životě chtěl alespoň částečně animaci určitě věnovat.

