

Animovaný videoklip k písni Praděd

Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a řešení

Zuzana Skopalová



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Zuzana SKOPALOVÁ**
Osobní číslo: **K09291**
Studijní program: **B 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše
2. Praktická část:
Praděd – kreslený animovaný film – hudební klip

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce a pokyny k vypracování: minimálně 15 normostran textu + přílohy, odevzdat v elektro-nické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně), 2 ks v kroužkové vazbě (čb). Vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla jako přílohu teoretické části.

2. Praktická část:

Film realizujte v minimální délce 2 min a 30 vt. Praktickou část práce odevzdejte:

1) 1x data na médiu CD-R nebo DVD výstup ze stříhového programu Premiere Pro 1.5: file-export-movie-settings: general: Microsoft DV AVI, video: pixel aspect ratio dle formátu obrazu 720x576 D1/DV PAL 4:3 (1.067) nebo 720x576 D1/DV PAL 16:9 (1,422) 25fps anebo formát HDV codec mpeg2 1280x720 HDV 720p 16:9 (1,0) 25fps; audio: uncompressed, 48000 Hz 2) 1x formát DVD pro stolní DVD přehrávač

Součástí prezentace praktické části je výtvarný návrh plakátu formát 70x100 cm, v digitální podobě PDF (příprava pro tisk rozlišení: 300 dpi, režim: CMYK barva).

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

The Animator's Survival Kit Williams Richard, 1999

Animation Now! Anima Mundi, editor: Wiedemann Julius, Taschen 2004, ISBN 3-8228-2588-3

Minimum z dějin světové animace, Dutka Edgar, AMU Praha 2004, ISBN 80-7331-012-0 160

Vedoucí bakalářské práce:

MgA. Jan Živočký

Ústav animace a audiovize

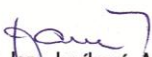
Datum zadání bakalářské práce:

21. března 2012

Termín odevzdání bakalářské práce:

17. května 2012

Ve Zlíně dne 21. března 2012


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Libor Nemeškal
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 11. 9. 2012

.....
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce požítovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přiměřeně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalářská práce popisuje přípravy a realizaci animovaného videoklipu k písni Praděd od české hudební skupiny MIDI LIDI. Dokumentuje vývoj od prvních inspirací, přes tvorbu scénáře, výtvarných návrhů, storyboardu, animatiku, až po vlastní animaci a následnou postprodukci. Film je animován v počítači technikou ručně kreslené digitální animace v kombinaci s animací ploškovou.

Klíčová slova: animovaný videoklip, kreslený film, animace, MIDI LIDI, Praděd, 2D digitální animace, TVPaint

ABSTRACT

Beachelor's work describes preparation and realization of animated video-clip to the song Praděd by the czech band MIDI LIDI. It documents evolution and creation from the first inspirations, literary script, art concept, storyboard, animatic to technology animation and postproduction. Animated video-clip is made in computer using technology hand-draw animation with combination of the digital cutout animation.

Keywords: animated video-clip, cartoon, animation, MIDI LIDI, Praděd, 2D digital animation, TVPaint

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 NÁMĚT	11
1.1 MIDI LIDI	11
1.2 PRADĚD.....	12
1.2.1 Text	12
2 INSPIRAČNÍ ZDROJE	14
2.1 STEPŇÍ VLK	14
2.2 SÁGA TEMNÉ VĚŽE - RŮŽE A TAHEENI	14
2.3 ČISTÁ BYTOST - JELEN	16
2.4 HARRY HELLER – HERMANN HESSE	17
2.4.1 Text básně	17
2.4.2 Sebevražda	18
3 SCÉNÁŘ A STORYBOARD	19
3.1 VÝVOJ PŘÍBĚHU.....	19
3.2 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ	19
3.2.1 Deprese.....	19
3.2.2 Sedím nad kávou s vnitřní příšerou.....	20
3.2.3 Hrůzou příšernou hrůzy jdou hlavou.....	20
3.2.4 Odhodlání čelit – zabít v sebe svět.....	20
3.2.5 Noční obloha	20
3.2.6 Láska přijde tmou.....	21
3.3 SYMBOLIKA.....	21
3.4 STORYBOARD	24
4 ANIMATIK	25
5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ	26
5.1 CHARAKTERIZACE POSTAV	26
5.1.1 Havní hrdinové.....	26
5.1.2 Vedlejší postavy	28
5.2 CHARAKTERIZACE PROSTŘEDÍ.....	30
II PRAKTICKÁ ČÁST	32
6 ANIMACE	33
7 POSTPRODUKCE	35
7.1 ZVUK.....	35
7.2 TITULKY.....	35
7.3 STŘIH	35
8 PRŮBĚH PREZENTACE PRÁCE	38

8.1	ČASOVÝ ROZPIS PRÁCE	36
8.2	PREZENTACE VÝSLEDNÉ PRÁCE.....	36
ZÁVĚR	37	
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	38	
SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ	38	
SEZNAM OBRÁZKŮ	40	
SEZNAM PŘÍLOH.....	41	

ÚVOD

Už dříve mne lákala myšlenka animovaného hudebního klipu. Rozhodně jeden ze snů, který jsem si hodlala splnit a nyní při výběru mé bakalářské práce, nastal ten správný čas a prostor se do něj pustit a zúročit zkušenosti nabyté během tří let studia animované tvorby.

Pro tvorbu své bakalářské práce jsem zvolila technologii digitální kreslené 2D animace v kombinaci s animací digitální ploškovou a kresleným pozadím s digitální post-produkcí. Tenhle způsob je pro mne v animaci asi nejpřirozenější a koresponduje s mým výtvarným zaměřením. Pomocníky při práci mi byly program TVPaint animation 9 Pro, Adobe After Effects CS5, Adobe Photoshop CS5 a Adobe Premiere CS5.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT

Prvním základním krokem byl výběr vhodné kapely, písničky a poté bylo nutné vymyslet nosný námět, který mi bude myšlenkově blízký, bude mě bavit a bude výzvou po stránce výtvarné a fantazijní.

1.1 MIDI LIDI

Tip padl na českou kapelu MIDI LIDI, která sama sebe prezentuje jako existenci-onální electro s lidskou tváří a vytváří svébytný mix elektronického experimentálního tanečního popu, originality, hravosti a česky zpívaného textu. Kapela, která od roku 2006 šíří jednoduché poselství: Elektro. Video. Láska. MIDI LIDI jsou navíc známí v českém kulturním světě jako filmaři, divadelní performeři a vizuální umělci.¹

MIDI LIDI jsou Petr Marek - filmař, herec a hudebník, Markéta Lisá - výtvarnice, designérka a hudebnice, Prokop Holoubek - hudebník, herec, promotér, nově také Tomino Kelar známý z působení ve velšské indierockové kapele The Mountaineers a nesmím opomenout ani trojici VJů (Filip Cenek, Magdalena Hrubá, Jan Šrámek). Kapela má za sebou tři úspěšná alba, hudbu k filmu *Protector* (r. Marek Najbrt), za níž dostali ocenění Českého lva. Má na svědomí také hudbu k divadelnímu představení *Ubu se baví* (Divadlo na zábradlí) a k dokumentárnímu filmu *Český mír* (Klusák, Remunda), za který získali Cenu české filmové kritiky. Za 4 roky existence kapela odehrála mnoho koncertů v ČR, na Slovensku ale i v Polsku, Rusku, Anglii, Německu či Chorvatsku a těší se velké oblibě.

¹ Oficiální stránky kapely: Midi Lidi: In *midili.cz* [online] [cit. 16-04-2012] Dostupné z <http://www.midilidi.cz> . Více ke kapele: Midi Lidi zkusili natočit Nejpitomější desku všech dob, posuďte sami. In *Idnes.cz* [online] 17.9.2011 [cit. 16-04-2012] Dostupné z: http://kultura.idnes.cz/midi-lidi-zkusili-natocit-nejpitomejsi-desku-vsech-dob-posudte-sami-1g1-/hudba.aspx?c=A110907_125417_hudba_ob . Dále taktéž na stránkách Českého rozhlasu představuje činnost této kapely MAYEROVÁ, Veronika: Midi Lidi. In *rozhlas.cz* [online] [cit. 16-04-2012] Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/radiowave/interpreti/_zprava/midi-lidi--659058 .

1.2 Praděd

Texty MIDI LIDI jsou často pouze abstraktní, až dadaistické, což výborně zapadalo do mé představy hravého klipu plného fantazie bez dokonale narativního příběhu. Pár dnů před vydáním nového studiového alba Operace „Kindigo!“ (30. září 2011), které je již třetí v řadě dosavadní diskografie kapely, jsem kontaktovala Petra Marka a sdělila mu svůj záměr animovaného klipu na jejich hudbu. Komunikace byla velmi příjemná, nakonec jsme společně vybrali skladbu z nově vycházejícího alba a to skladbu Praděd, která mě nadchla ve všech ohledech. Nové album je na rozdíl od předchozích, více popovější a akustičtější. Zrovna Praděd je toho klasickým příkladem. Oproti tradičním sloganovitým popěvkům je zde více textu, jenž tvoří mini obrazný příběh, který ještě mnoho o konečném scénáři mé bakalářské práce nenapovídá.

1.2.1 Text - Samotný text písně Praděd zní:

*„Sedím nad kávou,
s vnitřní příšerou.
S hrůzou příšernou,
hrůzy jdou hlavou.
S hloupou myšlenkou,
s žádnou pořádnou.
Koukám, kam až jdou,
myslím nad vraždou.
Zabít v sebe svět,
už ho nevidět.
Vyřídít to hned,
tak stoupám nad Praděd.
Ale jak ty hrůzy jdou,
noční oblohou,
naráz hvězdy na mě řvou,*

*LÁSKA PŘIJDE TMOU!*²

Bylo třeba si onen příběh vyložit podle sebe, aplikovat na své představy a dodat vlastní smysl, konflikt, zápletku a vyústění. Při čtení textu se mi automaticky vybavovaly konkrétní scény vyložené ze samotného podvědomí. Samotný obsah je zpočátku v kontrapunktu s poměrně optimistickou melodií, nakonec se vše „v dobré obrátí“ a konec podpoří bezstarostné melodické pískání.

²Midi lidi Praděd: In *youtube.com* [online] 21-03-2012 [cit. 16-04-2012] Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=1Arp5o1Huk8>

2 INSPIRAČNÍ ZDROJE

2.1 Stepní vlk

Při zmínce o vnitřní příšeře se mi okamžitě vybavil psychologicko-filosofický román Hermanna Hesse – Stepní vlk,³ jež jsem četla několik let zpátky. Bylo až neuvěřitelné, jak to všechno začalo najednou do sebe zapadat! Stepní vlk, vlčí povaha nás všech! Svár ducha a pudů! Jednalo se spíš o volnou inspiraci tímto dílem, nic co by opisovalo děj, ale i tak jsem získala opravdový základ, od kterého se stačilo už jen odrazit.

Hned byly na světě dvě hlavní postavy. Muž ztracený ve svých myšlenkových běsech a depresích, vedoucí vnitřní boj. On sám proti sobě, proti své vnitřní příšeře, proti stepnímu vlku. Rozpolcená duše muže je nevyrovnaná a ta temnější složka jeho vlastního já se dere na povrch a despoticky přebírá nadvládu Stepní vlk. Ten je personifikován do postavy skutečného démonického vlka se žraločím úsměvem, který nemá zcela jen zvířecí podstatu.

Na Stepního vlka Hermanna Hesse odkazuje i známý švýcarský psycholog, spolupracovník a žák Carla Gustava Junga, Ernst Aeppli (1892 – 1954) ve své knize Psychologie snu. „*Jestliže ve snu narazíme na vlky, stojíme téměř před neřešitelným úkolem, totiž vyrovnat se s vlkem v sobě samém, zkrotit jej a zabránit mu, aby ze své stepní domoviny pronikl do kulturní krajiny naší psýchy. To může vést k vážné krizi...*“⁴

2.2 Sága Temné věže – růže a taheeni

Ve filmu se objevují dále už jen vedlejší postavy, které ilustrují doprovodné vize hrůz jako ztělesnění chmur a nikam nevedoucích a nesmyslných myšlenek. Rozhodla jsem se v tomto setrvat ve „zvířecí říši“ a zachovat obraznou personifikaci. Do těchto vedlejších rolí jsem obsadila různé šelmy a živočichy, kteří z pohledu lidí nemají až tak dobrou po-

³ HESSE, Hermann. *Stepní vlk*. Samost. vyd. v Argu 1. Praha: Argo, 2006, 249 s., ISBN 80-7203-758-7.

⁴ AEPPLI, Ernst. *Psychologie snu: (včetně 500 symbolů ve snech)*. Vyd. 2. Praha: Sagittarius, c2001, ISBN 80-86270-04-1., s. 228 – 229.

věst, ba jsou dokonce spojováni se zlem. Nevypadají však tak, jak je známe z reality, ale mají podobu jakýchsi Taheenů.

Zde je návaznost na další můj velký inspirační zdroj a tím je sága Temné Věže od Stephna Kinga.⁵ Pojem Taheen pochází rovnou odtud a je to rasa člověku podobných kreatur se zvířecí charakteristikou. Termín je přímo Kingův. Poslední sedmý díl ságy jsem dočetla teprve nedávno a Temná Věž jako celek se pro mne stala naprostým kultem. Zákonitě se muselo něco z ní promítnout do mého filmu, jelikož po 3488 stránkách něčeho tak výjimečného jsem nebyla schopna dlouho přemýšlet o ničem jiném.

Temná věž se pro Stephena Kinga dá nazvat jeho osudem, posedlostí, vrcholem, k němuž v průběhu svého života a skrze své ostatní dílo nepřímě směřoval. Sám ji považuje za svůj magnum opus. V této sáze se splétají žánry jako fantasy, sci-fi, western, horor a napínavý thriller. Ve zkratce je Temná věž epický příběh s vlastní filosofií, kde hlavní hrdina pistolník z jiné úrovně bytí (jiného světa) putuje k osudovému cíli – Temné věži pro své poznání. Avšak Temná věž se hroutí, paprsky které ji drží, jsou bořeny temnou a šílenou stranou a Pistolník ji musí ochránit předtím, než do ní vstoupí.

Jen Taheeny inspirace z Temné věže nekončí. „Láska přijde tmou!“ Lásku a naději v mém filmu symbolizuje zářící jelen s rudou růží mezi parožími (osvobození a smíření se sám se sebou). Právě ona růže, hraje důležitou roli napříč celou ságou a stejně tak je ztělesněním lásky požehnání naděje a pozitivní energie. Je symbolem samotné Temné věže, alfy a omegy. O růži je třeba se starat a chránit ji, protože je smrtelná. Usychající růže zrcadlí špatný stav vyšších věcí. Podobně se to promítne i v mém filmu. V úvodní scéně kdy prolouváme oknem do osobního prostoru zhrzené hl. postavy je zeď kolem okna porostlá seschlými mrtvými růžemi. Naopak pozitivní konec, kde se démoni smíří a zavládne osvobuzující pohoda a rovnováha, se nám ukáže přes růžový keř v plném rozkvětu.

⁵ KING, Stephen. *Temná věž*. Vyd. 2. Praha: Beta, 2009, 199 s. ISBN 978-80-7306-379-5.

2.3 Čistá bytost – jelen

Nositelem lásky - růže jsem zvolila jelena v souladu s kompaktní myšlenkou zvířecí personifikace duševních pochodů v celém filmu. Je zvířetem solárním, neboť navozuje svým paprčitým parožím slunce a světlo - světlo zahánějící tmu. Jelen jako ušlechtilý symbol čistoty, elegance ztělesňující božskou sílu je jedním z nejčastěji zobrazovaných zvířat napříč všemi kulturami již od pravěku. Naši předkové mu přisuzovali kouzelné vlastnosti. Jen namátkově pro Skytské umění byl dokonce hlavním motivem, který nad jinými převládal a významné postavení zaujímal i v keltském sakrálním umění či v řeckém bájesloví. Stará indiánská kultura a pohanští Slované též spatřovali v jelenu čisté a úctyhodné zvíře, taktéž ranně křesťanská ikonografie personifikovala jelena v obraz samotného Krista. Jeho posvátnost posilovaly různé legendy o zázračných jelenech s krucifixy mezi parožím, o nichž se prvně zmiňuje legenda o sv. Eustachovi.⁶ Později byla legenda kopírována v příběhu sv. Huberta,⁷ který je dobře známý i dnes. Legenda líčí zjevení majestátního jelena se zářícím křížem mezi parohy, kterého Hubert – šlechtic z Akvitánie spatřil při honitbě na Velký pátek. Tento duchovní zážitek obrátil Huberta na křesťanskou víru, stal se knězem a následně biskupem. Samotnou legendu vzpomíná poprvé v pořadí až jeho pátý životopis z 15. století. Kult Svatého Huberta byl uctíván zejména ve středověku mnoha bratrstvy, ale jako patron myslivosti a lovu je uznáván a veleben dodnes.

Z této legendy pramení vize jelena jako božského stvoření, nesoucí určitý atribut ve svém paroží. Jelen je zde nadpozemská bytost, která nemá oproti legendě žádný křesťanský význam. Je zvířecím duchovním představitelem zastupujícím nejčistší pozitivní energii.

⁶ Svatý Eustach. In SCHAUBER, Vera a Hanns Michael SCHINDLER. *Rok se svatými*. Vyd. v KN 2. Kostelní Vydrů: Karmelitánské nakladatelství, 2001, xxvi, ISBN 80-7192-304-4, s. 488 – 489.

⁷ Sv. hubert jenž je patronem lovců a myslivců. Přepis legendy o Sv. Hubertovi je k dispozici zde: Svatohubertská Legenda. In <http://www.msstarezamky.eu> [online] [cit. 16-04-2012] Dostupné z: <http://www.msstarezamky.eu/zajimavosti/svatohubertska-legenda/> . Dále taktéž: HEYDUK, Josef. *Svatí církevního roku*. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2001, ISBN 80-7021-385-x., s. 197. Taktéž: SCHAUBER, Vera a Hanns Michael SCHINDLER. *Rok se svatými*., s. 563 – 564.

2.4 Harry Heller – Hermann Hesse

Za velký díl inspirace vděčím také básni, kterou napsal fiktivní muž Harry Haller hlavní hrdina románu *Stepní vlk* od Hermanna Hesse o svém druhém já, o svém stepním vlku⁸ Totožné iniciály zde určitě nebudou náhodou. Z této básně pochází především krvelačný lov mladého bezbranného zajíčka, jakožto převaha stinné stránky osobnosti nad tou čistou, bílé břízy, havran a ne jen to.

2.4.1 Text básně

*"Jsem stepní vlk a stepí pobíhám,
zavátý sněhem leží svět,
z břízy odlétá havran a jsem sám,
zajíčka, srnky nikde nevidět.
Srnky, ty já mám tolik rád,
kdybych tak chytil jednu!
do tlap ji popadnu a k tlamě ji zvednu,
většího blaha není snad.
Jak bych se vroucně kochal tvou spanilostí,
hluboko hryzal v tom něžném těle,
její rudé krve se nalokal do zpitosti
a celou noc vyl pak osaměle.
I zajíčka by pro mě dost už bylo,
tak sladce chutná to teplé maso v nočním lese –
ach, copak už mě všechno opustilo,
co trochu radosti do života vnese?
Pořádně vidím už stěží
i ohon šediví mi,
dávno má žena v hrobě leží.
A tak se toulám se sny svými,
o srnkách, zajících si nechám zdát,
zimní nocí slyším vítr vát,
ani sníh mou palčivou žízeň neukojí,
d'áblu vstříc nesu ubohou duši svoji." ⁹*

⁸ HESSE, Hermann. *Stepní vlk*. Samost. vyd. v Argu 1. Praha: Argo, 2006, 249 s. ISBN 80-7203-758-7.

⁹ HESSE, Hermann. *Stepní vlk, ...*, s. 77.

2.4.2 Sebevražda

V textu písničky Praděd zazní narážka na spáchání sebevraždy: „...myslím nad vraždou. Zabít v sebe svět...“ Opět shoda s filosofií Harryho Hellera, tedy Hermanna Hesse, dle něj, lidé, kteří se dělí o sebe se stepním vlkem, vedou neustálý vnitřní boj s pokusem spáchat sebevraždu: *„Sebevrazi“ se nám jeví jako osoby zachvácené pocitem viny z individuace, jako duše, před nimiž jako životní cíl nestojí vývoj a zdokonalování sebe sama, nýbrž vlastní zánik, zpět k matce, zpět k Bohu, zpět do vesmíru.*¹⁰

V mém filmu, však k žádnému opravdovému zabití nedojde. Pojala jsem to jako transformaci niterního „já“, „sebe svět“ k poznání, procitnutí, odhodlání, povznesení se nad útrapy a usmíření skrze hru fantazie, prolínání snu, halucinací a skutečnosti.

*„Jako se z každé síly může stát slabost (dokonce se za určitých okolností stát musí) tak si typický sebevrah naopak své zdánlivé slabosti zhusta může vytvořit sílu a oporu, a činí tak opravdu mimořádně často. K těmto případům patří i Harry stepní vlk. Jako tisíce jemu podobných si z představy, že je mu cesta k smrti kdykoli otevřena, vytvořil nejen mladistvou hru fantazie, nýbrž si z té myšlenky vybudoval útěchu a oporu.“*¹¹

*“...aby se snad nakonec přece ještě mohl odvážit skoku do vesmíru, musel by být takový stepní vlk postaven tváří v tvář v sobě samému, musel by hluboko nahlédnout do chaosu vlastní duše a plně si uvědomit sebe sama.“*¹²

Přesně to se totiž mému hlavnímu hrdinovi podaří a v onom odvážném skoku do vesmíru mu nemá šanci nic zabránit.

¹⁰ K Hesseho sebevrahům, *Traktát o stepním vlku: Tamtéž*, s. 57.

¹¹ *Tamtéž*, s. 57.

¹² *Tamtéž*, s. 65.

3 SCÉNÁŘ A STORYBOARD

3.1 Vývoj příběhu

Při zpracování textu písně Praděd jsem se snažila po obsahové stránce držet předlohy, avšak těch pár vět je možné si vyložit různými způsoby, proto jsem se nakonec opřela o svůj vlastní subjektivní výklad, který jsem implikovala do lehce naznačeného abstraktního příběhu. Definovala jsem prostředí, ve kterém se děj odehrává, změnila způsob nahlížení a přidala vedlejší postavy.

Má původní vize animovaného klipu byla fantazijní nenarativní rytmická exhibice a z toho důvodu jsem si vybírala elektro kapelu s minimalistickými texty. Paradoxně nové album se vydalo cestou vtipného elektro popu a textu oproti předešlé tvorbě přibylo a já si vybrala skladbu, která si trochu té narace zaslouží. Danou strukturu jsem tak doplnila příběhem. Při vývoji scénáře bylo jisté úskalí, vymyslet lehce srozumitelný děj na malé ohraničené ploše, částečně dokreslující text. Animaci předem dané zvukové stopy jsem si zde ve větší míře vyzkoušela vlastně poprvé.

3.2 Literární scénář

3.2.1 Deprese

Příběh začíná jednoho pošmourného dne. Skrze okno porostlé seschlými a dávno mrtvými růžemi nahlédneme do místnosti. Je to nejspíš kuchyň. U stolu sedí muž v depresích, hlavu má v dlaních a pod očima má temné kruhy, že by se na nich dalo houpat a náladu má pod psa. Před ním stojí na stole šálek kávy, ze které se kouří. Je zahloubaný do svých starostí a myšlenek, mimoděk pomalu zamíchá kávu. Začátek je pomalý.

3.2.2 Sedím nad kávou s vnitřní příšerou

Najednou se překvapeně zahledí do šálku, jeho nudný odraz se zničehonic změní v zubatou příšeru, která na něj cení zuby v širokém úsměvu, jeho vnitřní příšeru, stepního vlka, odvrácené *já*. Chvilí hledí jak opařený a když mu dojde, co se zrovna stalo, trhne sebou a spadne ze židle. Vzápětí se mu naskytne děsivý pohled. Přímo naproti němu sedí onen Stepní vlk s chladným lišáckým úsměškem také nad horkou kávou. Muž i nadále, vyčerpaně a odevzdaně sedí na židli hledí na naproti sedícího vlka s posvátnou hrůzou. Z

vlkova ďábelského úsměvu se přesune obraz na vlkovy prsty pouštějící kostku cukru do šálku. Ta rozvíří hladinu, přes kterou se přeneseme do jiné roviny mužovi myslí.

3.2.3 S hrůzou příšernou, hrůzy jdou hlavou

Siluetu několika zubatých obrovských přízraků se sklánějí nad drobnou postavou muže, který se krčí a kryje. Přízraky ho pohltní, nemá před nimi nejmenší šanci a sevrou jej. V míhajících se tělech přízraků posléze poznáme vlnící se srst běžícího vlka, který pronásleduje zajíčka v nadskutečném březovém háji. Je to hon o život. Ukáže se, že tvář zajíčka je tvář našeho muže. Přes vytřeštěné oko prchajícího zajíčka se přeneseme do abstraktního prostoru, kde oko patří muži, už v lidské podobě, který zrovna padá dolů prostorem. Z detailu se muž změní na malou postavičku, která padá do obrovského chřtánu vlka. Tlama se zavře, vlk se oblízne, usměje a při oddálení se nachází v cirkusovém prostředí s podivným obecnstvem. Vlk na sobě má principálovské šaty a v ruce drží ohnivý kruh.

Muž sedí na stupínku, a když vlk luskně prsty, muž proskočí hořící obručí do pryč. Vlk se ukloní směrem k nám a pošle polibek svému publiku. Obecnstvo je složené z různých taheenů. Ti s vážnou chladnou tváří tleskají Vlkově drezúře.

3.2.4 Odhodlání čelit – zabít v sebe svět

Obraz sjede dolů zpátky na tvář muže v kuchyni, ten sedí opět za stolem jak hromádka neštěstí, otřesen po předchozích výjevech. Obraz se otočí a nejdřív se zastaví na proti sedícímu vlkovi se zubatým nadřazeným úsměvem. Další otočka a ze zoufalého muže je muž vyrovnaný usměvavý skoro až drzý a odhodlaný zatočit se svým osudem, další otočka a vlk nevěřicně hledí jak se mohlo stát, že ztratil kontrolu nad situací. Muž rozpráhne ruce a smířeně se vším skočí rovnou do šálku na stole před sebou. Hladina kávy jen decentně vyšplouchne a my se přeneseme opět do nové reality.

3.2.5 Noční obloha

Noční hvězdná obloha plná galaxií a živých souhvězdí, tělo se odpoutává od země a míhá siluetu hory s vysílačem podobnou Pradědu. Vznáší se lehce nahoru jak ve stavu beztlíže, má na sobě vlkův kostým principála. Ze stran se však najednou vynoří taheeni ... („jak ty hrůzy jdou noční oblohou“) známí z obecnstva cirkusu, kteří se po něm

natahují a snaží se ho stáhnout dolů, on jim ale uniká mimo obraz. Jejich ruce natažené vzhůru po něm sápadají už marně.

3.2.6 Láska přijde tmou

Vyrovnanost, meditace, kosmos. Z jedné strany přichází z dálky nadpozemská bílá záře. Když přijde blíž, spatříme zářícího jelena, který má mezi paroží rudou růži a na jeho hřbetě sedí vlk. Muž má na tváři šťastný úsměv a přátelsky rozpřážené ruce, i vlk se tváří přátelštěji. Ten nabízí muži ruku a vyšvihne ho za sebe na jelena. Jelen skočí a po dopadu se ocitnou v jiném prostředí. Je to pohádkový březový háj. Vlk a muž spolu jedou na jelenovi a kolem nich skotačí zajíci s taheeny v příměří. Zubaté přízraky siluety s vyplazeným jazykem vrtí ocasem. Vesele se honí, všechno je jen hra, všichni tančí a všechno je barevné a krásné.

Ozve se bezstarostné pohodové pískání. Obraz se prodere skrze keře růží a projíždí směrem k mužovu domečku. Všichni si stále hrají, tančí, mávají nám. Zářící jelen je zaparkovaný u domku. Nakonec obraz opět proletí skrz známé okénko, které je obrostlé rudými zdravými růžemi do známé kuchyně a v něm za stolem sedí vlk s mužem. Sedí u kávy naproti sobě a smějí se, smějí, až se za břicho popadají. Částečně už do ticha.

3.3 Symbolika

Jak už jsem výše nastínila, všichni účinkující mého filmu s výjimkou muže jsou antropomorfní stvoření zvířecího charakteru – Taheeni, pod kterými se skrývají běsi a hrůzy nitra člověka. Nad všemi antropomorfy je vlčí démon, který je přímá rovnocenná, ze začátku i rovnocennější součást muže. Podobného vlka v sobě nosí skoro každý z nás, nejnáchylnější jsou však umělci.

Výběr zvířecích zástupců nebyl náhodný, ale zcela vědomý. Jsou to tvorové, kterým bláhový člověk už od nepaměti, často i v nepravu přiřknuv zlé vlastnosti a bývali (mnohdy i dodnes) jsou spojovány s Ďáblem a temnotou.

Liška

Odedávna figuruje liška v mnoha kulturách snad po celém světě. Všeobecně v našem prostředí je zosobněním lstivosti a vychytralosti, v křesťanském středověkém umění je symbolem Ďábla, lži, nespravedlnosti a lakoty. V některých indických kulturách

jako symbol chlípnosti a pro čínskou mytologii zas představuje tvora, na kterém jezdí démoni, neb ona sama je démonem noci, bytostí která na sebe může brát lidskou podobu, nejčastěji smyslně ženskou. Příkladů je vážně nespočet.

Havran

Už ve starověku neuniknul tento chytrý pták s uhlově černým peřím a nepříjemně pronikavým hlasem pozornosti. Lidé věřili, že je poslem bohů a že zná lidské osudy, byl pro ně prorokem. V církevních záležitostech zpodobňoval symbol hříšníka. V lidových pověrách byl nejčastěji spojován se smrtí, zkázou, nemocí, válkou, úmorným zimním obdobím a také neodmyslitelně patřil k šibenici.

Kočka

Zjednodušeně řečeno, napříč lidskou historií zažily kočky dva extrémy, božské uctívání i zavlou nenávist. Ve Starém Egyptě byla kočka považována za miláčka božstva smrti, a proto ve snaze o zajištění různých privilegií v říši mrtvých byla opečovávána, hýčkána a zbožňována. Ve středověku v souvislosti s křesťanstvím se kočka stává ztělesněním démonů, ďábelských sil a černé magie, proto byla pronásledována, perzekuována a upalována společně s čarodějnicemi. V lidových pověrách se například věřilo, že se čarodějnice dokáží až devětkrát proměnit v kočku a tím způsobem uniknout smrti, nebo že stará kočka je již sama čarodějnici. Dodnes je kočka vnímána jako obraz lsti a falše.

Jezevec

Toto tajemné zvíře s černými pásky přes oči, které vylézá z podzemí za soumraku je taktéž opředeno rozmanitými bájemi. V zemích Orientu je zván jako Vládce temných hlubin země. V dalších kulturách byl veskrze spojován s požitkářstvím a lakomstvím, což odráží jeho vlastnost shromažďovat zásoby. V křesťanství však býval díky svému zbarvení a podzemnímu způsobu života stavěn do kontextu se silami temnot.

Sýček

Lidovou pověru o sýčkovi, který svým houkáním přivolává smrt, zná asi každý. Už ve Starověkém Římě se sýček považoval za posla smrti a špatných zpráv. „Nesýčkuj!“

Netopýr

Víc než kdo jiný si právě netopýr díky svému nočnímu tajemnému způsobu života vysloužil mezi lidmi velmi špatnou pověst jako posel zla, ďáblovho znamení či samotné vtělení černokněžníka. Lidé se jich báli a ve snaze odehnat zlé síly od svých příbytků je přibíjeli na dveře. Je také dobře známa pověra o netopýrech zaplétajících se do vlasů dívek špatného svědomí, navíc sušení netopýři byli nejčastější ingrediencí nejrůznějších čaroděj-ných lektvarů.

Hranostaj

Lidová představa lstivého krvežíznivce a drzého zloděje a rozšířená pověra, že la-sičky vysávají svým obětem krev, staví tyto malé šelmičky bezdůvodně také do poměrně špatného světla v očích člověka.

Rys

Ve středověku byl většinou „originálně“ spojován s Ďáblem. Vysloužil si to prav-děpodobně díky schopnosti vidět i skrze zdi, která mu byla přisuzována. Lstivost a divo-kost byly jeho ekvivalenty.

Vlk

Vlk byl ve své historii většinou proklínán, zlořečen, zatracován, ale i uctíván (např. některými kmeny Amerických Indiánů). Zpravidla však zastává obraz nebezpečného nepří-tele vzbuzující hrůzu. Symbol lačnosti, žravosti a ukrutnosti. Krvežíznivý zabiják lido-žrout, ztělesnění divokých a temných sil. V křesťanské symbolice je především symbolem ďábelského protivníka, který ohrožuje pastýřovo stádo věřících, či samotného beránka. Navíc „pekelný jícen“ není vždy zpodobňován jako tlama draka nebo hada, ale i jako chřtán obrovského vlka, který se objevuje i v mém filmu. Možná byl předobrazem právě germánský Fenri obrovský vlk, který, až roztrhá své řetězy, spolkně slunce a tak nastane Ragnarok, tedy konec světa.

Naštěstí je tomu už dávno co moderní etologie prokázala, že člověk vlku po staletí docela křivdil.

Zajíc

Zajíc je znám svou bázlivostí. V pohádkách a bajkách většinou zastupuje chytrost a dobro. V bibli je zajíc zpodobněn chudých, skromných a pokorných. V byzantské ikonografii představoval dokonce samotného Krista.

3.4 Storyboard

Při tvorbě storyboardu jsem nevyužila předpřipravenou a vše ulehčující funkci přímo v animačním programu TVPaint, ale zvolila jsem klasický bílý papír, na který jsem začala kreslit a skládat děj mého klipu, který už měl jistou podobu v bodovém a literárním scénáři. Samozřejmě převedený text do obrazu si vyžádal menší úpravy. Už při kresbě storyboardu jsem se snažila o částečné nastínění výtvarné polohy filmu a k tomu mi posloužila právě ona kresba na papír, která je počítačem stále nedostižná. Zvolila jsem více prokreslenou formu storyboardu, pro lepší následnou práci a orientaci. Díky papírové formě mi však přibyla práce se skenováním do počítače pro animatik. Vypracovaný storyboard je přílohou č. 1 - Obrázkový scénář

4 ANIMATIK

Dobrý animatik je pro animovaný film velice důležitý, avšak pro hudební klip snad ještě o trochu více. Je základním stavebním prvkem potřebným pro synchronizaci předem dané hudby, případně zpívaného textu. Ukáže potřebu rytmizace, rychlosti akce a práce se střihem.

Jednou z prvních věcí bylo převedení storyboardu do počítače, následně do 2D animačního programu TVPaint. Poté přišel na řadu náročnější úkol, a to patřičně skloubit zvukovou složku s obrazem a ten správně přiřadit na časovou osu, vyzkoušet všemožné varianty a přijít na tu nejvhodnější. Takto připravený mustr jsem dále prokreslovala fázemi v hrubých liniích už v reálném čase, které sloužily jako příprava pro kresbu „načisto“. Na dvě sekundy filmu připadl pouze jeden frame, avšak to pro mou orientaci stačilo. Postupným přikreslováním klíčových framů se dodatečně ukázalo, že pro lepší přehlednost bude třeba vypustit dva záběry, aby divák měl dostatečný čas vstřebat děj toho předešlého. Takovýto animatik, už jen čekal na čistou kresbu a finální animaci.

5 VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ

Když se mi naskytla příležitost, vytvořit klip pro MIDI LIDI a poslechla jsem si text, zrovna v té době ještě ani ne týden vydané skladby Praděd, kterou mi Petr Marek navrhnul, zajásala jsem. Byla to pro mě ta správná výzva udělat hravý fantazijní film plný barev, bohatý na prostředí a kratší záběry zaručující pestrost a různorodost práce. Výborně se mi hodilo k mému výtvarnému zaměření to, že je děj poměrně temný a dovoluje mi se vyřadit v různých příšerkách a lehce hororových situacích. Lákala mě v rámci možnosti poněkud propracovanější výtvarná stránka filmu bez přílišné abstraktní stylizace a absence prostředí.

Výtvarnou polohu jsem měla už od prvních poslechů písničky více, či méně před očima, avšak následovala cesta zkoušek, pokusů a omylů a vychytávek k uspokojení mých neskromných představ. V kontextu bezstarostného zpěvu a spíše optimistické melodie jsem zvolila mírně nadsazené řešení děje i obrazu. Vůbec poprvé se v mé dosavadní animované tvorbě objeví Happyend! Což bylo pro mě nesmírně lákavé a vyústilo to ve snahu z toho vytěžit „co to jde“ a patřičně si to užít. Z toho důvodu jsem zvolila záměrně v závěru kýčovitější a naivnější formu zpracování. Při záměru podpořit a odlišit šťastný a veselý konec je začátek o poznání méně barevnější a šedivější, než druhá polovina filmu, která hraje barvami v dominující růžové.

Z hlediska technického zpracování jsem použila 2D digitální kresbu, která se vyznačuje nestejně tmavou neostrou, poměrně živou linkou, kterou jsou prováděny nejen obrysy, ale i menší část výplní, jakožto například vlasy, srst či šrafování prostředí. Převážně je obraz spíš plošnějšího charakteru a je složen ze dvou maximálně tří plánů. Linka je následně dobarvena různými štětci dle potřeby, plnobarevnými, s průhledností a texturou. V pozadích je využívána i oskenovaná malba anilinovými barvami, která poté prošla post-produkcí v programu Adobe Photoshop CS5.

5.1 Charakterizace postav a prostředí

5.1.1 Hlavní hrdinové

Hlavními hrdiny jak už jistě víme je muž a vlk. Jsou spolu navzájem propojeni. Jeden bez druhého by nebyl, tvoří celek. Vlk je mužův živel jeho elementární částice, jeho

vnitřní příšera, která se nesmí utrhnout ze řetězu, nesmí zasáhnout do jeho mysli, psýchy, jinak je zle a nastává krize. Představa o podobě těchto dvou hlavních aktérů, po té co už byl literární scénář hotov, byla ještě dosti mlhavá. Věděla jsem jen to, že muž bude mít delší tmavé vlasy, které animaci sluší více a odevzdaný spíše rachitický zjev a u vlčího démona byla předem jasná morda plná špičatých zubů. S tímto vědomím jsem usedla nad papír a pustila jsem se do náčrtů charakterů, které by byly výstižné, výtvarně originální a dobře animovatelné.

Muž (viz obr. 1)

Když se papíry s náčrtů začaly na stole kupit a začala jsem se blížit k cíli, uvědomila jsem si, že ten chlápek na papíře je dosti podobný známému hollywoodskému herci Adrianu Brodymu, který oskarově zazářil jako pianista ve stejnojmenném snímku Romana Polanského. Trochu mě to pobavilo a nebránila jsem se tomu. Ostatně Roman Polanski moc dobře věděl, proč do psychologicky náročné a osudové role člověka, který si prošel peklem a sáhnul si na úplné dno, obsadil právě Brodyho. Přesně takovou postavu jsem potřebovala i já. Nechtěla jsem ho zařazovat oblečením a vzezřením do žádné společenské vrstvy, subkultury či skupiny lidí, to pro můj příběh nebylo vůbec důležité, naopak by to bylo zavádějící. Oblékla jsem ho tedy do obyčejného pruhovaného trička a tmavých kalhot s polobotkami.

Vlk (viz obr. 2)

Když se na papíře začala formovat vnitřní příšera, měla v sobě větší část z vlka a část ze žraloka. Tlma plná tesáků ostrých jak břitvy nevrčí, necení zuby v nenávisti, tvoří široký škodolibý úsměv. Vlk není vražedná bestie, je to ďábelský hráč. Potřebuje ovládat, pokoušet a pohrávat si. Jeho ďábelský vzhled dokreslují rovné špičaté uši, které víc než uši vlčí připomínají rohy. Démonickou podobu navíc podtrhují jasně bílé dravčí oči bez zornic orámované temnými stíny a mohutná ramenatá postava. Jako vlk zlomyslný pokušitel a šprýmář si může jistou nadsázkou v oblečení dovolit, ať už je to teplý pletený svetr s norským vzorem či kostým principála.

5.1.2 Vedlejší postavy

Taheeni (viz obr. 3)

jsou humanoidi, antropomorfové s lidskými proporcemi a zvířecí podstatou, nejsou však ani jedno. Je to zruďná rasa obývající prostor mezi světy. Při jejich návrhu jsem se nechtěla opírat o žádnou předlohu reálných zvířat, spíše využít paměťové zkušenosti a tím pádem nesvazovat fantazii pro docílení nerealistického vzhledu a nezabíhání do zbytečných podrobností.

Nepotřebovala jsem nakreslit lišku, ale liščího démona. Stylizací jsem chtěla podpořit nebo i přehnat nejcharakterističtější a nevýraznější prvky zvířete. Pro docílení temného vzhledu a zdůraznění toho, že stejně jako vlk to nejsou tvorové našeho hmotného světa, taktéž mají jasné bílé oči s absencí zorniček. I jejich ústa, dokonce i zobáky jsou opatřeny tenkými ostrými zuby. Z hlediska hierarchie jsou nižší příbuzní Stepního vlka, výtvarně jsou odvozeni právě z něj. Vesměs jsem je nechala v černobílém provedení s kolorovaným jen určitým akcentem jejich těla či oblečení. Jednotliví Taheeni mají různé charaktery přes elegantní lišku balerínu, která nezapře ženskost a smyslnost po starého havraního džentlmena v cylindru.

Jelen

V mém filmu, jak už jsem výše zmiňovala, je jelen to nejčistší božské stvoření a zástupcem pozitivní energie, nositelem růže, tedy lásky. Proto jsem zvolila bílou barvu, která kontrastuje a rozhánil temnotu. Jelen ne jen, že je bílý, on dokonce i svítí, přímo vyzařuje do kosmu životadárnou energii. Paroží má obrostlé rudými růžemi a na rozdíl od zlých démonů má v očích zorničky. Je elegantní štíhlý a nadpozemský.

Stíny

Představují plíživé zubaté amorfní přízraky, které se podobají psům. V žebříčku hierarchie zauímají místo pod Taheeny.

Zajíci

Jsou bezstarostnými a skotačivými obyvateli rajske krajiny a indikátorem dobrého stavu vnitřních věcí. Mají jednoduchý dobrácký vzhled.



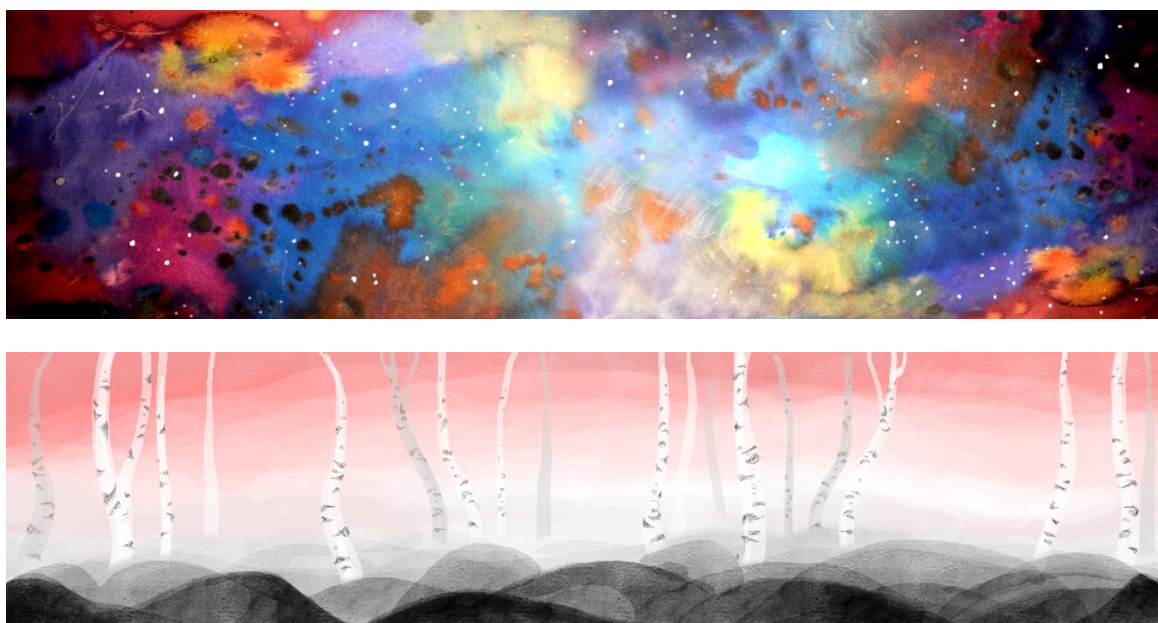
Obrázek č. 1 - Muž a Adrien Brody



Obrázek č. 2 - Vlč



Obrázek č. 3 – Taheeni



Obrázek č. 4 ukázky prostředí

5.2 Prostředí

Ve filmu se postupně vystřídá šest hlavních druhů prostředí, které jsou doplněny většinou v detailech, více abstraktnějším prostorem.

Jsou to: úvodní noční tmavá krajina snad Jeseníků s Pradědem kde hlavním prvkem je domek, ve kterém se příběh dá do pohybu. Dalším prostředím je místnost v domku, snad kuchyň, která nemá žádné jiné vybavení kromě stolu s kvítečkovým ubrusem, dvou židlí, závěsného lustru a puntíkových tapet. Nic víc totiž není potřeba. Prvním neskutečným prostředím je suchý březový háj, kde se odehraje běh na život a na smrt, nic jiného než břízy zde není.

Tím druhým je jednoduchá cirkusová hvězdná manéž. Dalším větším prostředím je nekonečný kosmos složený z hvězd, souhvězdí a pestrobarevné mlhoviny. Je to první krajina za šálkem, krajina usmíření, tedy různé stupně šedi se vytratily a na jejich místo nastoupily skutečné barvy. Posledním prostředím je krajina posvátného háje, nejkrásnější nejjasnější nejprokreslenější a nejružovější. V první polovině jsem barvami skutečně šetřila, ale zde na konci je to hotový gejzír barev.

Už od nepaměti v náboženských představách mnoha kultur nacházíme posvátné háje. Nedotknutelná a tajemná území, která skýtala azyl, útočiště či odpovědi. Přesně díky tomu

jsem vybrala jako finální scénu právě les. Navíc všichni představitelé temných i kladných elementů, kromě hlavního lidského hrdiny mají jedno společné, to, že jsou lesními zvířaty.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 ANIMACE

Pro mou práci jsem zvolila ručně kreslenou digitální 2D animaci, ke které mám blízko. Film jsem animovala převážně v programu TVPaint animation 9 Pro. Dříve jsem sice pracovala v nižší verzi programu, avšak oproti ní jsem ocenila některá nová vylepšení, která usnadňují orientaci a manipulaci s vrstvami. Při volbě formátu jsem dala přednost tzv. malé HD tedy HDTV 720p, což je příjemný širokoúhlý formát se čtvercovým pixel aspektem bez deformací. Animace je provedena povětšinou 12,5 fps (frame per second) tedy snímku za sekundu dle potřeby v některých případech i 25fps, například v místech kde jsem animovala kapalinu, či bylo nutné použít tzv. totální animaci¹³ při souběžné animaci postavy s pozadím (např. při otáčení scény). Animování předem dané zvukové složky vyžaduje důkladné propočítávání fázi pohybu, díky většinou jasně ohraničeným částem, které udávají tempo či rytmus. Když je navíc skladba se zpívaným textem a animátor by rád, aby obrazová složka aspoň částečně i doplnila text, tak jak to bylo i v mém případě, vzniká další úskalí, které se musí předejít důkladnou přípravou již v animatiku.

V mém filmu jsem však kreslenou animaci kombinovala s animací ploškovou. Tato animační technika mému zaměření sedí asi nejvíce. Plošková animace totiž skýtá nepřehledné množství možností, které v té kreslené nejsou možné. Například umožňuje jednoduše a přehledně manipulovat s objekty i pozadím pomocí vrstev a klíčování. Lze je libovolně otáčet, přibližovat, přemísťovat, zrychlovat, morfovat, využívat nejrůznější obrazové efekty a úpravy a mnoho dalšího. Přes to všechno, rukou kreslená animace má však dle mne jeden nedostižný klad a tím je živost linky, živost pohybu, díky lidské nedokonalosti. Ta v porovnání s matematicky přesně propočítaným pohybem vychází téměř vždy jako vítěz.

Z toho důvodu mi osobně nejvíce vyhovuje kombinace mezi oběma způsoby animace. Znamená to, že za pomoci tabletu kreslím a animuji v programu TVPaint a následně předpřipravené a proanimované sekvence exportuji ve formátu PNG, které dotvářím a finálně

¹³ DUTKA, Edgar. *Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, [4] s. obr. příl. ISBN 80-85883-94-5, s. 65.

dokončuji v programu Adobe After Effects CS5. Při práci na klipu se většinou jednalo o pohyb pozadí, zoom, klíčování a dokonce práce v 3D vrstvách. Při které bylo třeba si vystavět scénu z 2D objektů a 2D pozadí v 3D prostoru. Tato funkce mi umožnila zároveň rozpohybovat postavy i pozadí ve správné perspektivě a reálné rychlosti. V závěru jsem využila ještě jeden program a tím je Adobe Premiere CS5, který se mi osvědčil v bezproblémovém exportu do požadovaného formátu i s pokročilejším nastavením zvukové stopy.

Jelikož jsem si vybrala poměrně propracovanou výtvarnou polohu, která se neobešla i bez šrafování, čas strávený animováním se tak úměrně prodloužil. Mé prvotní časové odhady byly až přespříliš optimistické a v průběhu animačního procesu jsem si nejednou posteskla nad tím, že jsem si scénář nevymyslela tak, aby obsahoval aspoň jednu „opakovačku“, tak jak je to v klipech docela časté. Času stráveného u tabletu s tužkou v ruce však rozhodně nelituji, myslím, že vynaložená práce, aspoň pro mne samotnou smysl měla. Mimo jiné mne naučila novým věcem a prohloubila ty staré.

7 POSTPRODUKCE

7.1 Zvuk

Mé téma bakalářské práce - tedy hudební videoklip s sebou přinesl jeden velký klad, vesměs mi odpadly postprodukční starosti co se zvuku týče i starosti se sháněním zvukaře. Teprve hudba a text písničky podnítily vlastně k samotnému námětu. Zvuková složka byla tedy předem jasně vymezená, jak už jsem ale zmiňovala v předchozí kapitole i to, ale nebyla cesta zcela snadná. Byla to navíc vlastně má úplná premiéra animace na předem danou zvukovou stopu.

7.2 Titulky

Jelikož hudební klip s titulky většinou moc nepočítá, nebylo tedy nutné si s nimi zvláště výtvarně pohrávat. Rozhodla jsem se pro jednoduchou formu pouze informativního charakteru, která ničím nenarušuje a nezasahuje do příběhu ať už obrazově či jinou hudbou. To mi u hudebního klipu nepřišlo zrovna vhodné, záměrem bylo nechat děj vyznít a diváka nerozptylovat.

7.3 Střih

Střihová skladba už byla vlastně předem daná už v animatiku kde jsem se snažila zaměřit hlavně na tuto problematiku. Samozřejmě v průběhu animačního procesu vytanuly na povrch další požadavky a chyby, které bylo nutno za pochodu řešit. V některých případech jsem se snažila vyvarovat ostrému střihu a řešila jsem to různými přechody z obrazu do obrazu, například pouze změnou pozadí přes detail s oddálením, či přechodem přes vyřeštěné oko zajíce.

8 PRŮBĚH PREZENTACE PRÁCE

8.1 Časový rozpis práce

Realizace mé práce probíhala v časovém horizontu od září 2011 do září 2012. Od zkontaktování kapely MIDI LIDI, přes námět, bodový scénář, literární scénář, výtvarné návrhy, obrázkový scénář – storyboard, animatik, vlastní animaci až po kolorování a export v programu Adobe Premiere CS5.

Samotnou animaci jsem započala v dubnu 2012 a ve dvou větších časových intervalech ji dokončila koncem srpna 2012. První polovina září 2012 připadla kolorování a post-produkčním a dokončovacím úpravám.

8.2 Presentace výsledné práce

Součástí prezentace mé závěrečné bakalářské práce je také filmový plakát o rozměrech B1 s hlavními protagonisty. Jeho výtvarné řešení vychází přímo z filmu.

ZÁVĚR

Mým cílem bylo vytvořit nevšední hudební klip zajímavého příběhu s atraktivní výtvarnou stránkou. Klip, který diváka zaujme a i při vícero zhlédnutí si v něm pokaždé najde něco nového. Myslím, že jsem se daleko od cíle nevzdálila, avšak do jaké míry, to se teprve ukáže. Během pracovního postupu se projevila nesporná výhoda podrobného animatiku a detailního scénáře. To usnadnilo spoustu práce. Je až k neuvěření, že od prvních nasmělých nápadů ohledně námětu po závěrečný klik na tlačítko export uplynul téměř celý rok. V průběhu celé té doby přišlo i na temnější pesimistické chvílky kdy byl výsledek nejistý a v nedohlednu a tak trochu si se mnou pohrával i můj vlastní stepní vlk. Ani v nejmenším však nelituji vynaloženého času a úsilí. Práce na animovaném klipu prohloubila mé zkušenosti v oboru a díky ní jsem si osvojila nové výtvarné i technologické postupy. Vždycky by se samozřejmě dalo udělat mnohé jinak a snad i lépe, ale s výsledným filmem jsem spokojena.

.Závěrem snad už jen, každý má v sobě svého stepního vlka, je to jen o tom se ho naučit mít rád.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

AEPPLI, Ernst. *Psychologie snu: (včetně 500 symbolů ve snech)*. Vyd. 2. Praha: Sagittarius, c2001, 259 s. ISBN 80-86270-04-1.

DUTKA, Edgar. *Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 98 s., [4] s. obr. příl. ISBN 80-85883-94-5.

HESSE, Hermann. *Stepní vlk*. Samost. vyd. v Argu 1. Praha: Argo, 2006, 249 s. ISBN 80-7203-758-7.

HEYDUK, Josef. *Svatí církevního roku*. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad, 2001, 237 s. ISBN 80-7021-385-x.

KING, Stephen. *Temná věž*. Vyd. 2. Praha: Beta, 2009, 199 s. ISBN 978-80-7306-379-5.

SCHAUBER, Vera a Hanns Michael SCHINDLER. *Rok se svatými*. Vyd. v KN 2. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství, 2001, xxvi, 702 s. ISBN 80-7192-304-4.

SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

MAYEROVÁ, Veronika: Midi Lidi. In *rozhlas.cz* [online] [cit. 16-04-2012] Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/radiowave/interpreti/_zprava/midi-lidi--659058

Midi Lidi: In *midili.cz* [online] [cit. 16-04-2012] Dostupné z <http://www.midilidi.cz>

Midi Lidi zkusili natočit Nejpitomější desku všech dob, posuďte sami. In *Idnes.cz* [online] 17.9.2011 [cit. 16-04-2012] Dostupné z: http://kultura.idnes.cz/midi-lidi-zkusili-natocit-nejpitomejsi-desku-vsech-dob-posudte-sami-1g1-/hudba.aspx?c=A110907_125417_hudba_ob

Midi lidi Praděd: In *youtube.com* [online] 21-03-2012 [cit. 16-04-2012] Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=1Arp5o1Huk8>

Svatohubertská Legenda. In <http://www.msstarezamky.eu> [online] [cit. 16-04-2012] Dostupné z: <http://www.msstarezamky.eu/zajimavosti/svatohubertska-legenda/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č. 1 - Muž a Adrien Brody.....	29
Obrázek č. 2 – Vlk.....	29
Obrázek č. 3 – Taheeni.....	29
Obrázek č. 4 - Ukázky pozadí.....	30

SEZNAM PŘÍLOH

Obrazová příloha č. 1 – Storyboard

PŘÍLOHA P I: STORYBOARD

OPERACE PRÁDEČ

SAČATEL
ZAROVENŮ S HUDBOU



přes okno komora
do místnosti

.... kuchyň



na stolem sedí
muž v deprezích

....

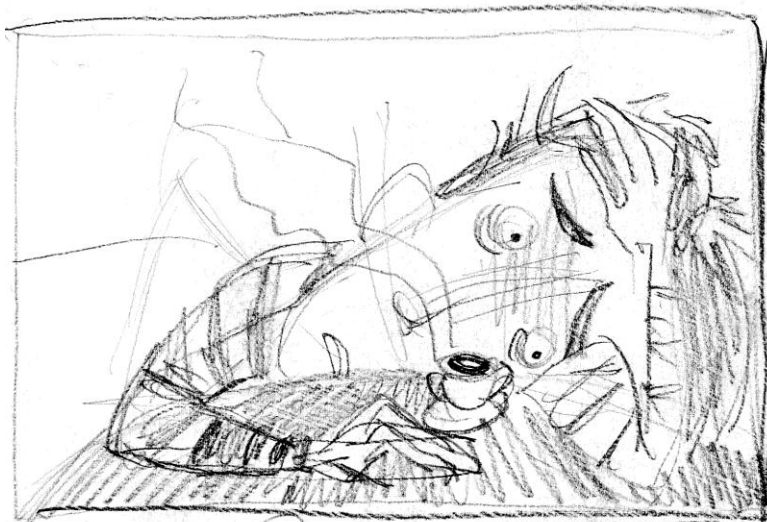


... hlava v
dlaních
a když se koumá

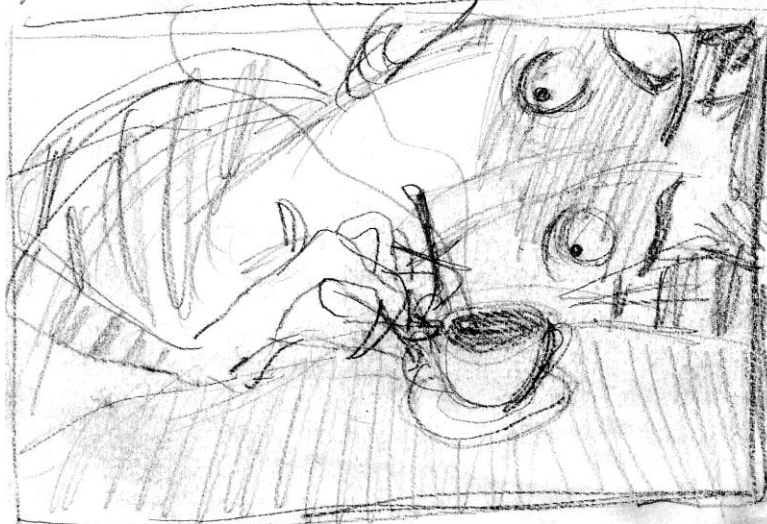
z víří si ruce
nechá vyjet do
masu



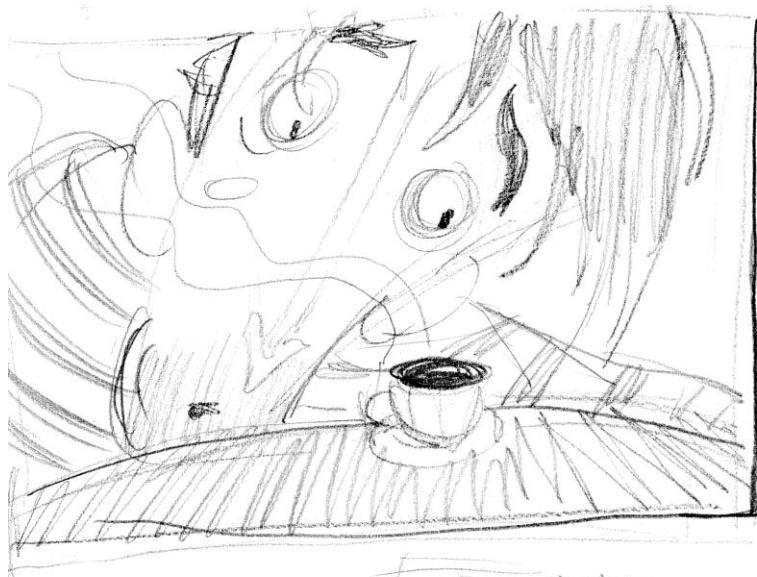
deprese
klesne mu
hlava až
na stůl
nepřipomně
koučka do hlava



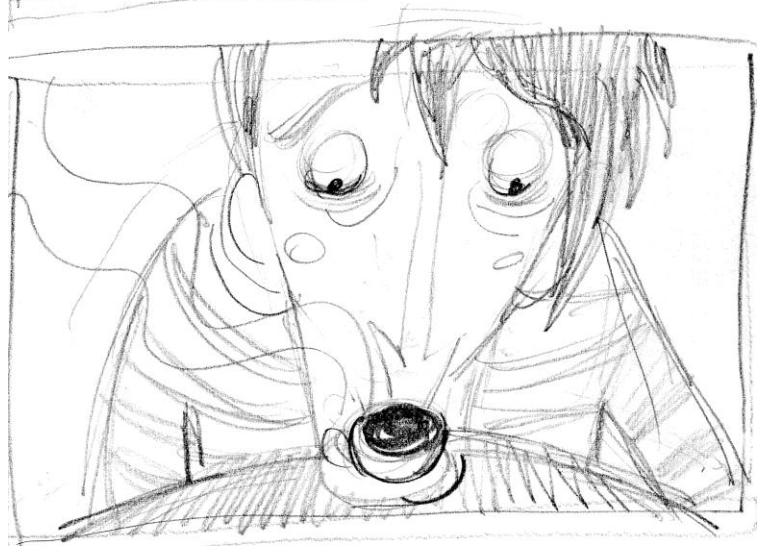
↓
pomalu
přiblížem



porozumět se
kamery mě sled
Kačce
míchal
špičce
„Kruděno
mícha'
mícha'
oči se komůr' na
zále



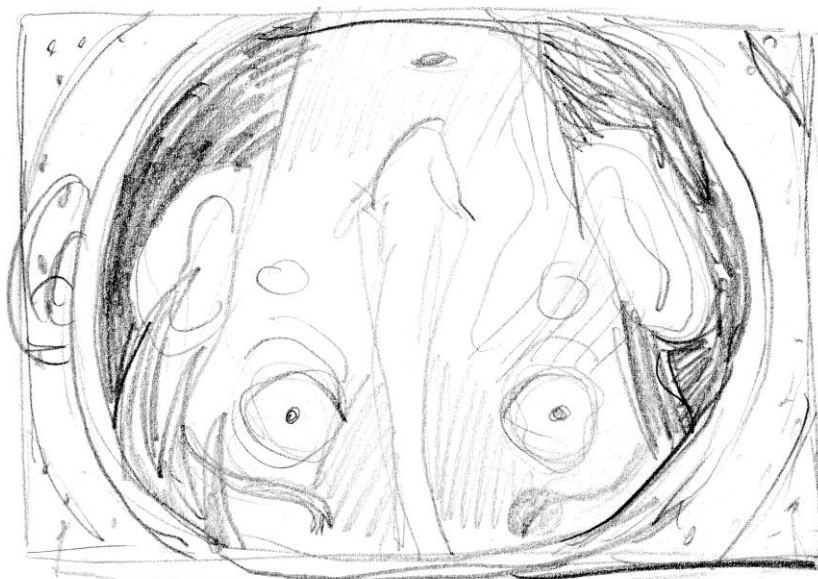
nice daly mi
jeho proznení



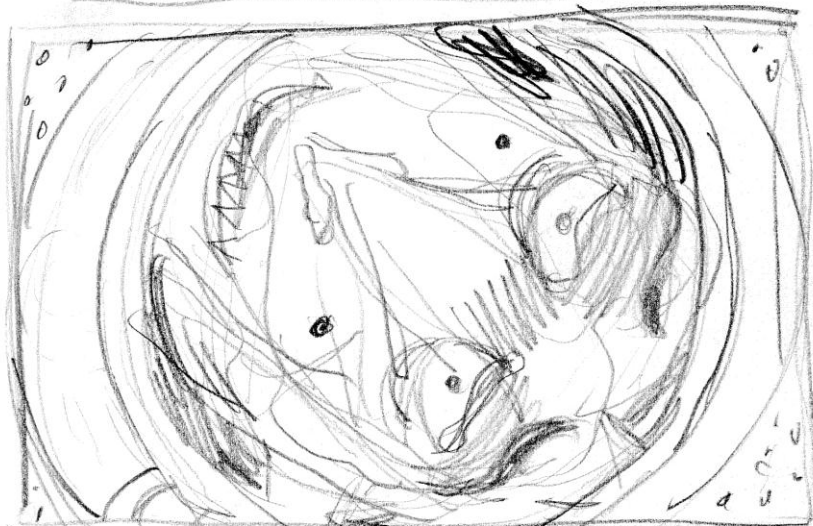
dvaz se
strá o 350
a trochu
zmodkledu



prohled do
sálku
nemítš odraz
chlebas
kouř k horké
kary se rozestý



obraz v
kavě
se měrně
vlm'

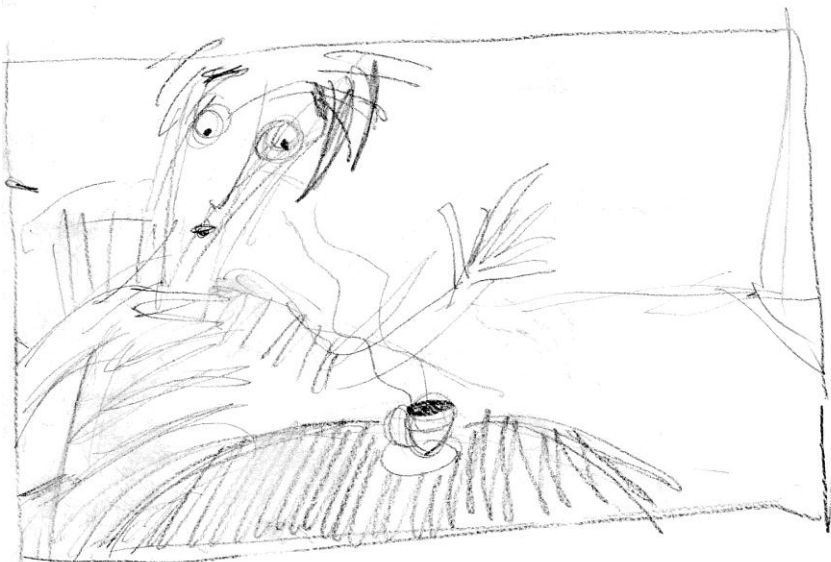


obraz
se
bačeno vlnit
menit
a pomalu
občít



reměni' s
v obraz
mitom'
přisery

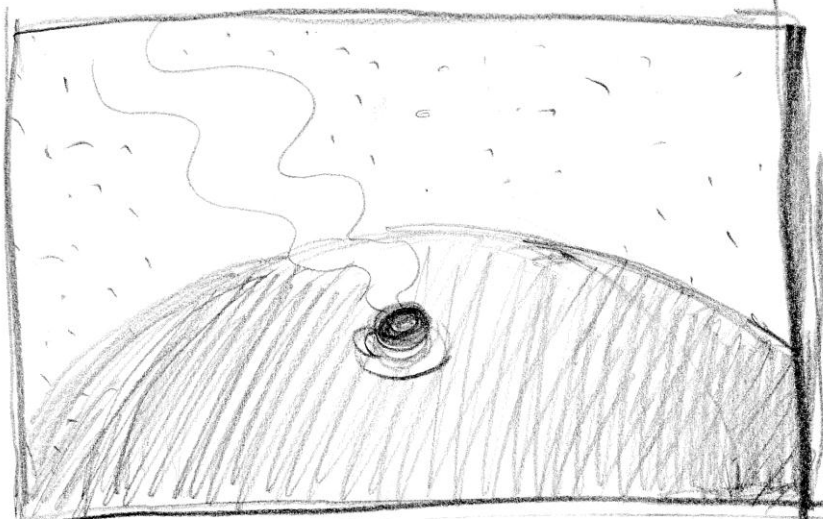
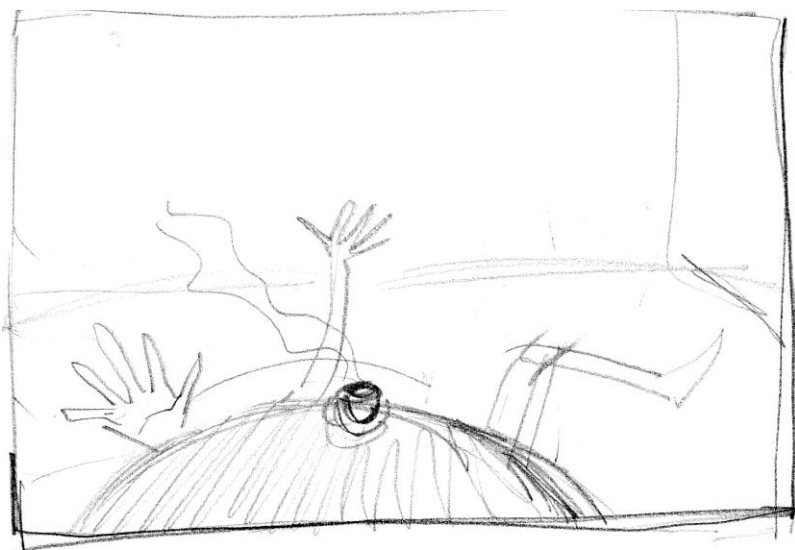
7



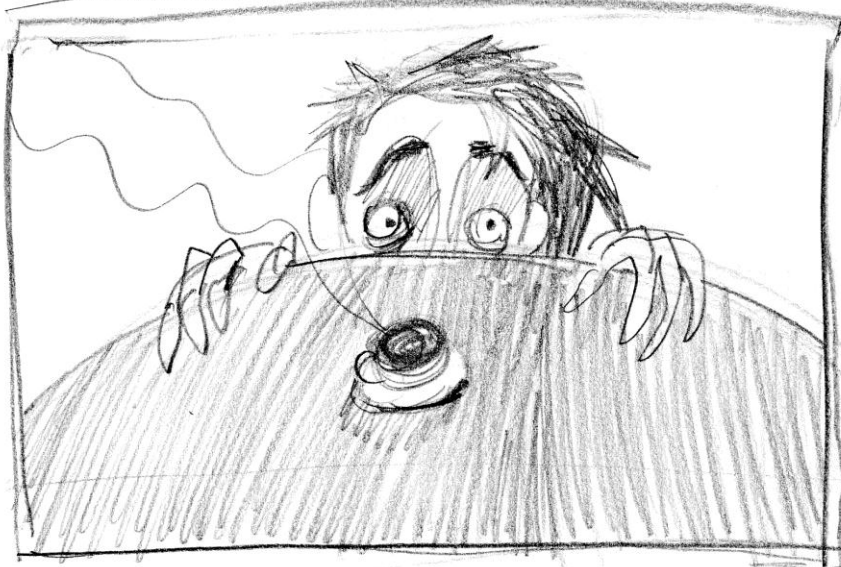
psychle' edd'om'



ma' k' spadne ke zidlo' z'...



stisk
~~aoi~~ ~~katmína~~
mepem
zammiractw



mrk mrk



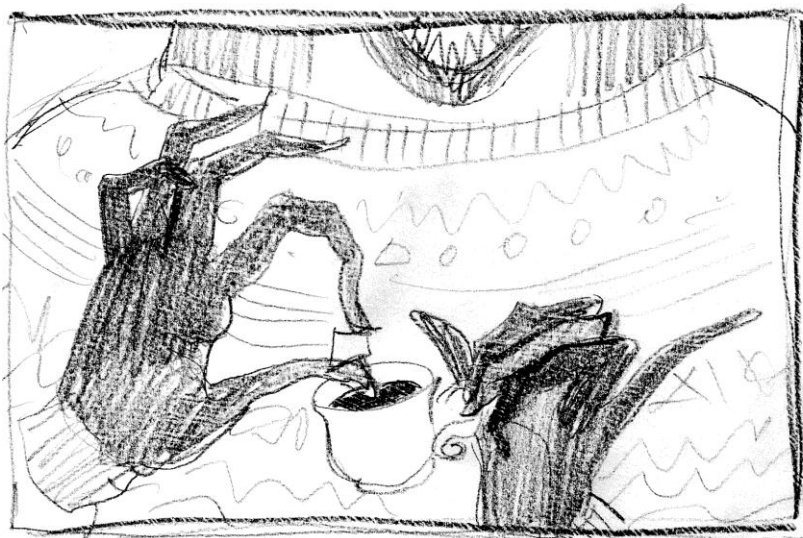
malinko
přiblíží
jsem
může michal
břichu kávu
Arba



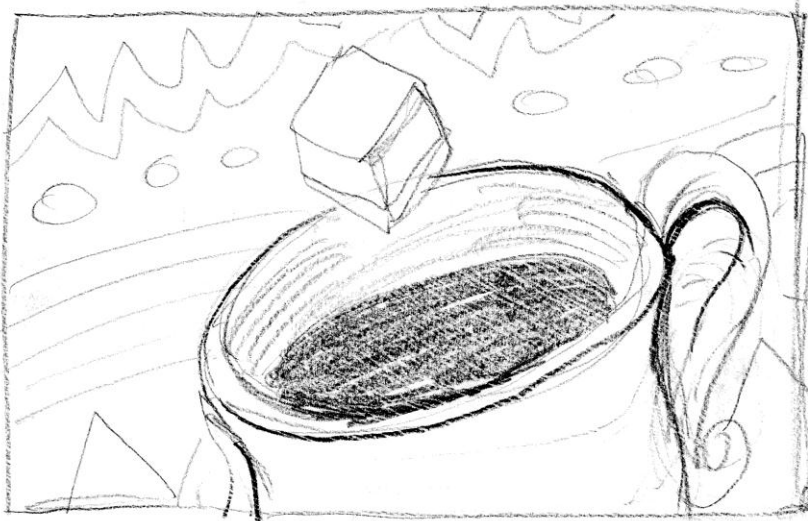
KLIDNE
VESTI
MĚ SI



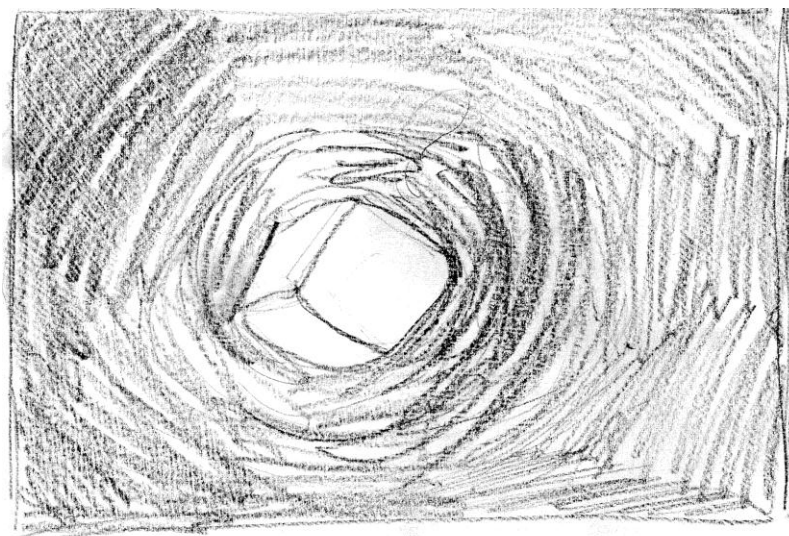
posun
dolu
me
kule
jovz
spřesť kordku
auky do
sálku



boom
mo rull
rusty +
rozervisu
kostka padá
dolu

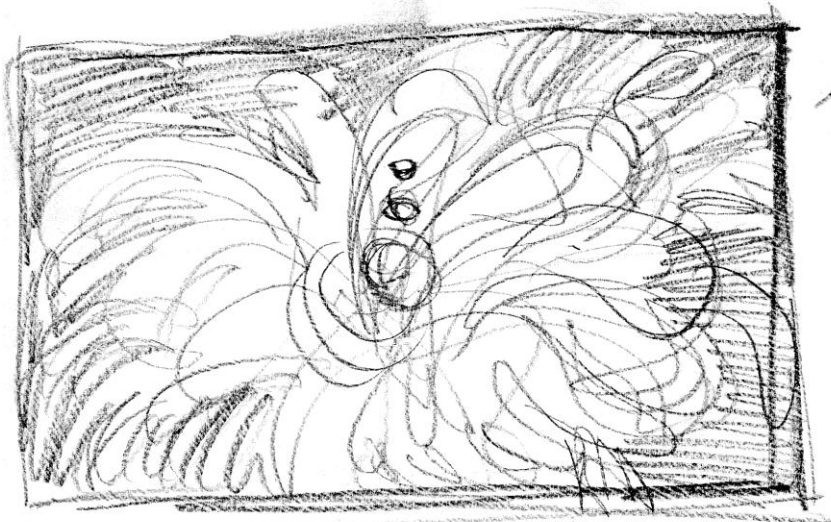


stih
kostka zpo-
malomé padá
a oláci
- při dotyku
hlodiny
stih

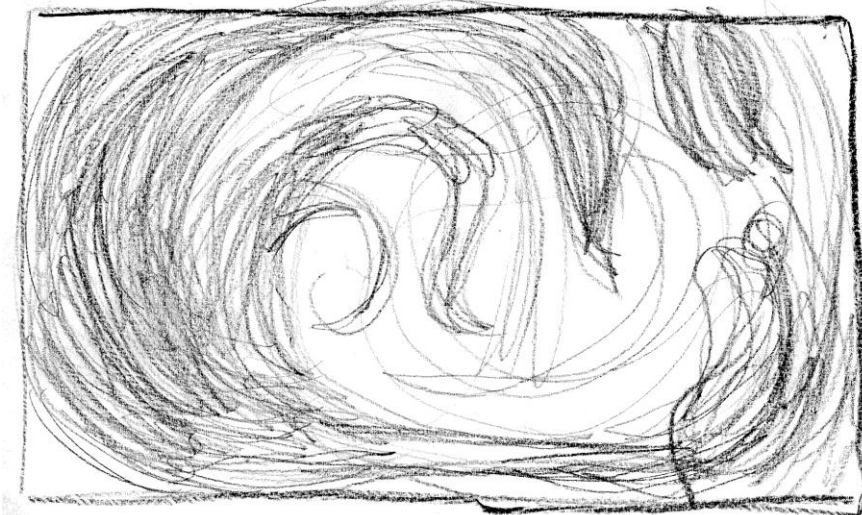


kostky
průhled

rychlý sled
na pomalém
přechodu do konce



nebo spíš se
sledována zatvoren
nebo
vypláchnutá
hladina
se transformuje
do další scény

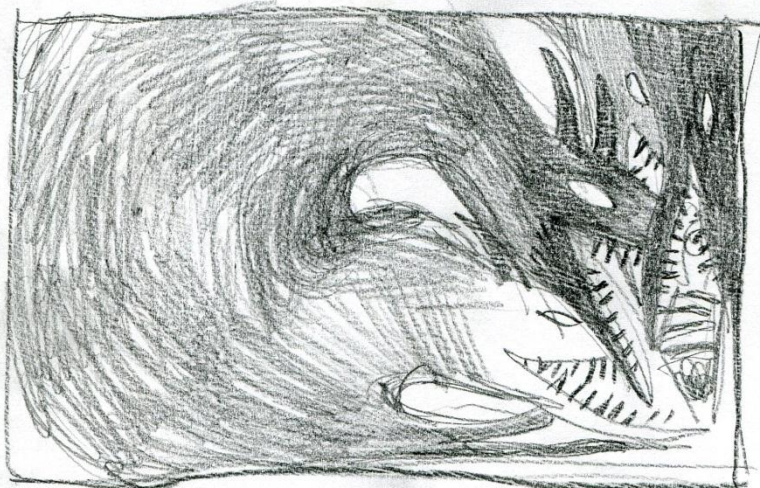




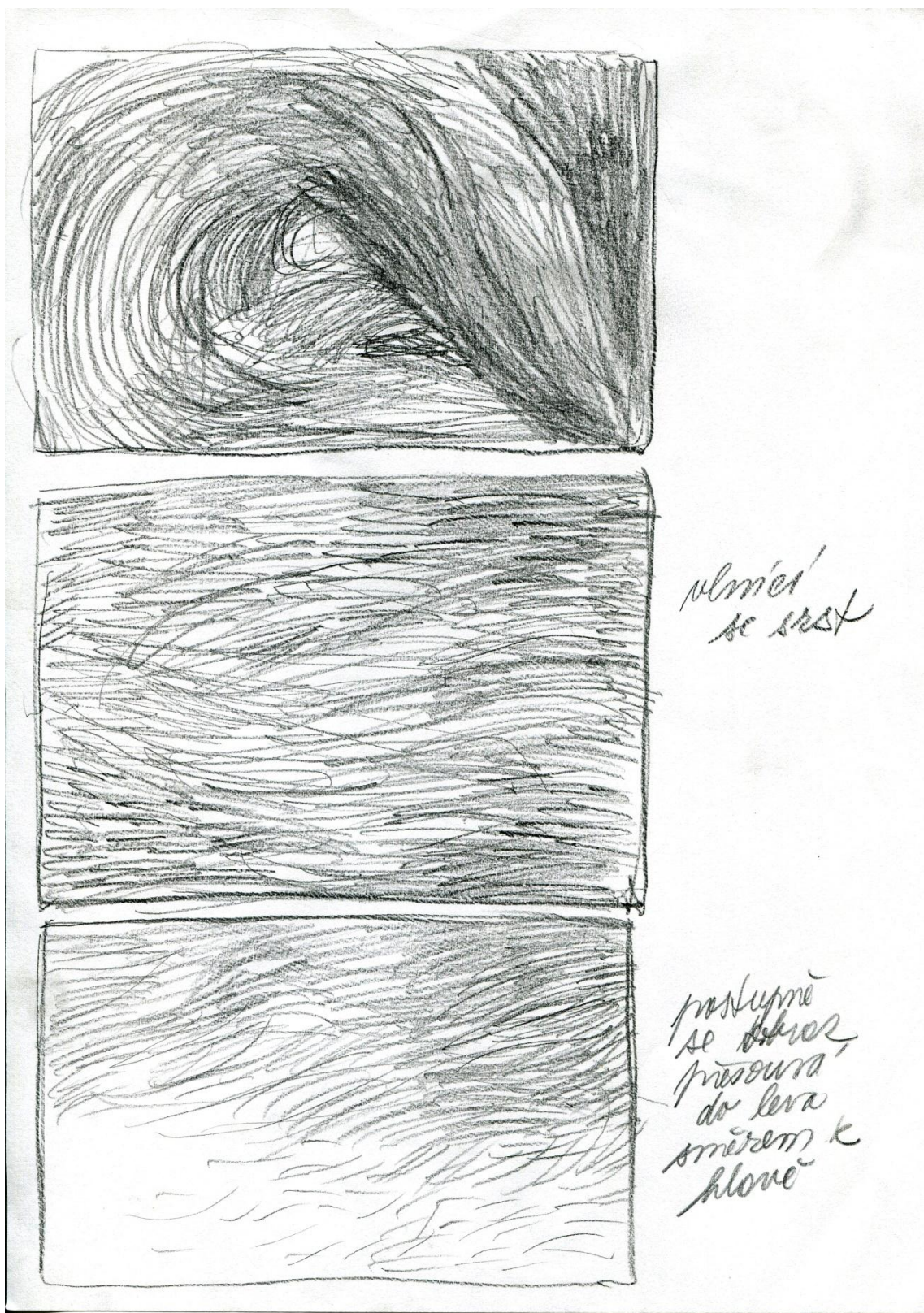
chlápek
pro 'uděle' brde
do zadu
silou se
máhláři

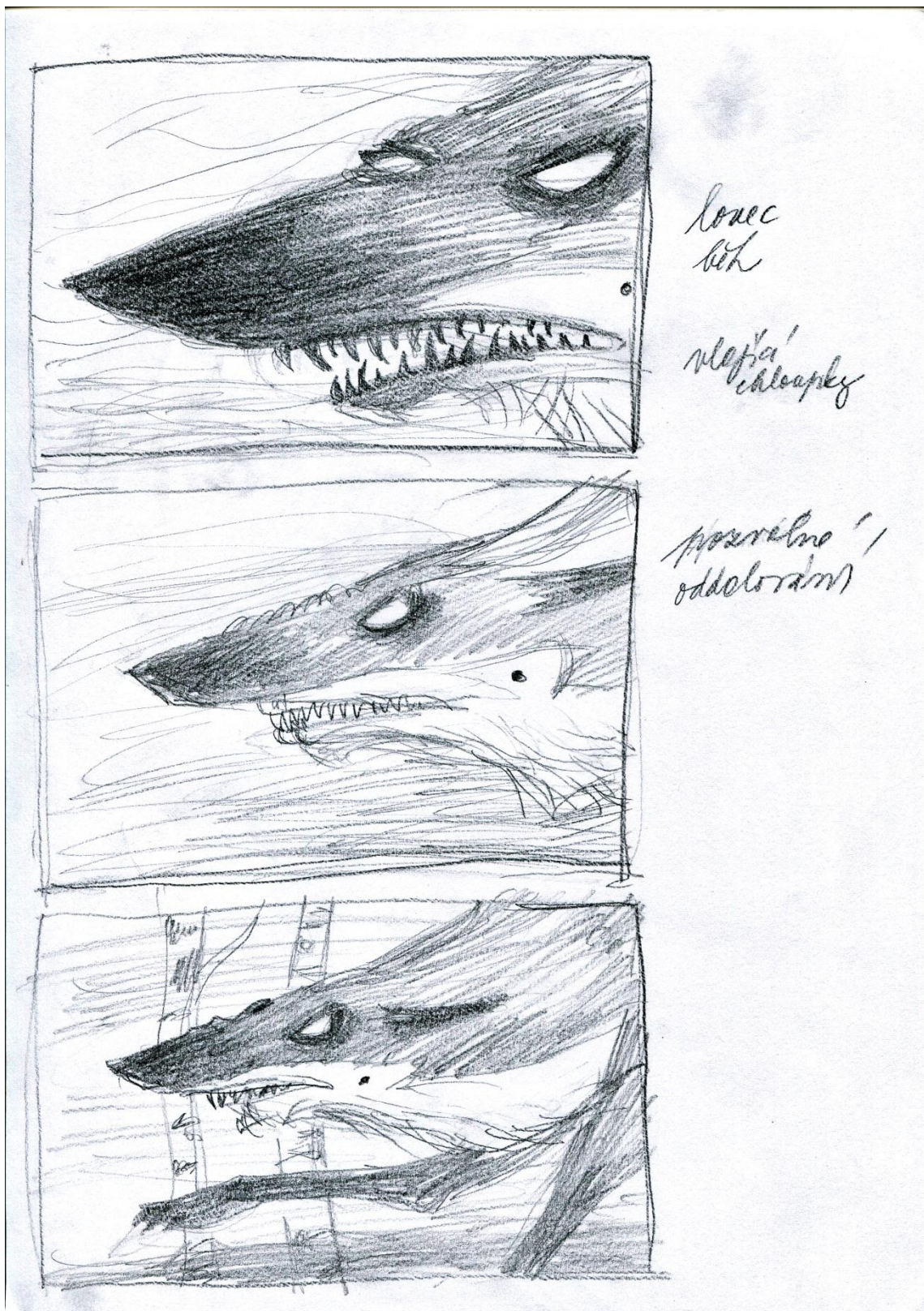


Kakryje si
juka oči



vrhnu
se me
rej
uvarbu na
do cerne





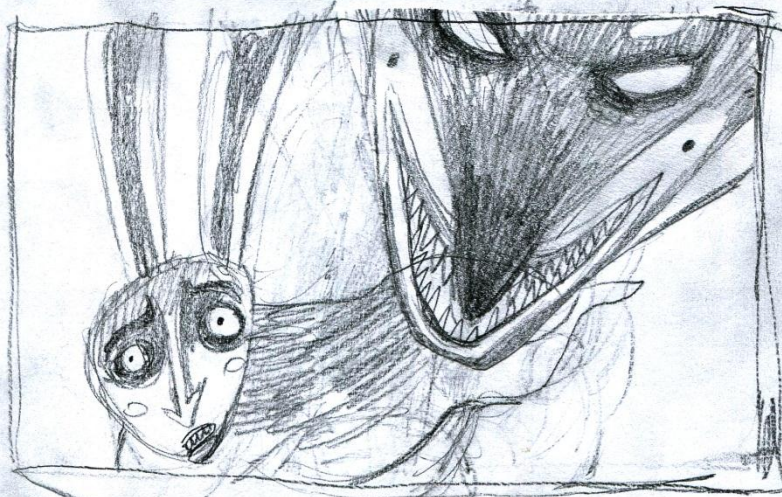


bitky když už
kom buclou
kol buclou
wzmorane!

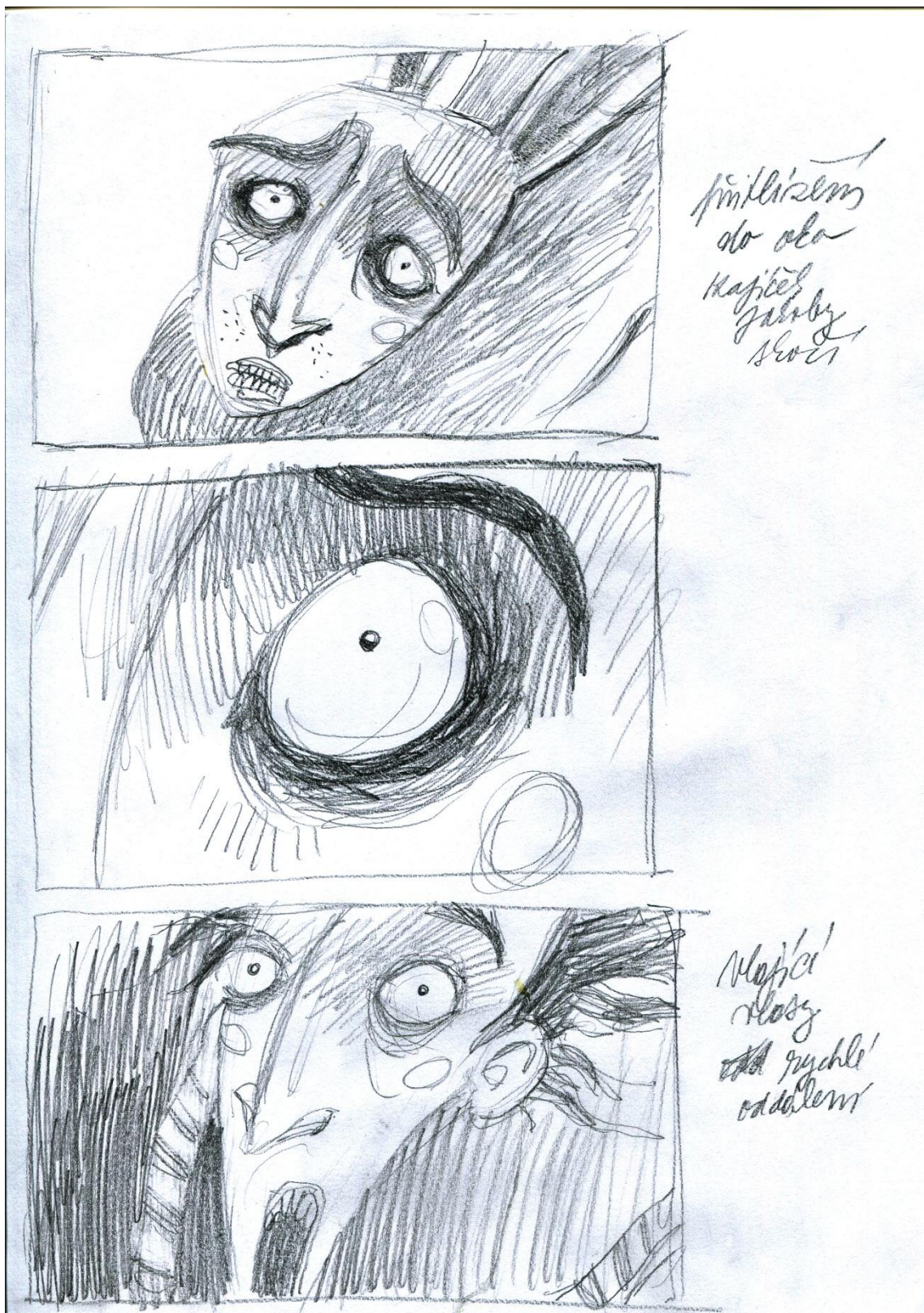


něsi!

stisk



průběhem
me rajčkovu
bráv

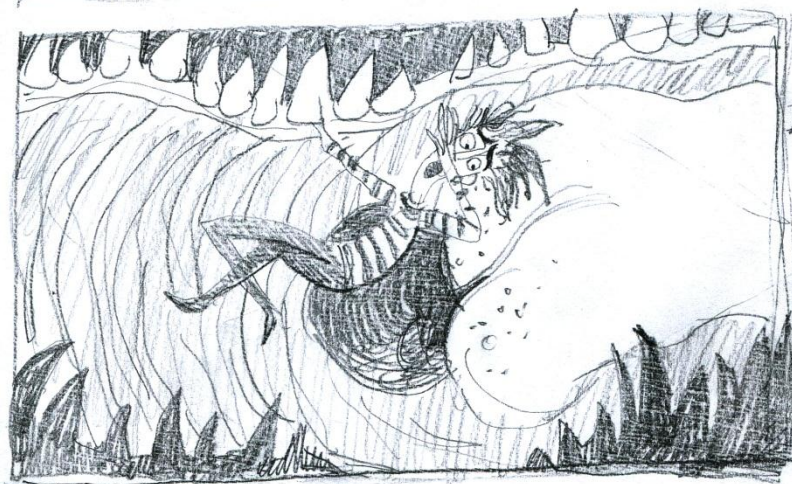




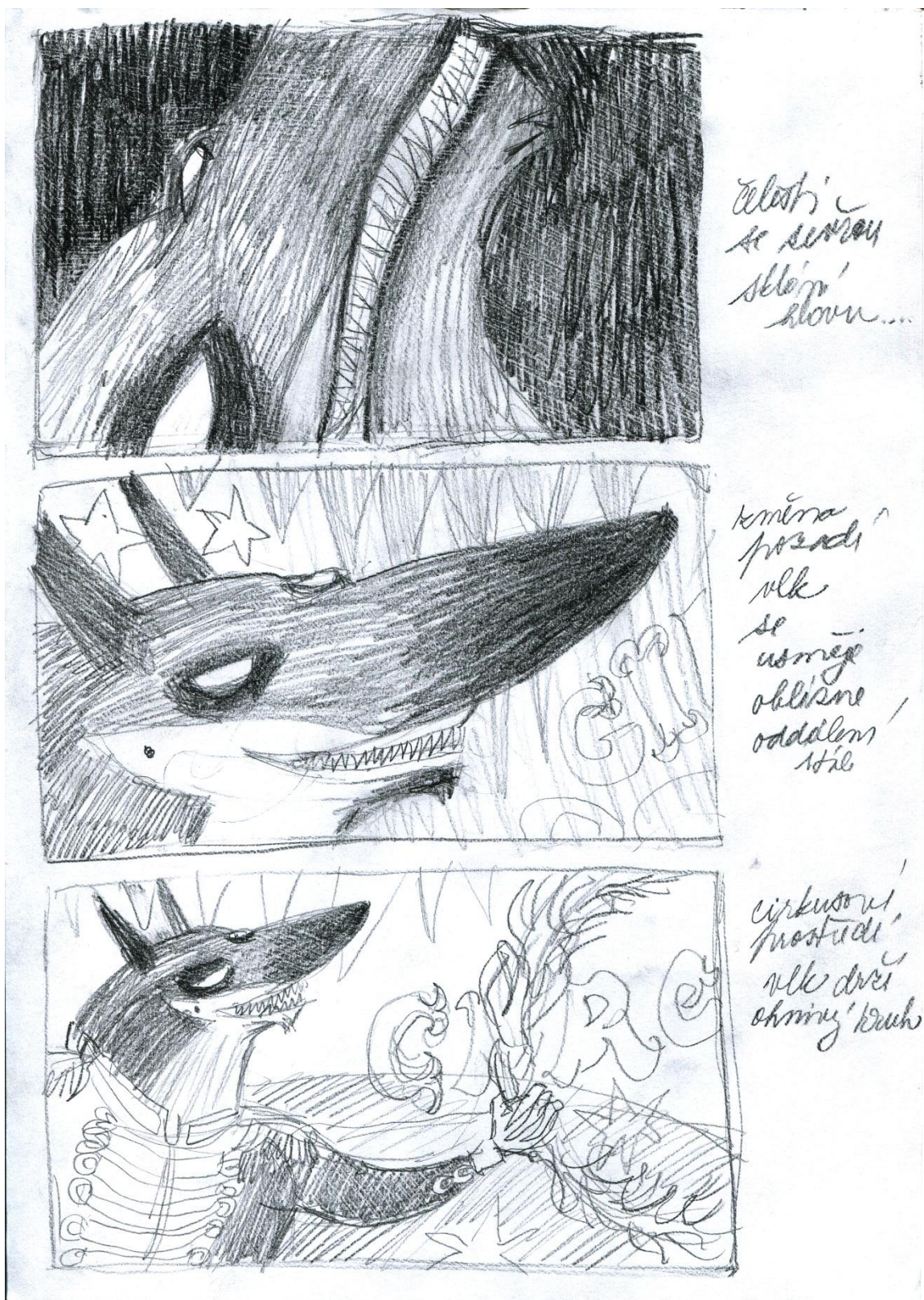
podle
přepas'



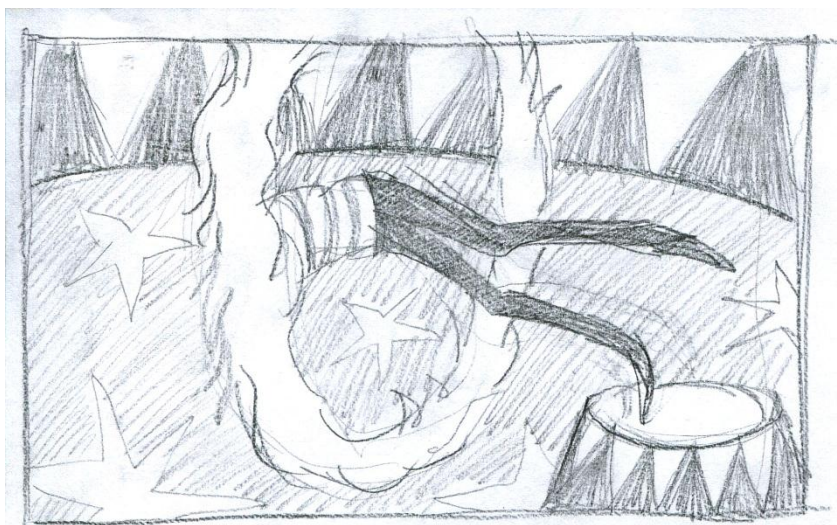
stih' me
resekci
obitav
do místního
prostoru podle
dubou' kličko



úhel pohledu
je rovněž
spíše
během státního
zmenšování,
do přeci nepřítel





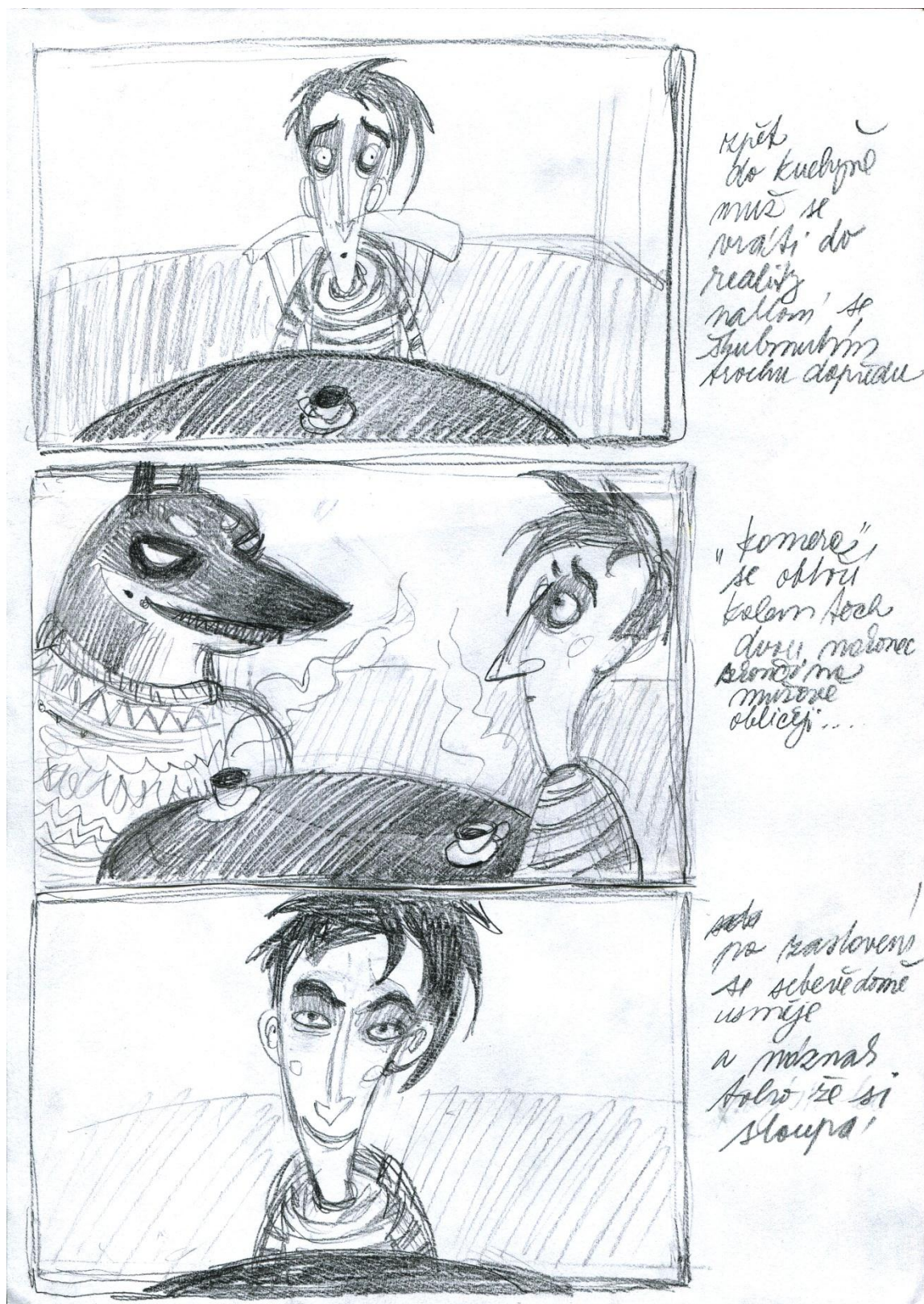


úřlovna
a podle
protikela k
publiku

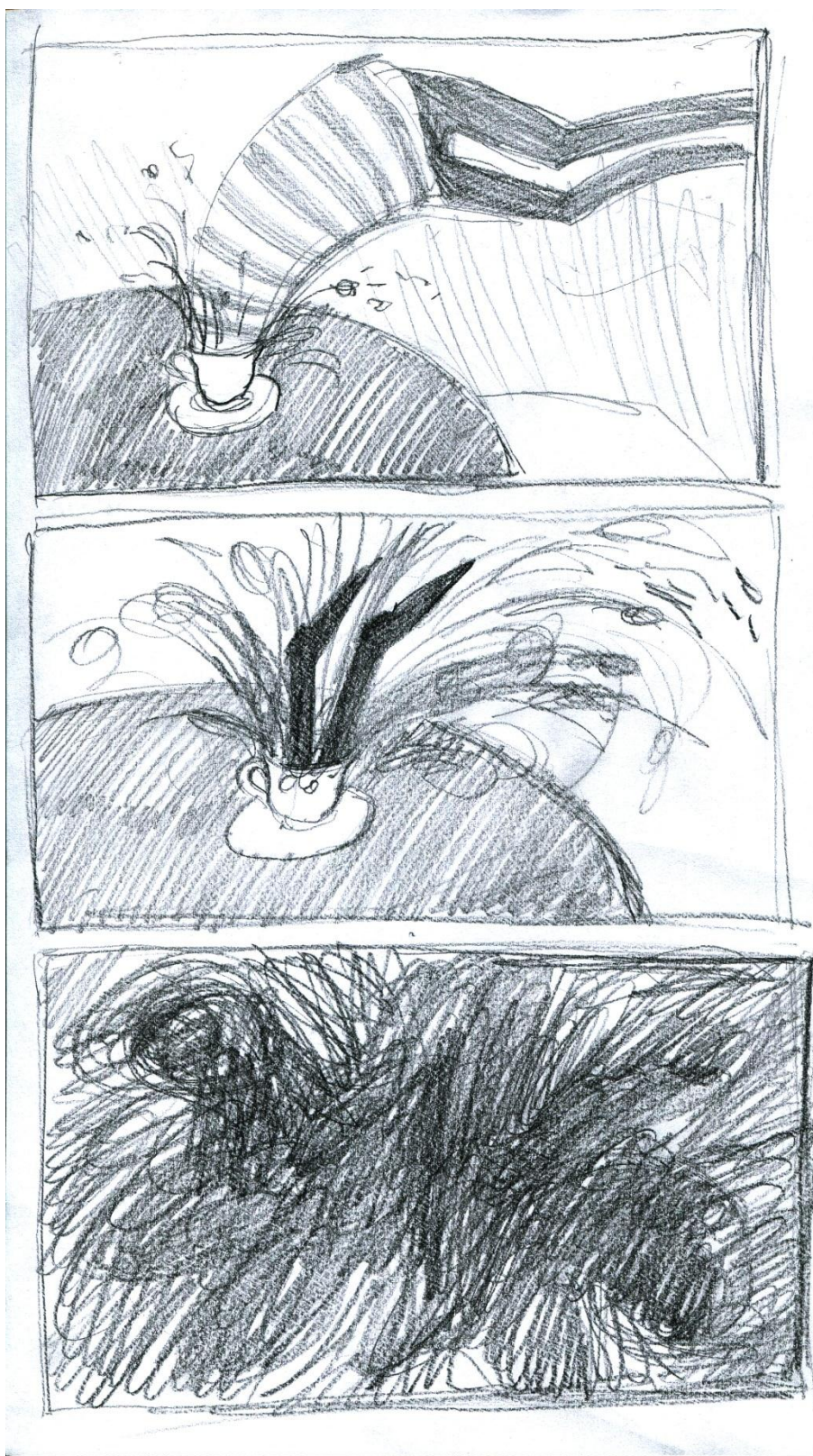


→ předst
obecně
přejel dopro
kamere ~~z~~
deli ~~pr~~
hnedi ~~do~~
zem

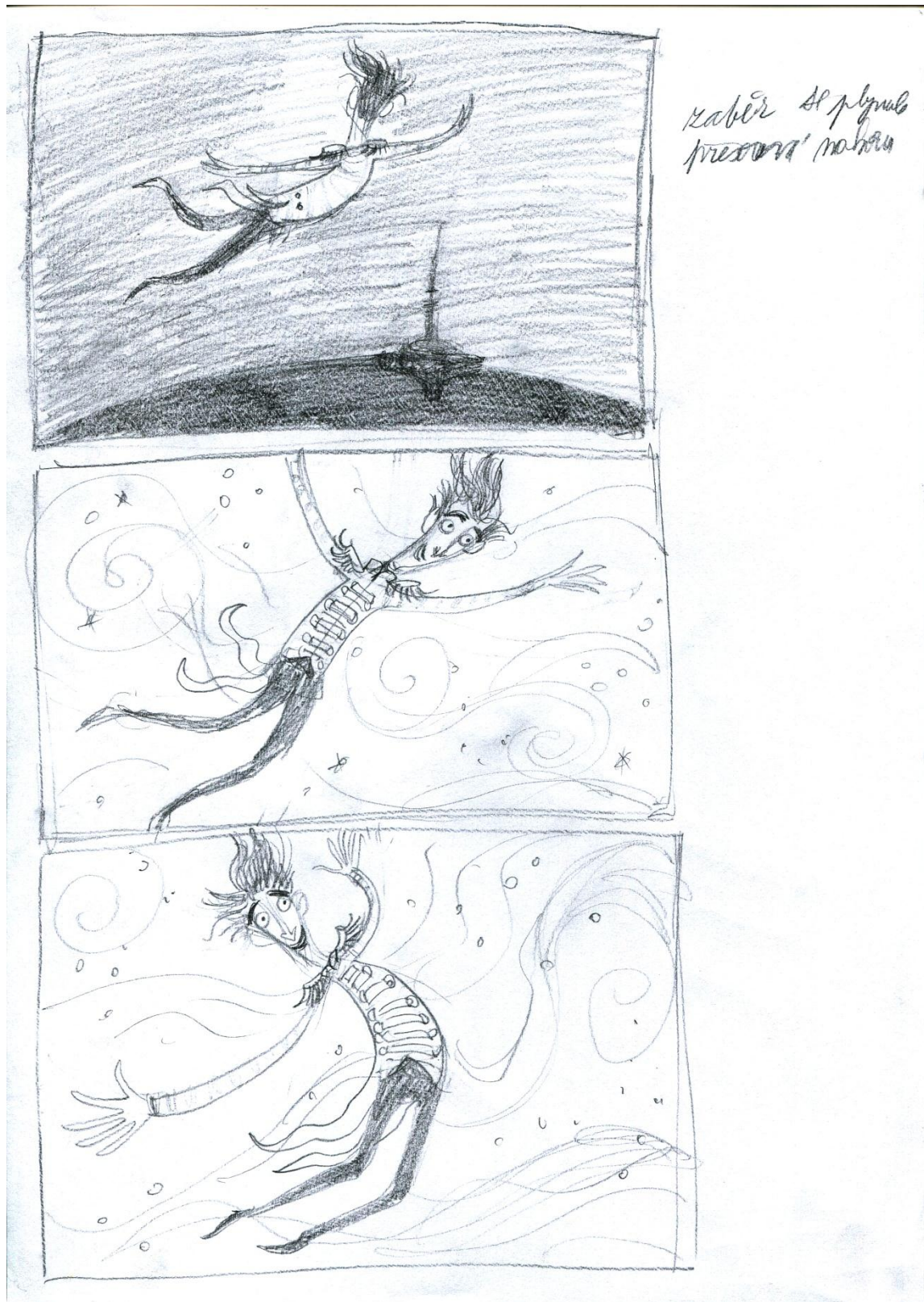




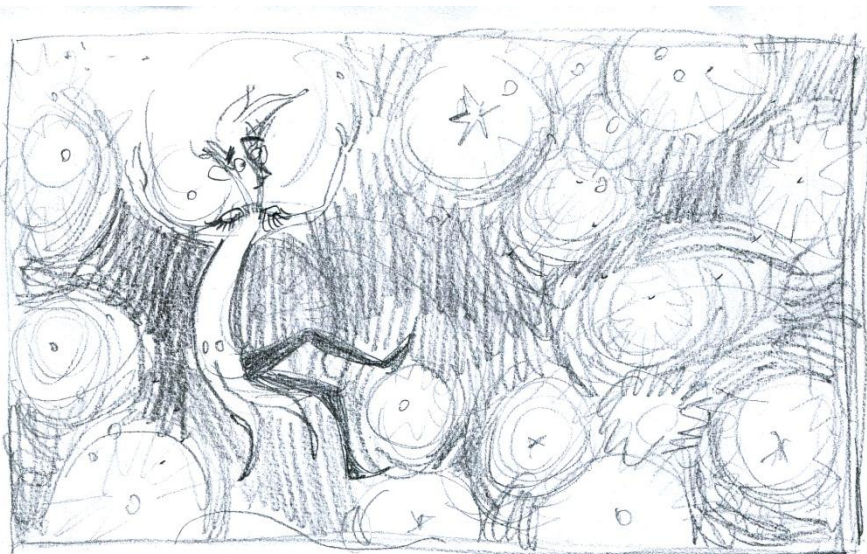




cele'
obrovská
mýšle
káfe
prolínání

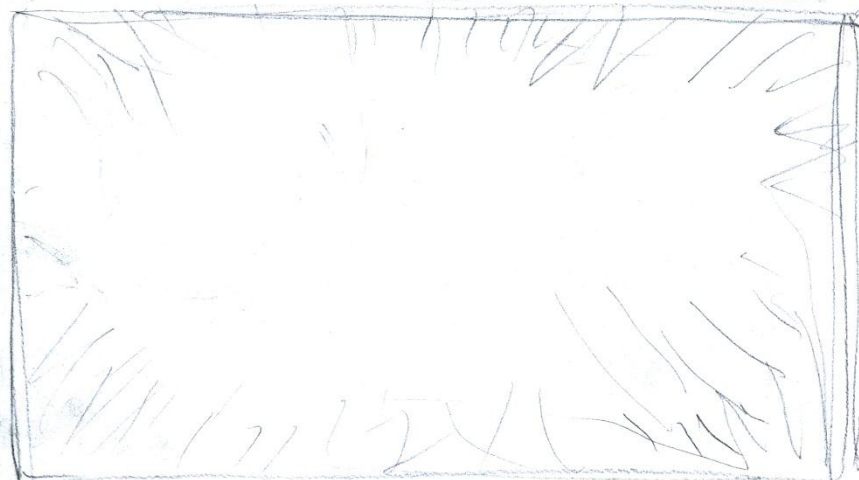






stále
malinko,
show-ron

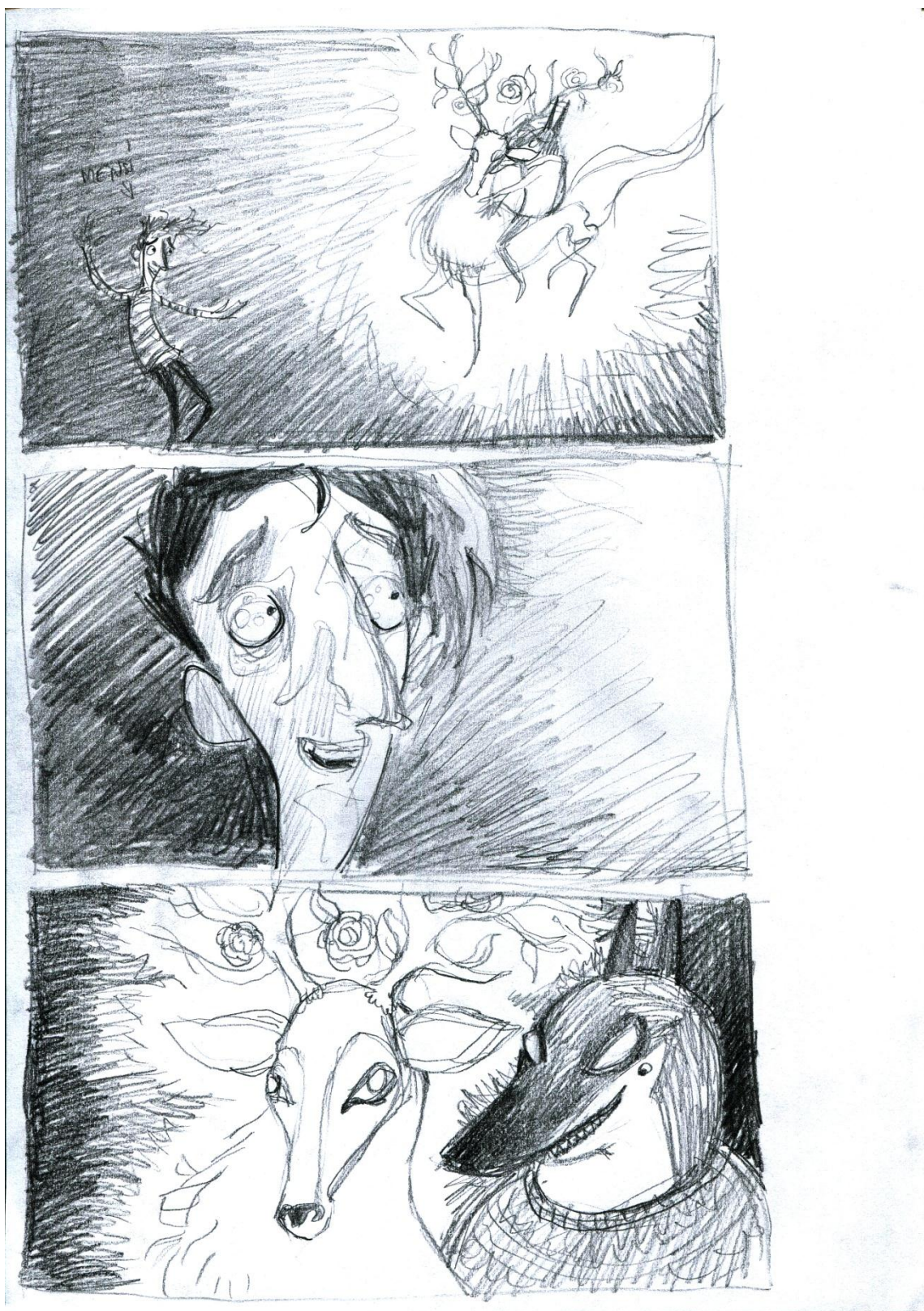
květy
se rozstaly
přesně do
koleček
málemně
shatrow?



zoblen



Amas
přesně
kate





jeleni
steupne
ne radni
a smozna
stok
/



skoci
do
vedleho
barvneho
prostredi



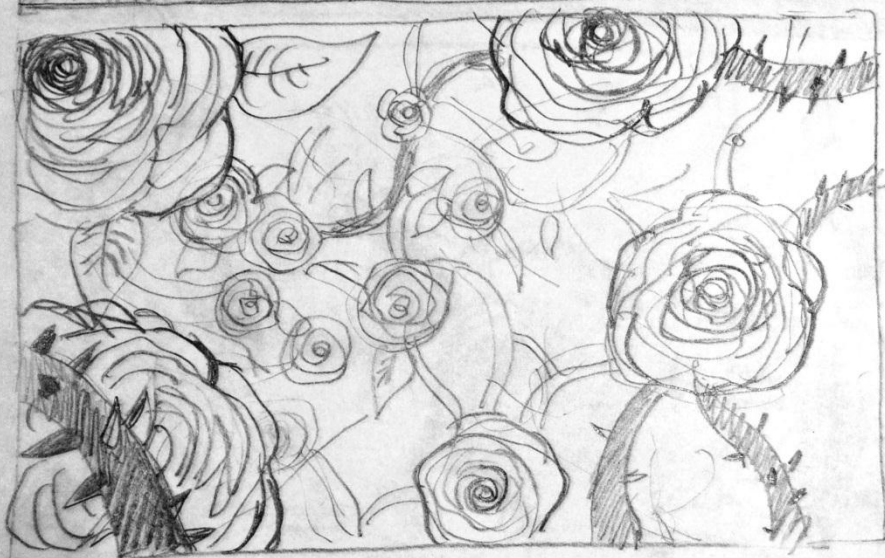
obhajba
křivina
na mni



• dívka konci
far balitka
• korou dítě
hvedici
• zapíště stn
ušima

20





"kamere"
propolova
mizryjs
keřem



májed do
okna dookku
zimmi noc

